



Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Mengendalikan Emosi Anak Kelompok B Di RA Al Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo

Wahyuningsih Mbayang¹, Pupung Puspa Ardini², Icam Sutisna³
yhunimbayang@gmail.com¹, pupung.p.ardin@ung.ac.id², icamsutisna@ung.ac.id³
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini^{1,2,3}
Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3}

Abstract

Emotional control ability is the ability of an individual to be aware of and control their emotions, both positive and negative, in order to direct them towards appropriate actions. The purpose of this study is to determine whether there is an influence of hand puppet media on the emotional control ability of children at Raudhatul Athfal Almourky. This study is an experimental study with a One Group Pre-Test Post-Test Design. The population in this study was 124 children. The sample for this study consisted of 20 children from class B2. The results of the study show that the Pre-Test data had an average of 15.4 and a standard deviation of 2.458. Meanwhile, the Post-Test data obtained an average of 28.75 and a standard deviation of 3.462. This indicates that the average scores of the respondents tested in this study increased from the initial test to the final test. The calculated t-value was 2.411, with a t-table of 2.093. This means that hand puppet media has an influence on the emotional control ability of children. This study confirms that hand puppet media can be applied as a learning medium that can control the emotional ability of children.

Keywords: Media, Hand Puppets, Ability to Control Emotions

Abstrak

Kemampuan mengendalikan emosi adalah suatu kemampuan seseorang dalam menyadari dan mengontrol perasaannya baik positif maupun negatif untuk diarahkan kepada tindakan yang benar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan mengendalikan emosi anak di Raudhatul Athfal Almourky. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 124 anak. Sampel penelitian ini terdiri dari 20 anak kelas B2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *Pre-Test* memiliki rata-rata 15,4 dan standar deviasi 2,458. Sementara itu, data *Post-Test* memperoleh rata-rata 28,75 dan standar deviasi 3,462. Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata responden yang diuji dalam penelitian ini mengalami peningkatan dari tes awal hingga tes akhir. Dan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,411, dengan t_{tabel} sebesar 2,093. Dapat diartikan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap kemampuan mengendalikan emosi anak. Penelitian ini menegaskan bahwa media boneka tangan dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang dapat mengendalikan kemampuan emosi anak.

Kata Kunci: Media, Boneka Tangan, Kemampuan Mengendalikan Emosi.

Correspondensi Author : **Wahyuningsih Mbayang**

PENDAHULUAN

Pendidikan terkait dengan moral, etika, dan nilai-nilai. Dalam pendidikan kita harus memilih opsi terbaik dari dua atau lebih solusi. "Suatu usaha yang mendasar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya" apakah ini definisi pendidikan. "masyarakat, bangsa, dan negara", sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Sebagaimana dipersyaratkan oleh Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 Pendidikan Anak Usia Dini atau disingkat PAUD adalah program pembinaan bagi anak usia lahir sampai dengan enam

Peer reviewed under responsibility of Universitas Nusantara PGRI Kediri.

tahun yang memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu anak berhasil dalam perkembangan jasmani dan rohaninya. siap berangkat kuliah. Standar isi PAUD menentukan ruang lingkup isi. Ini didasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) yang menentukan tonggak sejarah. Aspek perkembangan anak berikut adalah fokus utama STPPA: prinsip dan nilai fisik-motorik, kognitif-linguistik, sosial-emosional, dan bahasa-bahasa. Salah satu aspek perkembangan sosial-emosional yang dimulai di taman kanak-kanak adalah pembiasaan. Bagian penting dari perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak adalah bagaimana mereka berperilaku ketika mereka ditantang untuk mengikuti aturan lingkungannya.

Salah satu hal yang dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak adalah kecerdasan. Kualitas kecerdasan ini adalah kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali, mengevaluasi, mengendalikan, dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain. Karena memastikan bahwa generasi mendatang akan dididik dengan karakter, mengembangkan kecerdasan emosional anak di usia muda sangat penting untuk perkembangan mereka. Sangat penting untuk perkembangan anak sekarang dan di masa depan untuk mengembangkan kecerdasan di usia muda. Kecerdasan emosional mencakup kesadaran dan pemahaman emosi diri sendiri serta kapasitas untuk mengendalikan dan mengatur emosi seseorang. Kita mampu melakukannya karena kita memiliki kapasitas mental untuk memahami dan mengendalikan emosi kita sendiri maupun emosi orang lain, serta kemampuan untuk mengatur emosi tersebut. (Fitriya, A. 2018)

