

# Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan

*by* Zaki Ghufron

---

**Submission date:** 13-Apr-2023 10:45AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2063153669

**File name:** Pengaruh\_Penggunaan\_Media\_Tangan.pdf (124.13K)

**Word count:** 2957

**Character count:** 18326

2  
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN  
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**The effect of use of hand puppet media on ability to disease  
stories in Indonesian language lesson**

12  
**MUFIDAH FARIHA<sup>1\*</sup>, ZAKI GHUFRON<sup>1\*\*</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Jl. Syech Nawawi Al Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang, Banten.

Manuskrip diterima: [10 November 2018]. Manuskrip disetujui: [19 November 2018]

**Abstrak.** Hasil kemampuan menyimak siswa di SDN 11 Kota Serang masih kurang, hal ini dikarenakan tidak adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman. Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui penggunaan media boneka tangan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 11 Kota Serang, 2) mengetahui tingkat kemampuan menyimak siswa kelas V SDN 11 Kota Serang, serta 3) mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas V SDN 11 Kota Serang. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil kelas V, VA, dan VB sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes (*pre-test* dan *post-test*). Analisis data untuk pengambilan kesimpulan menggunakan uji Mann-Whitney. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa kelas yang menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran lebih kondusif daripada kelas yang tidak menggunakan media boneka tangan. Hasil kemampuan menyimak siswa pada *post-test* mengalami peningkatan dibandingkan dengan *pre-test*. Skor rata-rata *pre-test* sebesar 0,877 pada taraf signifikansi 5% dan uji perbandingan menggunakan uji Mann-Whitney diperoleh *P-Value* 0,008 pada taraf signifikansi 0,05. Oleh karena *P-Value* = 0,008 kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita pada pelajaran bahasa Indonesia SDN 11 Kota Serang.

**Kata kunci:** Kemampuan menyimak cerita, mata pelajaran bahasa Indonesia, media boneka tangan

**Abstract.** The result of the ability to listen to students in SDN 11 Kota Serang was still lacking, this was due to the absence of learning media. Therefore, the teacher must use learning media to facilitate understanding. The purposes of this study were: 1) to find out the use of hand puppet media on Indonesian language subjects on students of class V SDN 11 Kota Serang, 2) to determine the level of listening ability on students of class V of SDN 11 Kota Serang, and 3) to determine the influence of use of hand puppet media on the ability to listen to the stories on students of class V of SDN 11 Kota Serang. This research was a quasi-experimental study with a quantitative approach. The sampling in this study was taken in class V, VA, and VB as the experimental class and the control class. Data collection techniques in this study used observation and tests (*pre-test* and *post-test*). The analysis of data for

conclusion used the Mann-Whitney test. Based on observation, it could be seen that classes that using the hand puppet media in learning were more conducive than classes that did not use the hand puppet media. The results of students listening ability in the post-test improved compared to pre-test. The average of pre-test score was 0.877 at the 5% significance level and the comparison test using the Mann-Whitney test obtained P-Value 0.008 at the 0.05 significance level. Because P-Value = 0.008 was less than 0.05,  $H_0$  was rejected, this meant that there is a significant influence on the use of hand puppet media on the ability to listen the stories on Indonesian language lesson in SDN 11 Kota Serang.

**Keywords:** Ability to listen the stories, hand puppet media, Indonesian language lesson

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu Riau yang merupakan salah satu rumpun bahasa Austronesia (Helaluddin, 2016). Bahasa Indonesia telah digunakan sebagai *lingua franca* (bahasa perhubungan) di wilayah Nusantara sejak berabad-abad yang lalu. Bahasa Indonesia telah dikukuhkan menjadi bahasa persatuan pada tanggal 28 Oktober 1928.

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan yang penting. Terdapat dua macam kedudukan bahasa Indonesia. *Pertama*, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional. *Kedua*, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa negara (Mu'awanah, 2012). Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan, atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan (Iskandarwassid dan Sunendar, 2015). Bahasa yang dituangkan ke dalam bentuk lisan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, secara lisan dapat diupayakan dengan berbagai metode dan teknik. Penggunaan metode dan teknik yang variatif diharapkan tidak membuat jenuh dan monoton dalam menyajikan materi pembelajaran, serta dapat membuat pembelajaran menjadi dinamis. Melalui proses pembelajaran yang dinamis diharapkan akan tercipta suatu bentuk komunikasi lisan antara peserta didik dengan peserta didik yang terpola melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga suasana pembelajaran terhindar dari kejenuhan.