Berdasarkan hasil observasi yang lakukan peneliti menemukan fakta di lapangan pengembangan emosional pada lingkungan anak sekolah yang banyak memberikan stimulus akan mempengaruhi perkembangan anak tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran jika guru menjelaskan suatu objek hanya melalui metode bercerita tanpa adanya media yang menjadi perantara pengekspresian ceita tersebut. Bercerita termasuk salah satu metode yang sering digunakan di taman kanak-kanak sebagai suatu metode, bercerita mengundang perhatian anak terhadap pendidik sesuai tema pelajaran. bila isi cerita dikaitkan dengan dunia anak-anak, maka mereka akan dapat memahami isi cerita, Wijaya (2015). Maka dalam menyampaikan cerita lebih baik ditambahkan dengan media pendukung penyampaian ceita tersebut agar anak lebih mudah memahami isi cerita tersebut, jika tidak maka anak belum bisa mengekspresikan emosinya misalnya disaat objek yang ditujukan mengharuskan ekspresi tertawa tetapi anak merespon dengan ekspresi tersenyum terhadap objek yang ditujukan dan ada pula yang hanya diam. Dalam situasi seperti ini anak belum memiliki keterampilan dalam mengatur emosinya sendiri. Hal ini dapat dilihat bahwa anak hanya mengenal emosi seperti senang, sedih, marah dan takut saja. Pada waktu observasi, pada kegiatan belajar mengajar, guru menjelaskan pembelajaran yang bervariasi tetapi tanpa adanya media yang mendorong pembelajaran tersebut, hasilnya ada beberapa anak yang hanya diam mendengarkan guru sedangkan anak lainnya tidak sabar dalam mendengarkan guru. Hal ini menyebabkan pembelajaran untuk anak kurang bermakna. Pada saat proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak menjadi bosan dengan metode yang digunakan. Pembelajaran guru hanya monoton, kurang memanfaatkan media yang ada dalam pembelajaran.

Menurut Daniel Goleman (dalam Thaib, E.N, 2013) bahwa emosi tidak hanya mencakup perasaan dan pikiran yang khas tetapi juga kumpulan kecenderungan bertindak dan keadaan biologis dan psikologis. perubahan dalam tubuh seseorang serta berbagai emosi yang berhubungan dengan pikiran. Emosi memainkan peran penting dalam perilaku individu, termasuk perilaku belajar, menurut Arieska, O., et al. 2018). Emosi positif seperti kebahagiaan, antusiasme, kegembiraan, atau rasa ingin tahu yang tinggi akan membuat orang tetap fokus pada kegiatan belajarnya. Menurut Ilham, I (2020), emosi adalah keadaan yang memberi seseorang kegembiraan, ketakutan, dan emosi lainnya. Suryana

(2017) mendefinisikan emosi sebagai keadaan kompleks yang ditandai dengan perubahan biologis yang muncul mengiringi perilaku dan dapat berwujud sebagai perasaan atau getaran jiwa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep emosi adalah perasaan yang mampu mengenali, mengekspresikan, dan mengekspresikan emosi. Situasi apa pun yang membuat seseorang merasakan sesuatu dapat berdampak positif bagi mereka. Bisa saja merasakan kebahagiaan, kesenangan, ketakutan, dan kebosanan. Sulit untuk memperhatikan perilaku dan pembelajaran seseorang ketika mereka merasa seperti ini.

Selama periode observasi, guru berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar mengajar. Namun, tidak ada media yang tersedia untuk mendukung pembelajaran siswa, sehingga beberapa anak hanya mendengarkan dengan penuh perhatian sementara yang lain menginginkan lebih banyak informasi. Akibatnya, anak belajar kurang bermakna. Jika proses kegiatan pembelajaran tetap berpusat pada guru, anak akan merasa tidak puas dengan strategi ini. Pendidikan guru tidak lebih dari basi jika integrasi media tidak dilaksanakan. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, diperlukan strategi pembelajaran seperti pemanfaatan sumber ajar yang tepat seperti boneka tangan.

Menurut Madyawati (2017), boneka tangan adalah alat atau media yang digunakan dalam kegiatan pendidikan. "Boneka tangan merupakan tiruan dari bentuk-bentuk seperti manusia, hewan, dan lain-lain", seperti yang dikemukakan oleh Kanuriant (2018), "berukuran lebih besar dari "boneka jari" tetapi lebih kecil dari "boneka biasa", dan dapat dikonstruksi menggunakan berbagai motif dan corak." pola. Sebaliknya, instruktur menggunakan boneka tangan berukuran lebih besar dari jari sebagai media atau alat untuk kegiatan pembelajaran. Sementara itu, di Widowati D.A. (2016), Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke dalam pakaian boneka tersebut.

Penjelasan sebelumnya menunjukkan bahwa media boneka tangan memiliki kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan boneka jari yang dipegang di tangan kemudian digerakkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain penelitian menggunakan *pre- Eksperimen design*. Desain penelitian ini menggunakan tipe *One-Group Pretest-Posttest*. Menurut (Sugiono 2019).

Tabel 1. One Group PreTest PostTest Design

Kelompok	Pre test	Treatmen	Post test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Nilai *Pretest* sebelum diberi perlakuan

O₂ : Nilai *Posttest* sesudah diberi perlakuan

X : *Treatmen* atau perlakuan menggunakan media boneka tangan

Penelitian akan berlangsung pada semester gasal tahun akademik 2022/2023, Di Sekolah Raudhatul Athfal Almourky di Jl. Ex Almukarromah No. D. Subyek penelitian ini yaitu kelas B dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Peneliti menggunakan strategi purposive sampling dalam penelitian ini. Sugiono (2021) mendefinisikan "purposive sampling" sebagai strategi pengambilan sampel yang mempertimbangkan aspek-aspek tertentu. Oleh karena itu, kedua puluh anak yang menjadi sampel penelitian ini adalah anak B2 Raudhatul Athfal Almourky. Waktu penelitian berlangsung kurang lebih tiga bulan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan. 124 siswa dari Sekolah Raudhatul Athfal Almourky berpartisipasi dalam penelitian ini.

Delapan hari dialokasikan untuk delapan pertemuan penelitian. Sehari sebelum perlakuan, dilakukan pre-test, dan tujuh hari kemudian dilakukan post-test. Hasil pra dan pasca tes berfungsi sebagai referensi untuk uji statistik. Ketiganya dinyatakan valid, reliabel, dan normal dalam uji validitas, reliabilitas, dan normalitas di penelitian ini. Hipotesis menggunakan uji-t, sampel berpasangan.

Sugiyono (2020) mengemukakan bahwa hipotesis berfungsi sebagai tanggapan sementara terhadap pertanyaan penelitian. Berikut adalah hipotesis penelitian statistik:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media boneka tangan terhadap kemampuan mengendalikan emosi anak

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara media boneka tangan terhadap kemampuan mengendalikan emosi anak

μ_1 : nilai rata-rata kemampuan mengendalikan emosi anak sebelum menggunakan media boneka tangan

μ_2 : nilai rata-rata kemampuan mengendalikan emosi anak sesudah menggunakan media boneka tangan

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$, artinya tidak terdapat pengaruh antara kemampuan mengendalikan emosi anak sebelum dan sesudah diberi stimulus media boneka tangan

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$, artinya terdapat pengaruh antara kemampuan mengendalikan emosi anak sebelum dan sesudah diberi stimulus media boneka tangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

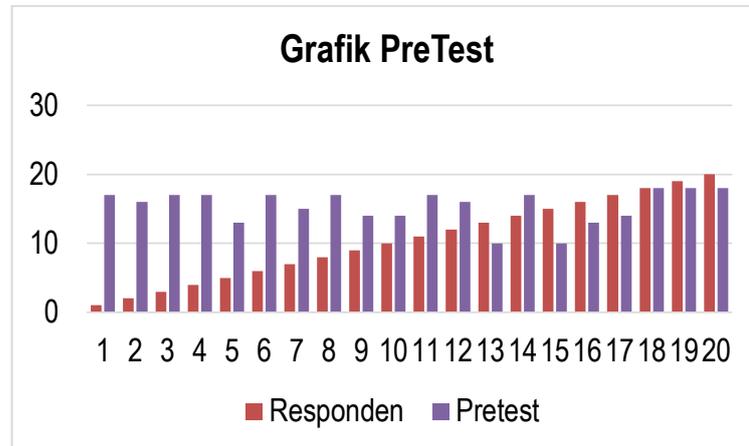
Sebelum anak Kelompok B mendapat perlakuan media boneka tangan, dilakukan pretest untuk menilai kemampuan mengendalikan emosi anak. Pengamatan awal dimasukkan dalam pre-test, setelah itu perawatan berkala diberikan. Kemampuan mengendalikan emosi anak dengan menggunakan nilai-nilai berikut terangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Deskriptive statistik Pre-Test