1 Setiap keterampilan berbahasa mempunyai hubungan yang sangat erat. Dalam memperoleh keterampilan bahasa, biasanya kita memulai suatu hubungan urutan yang terakhir, mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu kita membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang disebut caturtunggal (Tarigan, 2014). Belajar dengan menyimak untuk mempelajari suatu bahasa dapat dilakukan dengan cara: (1) menyimak, (2) meniru, dan (3) mempraktikannya.

Unsur yang sangat penting dan fundamental dalam semua interaksi adalah keterampilan untuk memahami apa yang dikatakan/diucapkan oleh orang lain/pembicara. Dalam kehidupan berbahasa sehari-hari, sering kita jumpai pendengar-pendengar yang kurang terampil, padahal kebanyakan orang dewasa diperkirakan telah menggunakan waktu dalam beraktivitas

komunikasi yaitu 45% digunakan untuk mendengarkan (menyimak), 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan hanya 9% untuk menulis.

Dalam sebuah pembelajaran, baik pelajaran bahasa atau pelajaran lainnya, akan terasa hambar dan siswa akan cepat jenuh di kelas jika tidak adanya media pembelajaran. Media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran, seperti halnya buku, film, video, atau *slide* (Nuha, 2016).

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, karena penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat merangsang siswa untuk belajar. Salah satu contoh yaitu media boneka tangan yang dikaitkan dalam pelajaran menyimak cerita. Media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Boneka tangan adalah bentuk tiruan dari bentuk manusia atau bentuk hewan yang dapat dijadikan sebagai media dalam bercerita.

Berkaitan dengan kompetensi menyimak di SD, Standar Kompetensi Bahasa Indonesia di kelas V semester 2 yaitu (mendengarkan) memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan. Dalam menyimak cerita, siswa diminta untuk menanggapi isi cerita tersebut dari berbagai segi, diantaranya mengidentifikasi unsur-unsur cerita, menuliskan tokoh yang ada dalam cerita, watak tokoh, latar dan *setting* yang terdapat di dalam cerita, serta menentukan tema dan amanat yang terdapat di dalam cerita.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di Sekolah Dasar (SD) Negeri 11 Kota Serang, dalam pembelajaran dan tes menyimak kurang berjalan dengan baik, kurang adanya apresiasi dari siswa dikarenakan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat membacakan teks cerita. Siswa yang memperhatikan hanya sedikit, biasanya siswa dapat memperhatikan guru bercerita dalam waktu 5 sampai 10 menit saja, selebihnya siswa tidak dapat memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran maupun memperhatikan guru yang sedang bercerita (Roisah Nurmayanti, wali kelas V A SDN 11 Kota Serang, Hasil Wawancara Rabu 19 Oktober 2016). Selain itu, dalam pembelajaran tidak tersedia media pembelajaran yang konkret untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi menyimak cerita, tidak terdapat media yang disediakan oleh pihak sekolah maupun guru yang mengajar, dalam pembelajaran ini guru hanya terpaku pada buku teks yang disediakan dari sekolah.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, pada penelitian ini dicoba untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 11 Kota Serang, melalui penggunaan media boneka tangan, yang bertujuan untuk mempermudah kemampuan menyimak peserta didik di kelas V SD Negeri 11 Kota Serang.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media boneka tangan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 11 Kota Serang, mengetahui tingkat kemampuan menyimak siswa kelas V SDN 11 Kota Serang, dan mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas V SDN 11 Kota Serang.

## METODOLOGI PENELITIAN

<sup>20</sup> Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dengan *Non-equivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini, kuasi eksperimen subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi menerima keadaan subjek seadanya. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non-equivalent control group design*.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun penjelasan dari keempat tahapan tersebut yaitu sebagai berikut.

### Tahap persiapan

Tahap persiapan meliputi 1) Melakukan studi pendahuluan melalui telaah pustaka, 2) Melakukan observasi tempat penelitian, kemudian menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta 3) Menentukan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.

### Tahap perencanaan

Tahap perencanaan meliputi 1) Membuat rancangan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran, 2) Membuat instrumen penelitian, 3) Melakukan uji coba instrumen penelitian, serta 4) Mengelola data hasil uji coba instrumen dan menentukan soal yang akan digunakan dalam penelitian.

### Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi 1) Memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa, 2) Melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media boneka tangan di kelas eksperimen, dan kelas kontrol tidak menggunakan media, serta 3) Memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran.

### Tahap akhir

Tahap akhir meliputi 1) Penelitian melakukan pengumpulan data kuantitatif berupa tes siswa yaitu *pre-test* dan *post-test* siswa pada kedua kelas untuk dianalisis, 2) Membuat kesimpulan dan saran berdasarkan semua data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian, serta 3) Menyusun laporan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

<sup>4</sup> Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui nilai *pre-test* yaitu *P-Value* sebesar 0,877, karena nilai *P-Value*  $0,877 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak awal antara kelas VA dan kelas VB tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian, kedua kelas dapat digunakan sebagai kelas eksperimen atau kelas kontrol.

### Penentuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah kedua kelas diberikan *pre-test* dan terbukti hasilnya bahwa kelas VA maupun kelas VB tidak memiliki perbedaan yang signifikan, maka tahap selanjutnya yaitu menentukan dari kelas VA dan VB untuk dijadikan kelompok



eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara pengundian, dan hasil undian tersebut adalah kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol.

### **Penerapan Metode**

Setelah kedua kelompok diberikan *pre-test* dan dianalisis sepadan, tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga perlakuan. Perlakuan dilakukan pada dua kelompok dibedakan pada penggunaan metodenya, pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media boneka tangan, sedangkan pada kelompok eksperimen tidak digunakan media pembelajaran.

Pembelajaran kelompok eksperimen dengan menggunakan media boneka tangan adalah pelajaran yang berpusat pada siswa. Kemudian, siswa diajak untuk melakukan percobaan menggunakan media boneka tangan pada perlakuan kedua dan ketiga. Pada pembelajaran kelompok kontrol tidak digunakan media, akan tetapi penggunaan model pembelajaran yaitu bermain peran pada perlakuan kedua dan ketiga. Pada setiap perlakuan dalam proses pembelajaran, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, dilakukan pengamatan terhadap siswa dengan menggunakan lembar observasi siswa.

### **Hasil Observasi Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol pada setiap Perlakuan**

#### *Hasil observasi kelompok eksperimen selama perlakuan 1-3*

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang terjadi terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam kemampuan menyimak siswa kelas V SDN 11 Kota Serang. Hasil pengamatan pada perlakuan pertama kelas eksperimen yang dilakukan menunjukkan bahwa pada saat guru membuka pelajaran siswa sangat antusias dalam mengikuti pelajaran, begitu juga pada saat guru mengabsen siswa, sebagian besar siswa memperhatikan. Pada awal pembelajaran, siswa cukup kondusif meskipun masih terdapat sedikit siswa yang masih jalan-jalan di kelas. Siswa sangat merespons apersepsi dari guru dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang guru berikan. Pada saat guru menyampaikan tujuan, siswa mendengarkan dengan cukup baik. Siswa memperhatikan penjelasan yang guru sampaikan tentang menyimak cerita, siswa memperhatikan pertunjukan boneka tangan yang dimainkan oleh guru dengan baik. Setelah memperhatikan siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dengan baik, beberapa siswa mempresentasikan hasil dari pekerjaannya tentang cerita. Siswa bersama dengan guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar. Siswa menerima tugas dari guru. Begitupun hasil pengamatan pada perlakuan kedua dan ketiga tidak jauh berbeda, akan tetapi pada perlakuan kedua dan ketiga, siswa yang menggunakan media boneka tangan dalam bercerita dan pembelajaran lebih kondusif.

#### *Hasil observasi kelompok kontrol selama perlakuan 1-3*

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang terjadi terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam kemampuan menyimak siswa kelas V SDN 11 Kota Serang. Hasil pengamatan pada perlakuan pertama kelas kontrol yang dilakukan menunjukkan bahwa

sebagian besar<sup>7</sup> siswa memperhatikan guru pada saat guru membuka pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, memberikan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan tentang menyimak cerita dan membacakan teks cerita, siswa apresiasi dalam mengikuti pelajaran, pada saat pembelajaran siswa juga terkondisikan dengan cukup baik. Setelah menyimak cerita yang dibacakan oleh guru, siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.<sup>7</sup> Beberapa siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar. Siswa menerima tugas dari guru. Begitupun juga pada perlakuan kedua dan ketiga, siswa cukup kondusif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa bermain peran dalam cerita yang diberikan oleh guru.

#### Nilai Pre-test, Tes Formatif, dan Post-test

Dari **Tabel 1** dapat diketahui bahwa masing-masing kelompok pada saat *pre-test* memiliki nilai yang sama, atau dapat disebut tidak ada perbedaan kemampuan awal pada masing-masing kelompok. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data penelitian dengan memberi perlakuan pada masing-masing kelompok. Pada kelompok eksperimen dilakukan kegiatan menyimak cerita dengan menggunakan media boneka tangan, sedangkan pada kelompok kontrol dilakukan kegiatan menyimak cerita tanpa menggunakan media boneka tangan. Dari hasil pada setiap perlakuan dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen pada setiap perlakuan memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol pada setiap perlakuannya. Selanjutnya, nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan (*post-test*) terlihat dengan jelas bahwa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

**Tabel 1.** Hasil *pre-test*, tes formatif, dan *post-test*

No	Kelompok	Pre-test	Perlakuan I	Perlakuan II	Perlakuan III	Post-test
1	Eksperimen	56,190	79,762	84,048	86,667	86,667
2	Kontrol	56,190	77,857	78,809	82,169	79,523

#### Analisis Data terhadap Nilai Post-test

Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai *post-test* diketahui bahwa nilai *post-test* memiliki *P-Value* sebesar 0,008, karena nilai *P-Value* = 0,008 (<0,05), maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji Mann-Whitney dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. Penolakan terhadap  $H_0$  mengandung pengertian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media boneka tangan dengan kelas yang tidak menggunakan media boneka tangan.

### KESIMPULAN

<sup>14</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen atau kelompok yang menggunakan media dalam pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung terlihat lebih aktif dan kondusif dalam belajar. Hasil pada setiap perlakuan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen pada setiap perlakuan memiliki nilai yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol pada setiap perlakuannya. Dari hasil analisis

data *post-test* diketahui bahwa nilai *post-test* memiliki *P-Value* sebesar 0,008, karena nilai *P-Value* = 0,008 (<0,05), maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam Uji Mann-Whitney dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. Penolakan terhadap  $H_0$  mengandung pengertian bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media boneka tangan dengan kelas yang tidak menggunakan media boneka tangan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Entin Agustini, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN XI Kota Serang yang telah memberikan izin penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Roisah Nurmayanti, S.Pd. selaku guru kelas V SDN XI Kota Serang yang telah memberikan saran selama penelitian di sekolah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azhar A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fauziddin M. 2015. *Pembelajaran PAUD Cermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Helaluddin. 2016. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Serang: Lembaga Kajian Bahasa dan Budaya (Elkabaya).
- Madyawati L. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mardianti S. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek Menggunakan Media VCD Film Kartun PADA Siswa Kelas V SDN 1 Pegandekan*.
- Mu'awanah U. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Serang: Hc Publishing.
- Mulyono A, Mardianto D. *Belajar Praktis Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk SD/MI Kelas IV, V, dan VI*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Iskandarwassid, Sunendar D. 2015. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan HG. 2014. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Nuha U. 2016. *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nurmayanti R. Hasil wawancara dengan Wali Kelas VA SDN 11 Kota Serang. Rabu, 19 Oktober 2016.
- Sabillah F. 2013. *Upaya meningkatkan keterampilan Menyimak cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan*.
- Safitri AR, Sukidi M. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita siswa kelas II SDN Krembung Sidoarjo*.





# Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan

## ORIGINALITY REPORT

30%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[e-jurnal.unisda.ac.id](http://e-jurnal.unisda.ac.id)

Internet Source

2%

2

[www.e-jurnal.com](http://www.e-jurnal.com)

Internet Source

1%

3

[download.garuda.kemdikbud.go.id](http://download.garuda.kemdikbud.go.id)

Internet Source

1%

4

[ejournal.stiesia.ac.id](http://ejournal.stiesia.ac.id)

Internet Source

1%

5

[jurnal.iainbanten.ac.id](http://jurnal.iainbanten.ac.id)

Internet Source

1%

6

Submitted to Universiti Pendidikan Sultan  
Idris

Student Paper

1%

7

[etheses.iainkediri.ac.id](http://etheses.iainkediri.ac.id)

Internet Source

1%

8

[jurnal.iain-bone.ac.id](http://jurnal.iain-bone.ac.id)

Internet Source

1%

9

[ecampus-fip.umj.ac.id](http://ecampus-fip.umj.ac.id)

Internet Source

1%

10	<a href="http://repository.metrouniv.ac.id">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://ojs.uniska-bjm.ac.id">ojs.uniska-bjm.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://www.jurnal.uinbanten.ac.id">www.jurnal.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://jurnalsora.stba.ac.id">jurnalsora.stba.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://ojs.unud.ac.id">ojs.unud.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://eprints.hamzanwadi.ac.id">eprints.hamzanwadi.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://journal.um.ac.id">journal.um.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	Amaliyah Ulfah, Siska Trianingsih. "Keefektifan lembar kerja siswa tematik berbasis local wisdom terhadap karakter kerja sama siswa kelas 1 SD", <i>Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran</i> , 2018 Publication	1 %
18	<a href="http://iiste.org">iiste.org</a> Internet Source	1 %
19	<a href="http://repository.ung.ac.id">repository.ung.ac.id</a> Internet Source	1 %

[repository.unpak.ac.id](http://repository.unpak.ac.id)

20	Internet Source	1 %
21	<a href="http://eprints.untirta.ac.id">eprints.untirta.ac.id</a> Internet Source	1 %
22	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet Source	1 %
23	<a href="http://jurnal.arkainstitute.co.id">jurnal.arkainstitute.co.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://seminar.uny.ac.id">seminar.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://erepository.uwks.ac.id">erepository.uwks.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://journal2.um.ac.id">journal2.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://jurnal.wima.ac.id">jurnal.wima.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://journal.student.uny.ac.id">journal.student.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://ji.unbari.ac.id">ji.unbari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://ojs.mahadewa.ac.id">ojs.mahadewa.ac.id</a> Internet Source	<1 %



32	<a href="http://repository.unri.ac.id">repository.unri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	Emi Sulmeni, Daud K. Walanda. "Effectiveness of Google Classroom in Chemistry Learning on Stoichiometry Topic Viewed from Students' Learning Motivation", Jurnal Akademika Kimia, 2020 Publication	<1 %
34	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://ejournal.tsb.ac.id">ejournal.tsb.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://repository.stkipgetsempena.ac.id">repository.stkipgetsempena.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://www.sid.ir">www.sid.ir</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://digilib.uinsgd.ac.id">digilib.uinsgd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://ejournal.unp.ac.id">ejournal.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://journal.ubm.ac.id">journal.ubm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://jurnal.unsyiah.ac.id">jurnal.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	<1 %

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 42 | <a href="http://mencariilmurpp.blogspot.com">mencariilmurpp.blogspot.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 43 | <a href="http://www.atlantis-press.com">www.atlantis-press.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 44 | <a href="http://journals.umkt.ac.id">journals.umkt.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 45 | <a href="http://jurnal.ikipjember.ac.id">jurnal.ikipjember.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 46 | <a href="http://repository.iainambon.ac.id">repository.iainambon.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 47 | Farly Galuh Saputra, Edy Yusmin, Asep Nursangaji. "EFEKTIVITAS PENDEKATAN PROBLEM POSING PADA MATERI ATURAN SINUS DAN COSINUS", Jurnal AlphaEuclidEdu, 2020<br>Publication  | <1 % |
| 48 | Permana Akbar, Efuansyah E., Maria Luthfiana. "PENGARUH MODEL STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS VII", Journal of Mathematics Science and Education, 2020<br>Publication | <1 % |
| 49 | Yulisa Andriani, Alexon Alexon. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR   | <1 % |

PADA MATA PELAJARAN IPA DIKELAS IX SMP  
NEGERI 1 PAGAR ALAM", Diadik: Jurnal Ilmiah  
Teknologi Pendidikan, 2021

Publication

---

50

[eprints.iain-surakarta.ac.id](http://eprints.iain-surakarta.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

51

[repository.unp.ac.id](http://repository.unp.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

Exclude quotes    On

Exclude matches    Off

Exclude bibliography    On

# Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---