	Pre-Test
N Valid	20
Missing	0
Mean	15,4
Median	16,5
Modus	17
Variance	6,042
Range	8
Max	18
Min	10
Stdev	2,458

Dari tabel diatas, diketahui bahwa hasil statistik dari nilai (*Pre-Test*) sebelum di beri perlakuan atau *treatment* media boneka tangan nilai Mean (X) 15,4, Median (Me) 16,5, Modus (Mo) 17, Maximum (Max) 18, Minimum (Min) 10, dan Range (Rentang Nilai) 8. Sehingga diperoleh Standar Deviasi (S)

adalah 2,458. Mean (X) 15,4 adalah rata-rata keseluruhan jumlah nilai setiap indikator, yang terdiri dari 9 aspek. Dengan nilai aspek pertama sebelum dilakukan treatment yaitu 35 dengan rata-rata 1,75 tergolong dalam kategori **kurang** menuju ke kategori **cukup**.



Gambar 1. Grafik Sebelum Perlakuan (*Treatment*)

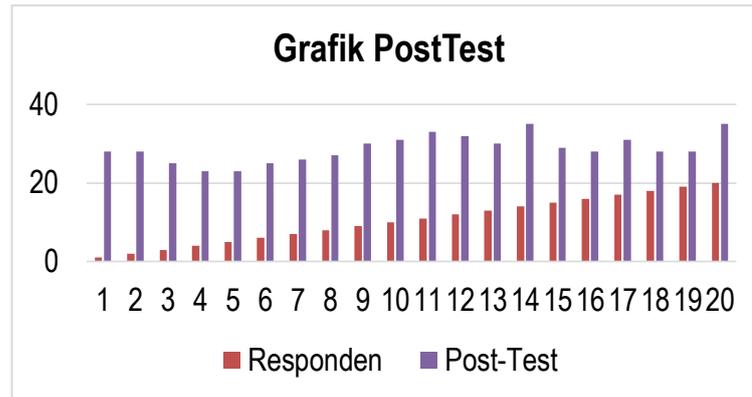
Setelah anak Kelompok B mendapat perlakuan media boneka tangan, dilakukan pretest untuk menilai kemampuan mengendalikan emosi anak. Pengamatan awal dimasukkan dalam post-test, setelah itu perawatan berkala diberikan. Kemampuan mengendalikan emosi anak dengan menggunakan nilai-nilai berikut terangkum dalam Tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Deskriptive statistik Post-Test

	<i>Post-Test</i>
N Valid	20
Missing	0
Mean	28,75
Median	28
Modus	28
Variance	11,98
Range	12
Max	35
Min	23
Stdev	3,462

Sedangkan data untuk nilai (*Post-Test*) setelah di berikan *treatment* melalui media boneka tangan memiliki nilai Mean (X) 28,75, Median (Me) 28, Modus (Mo) 28, Maximum (Max) 35, Minimum (Min) 23, dan Range (Rentang Nilai) 12. Sehingga diperoleh Standar Deviasi (S) adalah 3,462.

Mean (X) 28,75 adalah rata-rata keseluruhan jumlah nilai setiap indikator, yang terdiri dari 9 aspek. Dengan nilai aspek pertama setelah dilakukan treatment yaitu 61 dengan rata-rata 3,05 tergolong dalam kategori **baik** menuju ke kategori **baik sekali**.



Gambar 2. Grafik Sesudah Treatment

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, nilai rata-rata data pretest untuk semua data yang dianalisis adalah 15,4. Hal ini menunjukkan bahwa pengendalian emosi anak kelompok B masih di bawah standar karena belum menggunakan boneka tangan. Setelah menggunakan media, rata-rata skor posttest anak kelompok B meningkat menjadi 28,75, hal ini menunjukkan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap mengendalikan emosi anak.

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,411$ sedangkan pada data distribusi t_{tabel} : taraf signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$ karena uji dua pihak (two tail). maka nilai $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$, $db = n - 1 = 20 - 1 = 19$. $t(\alpha, db) = t_{tabel} = t(0,025, 19) = 2,093$

Ternyata hasil t_{hitung} memperoleh hasil 2,411, dengan t_{tabel} sebesar 2,093. Jadi, t_{hitung} lebih besar nilainya dari t_{tabel} , sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. (Sugiyono, 2021)

Pada tahap pemberian *Treatment* dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan. Pada pertemuan pertama anak terlihat kurang tertarik mengikuti pelajaran dilihat dari semangat yang lemah dan kurangnya ekspresi emosi anak dalam mengikuti pelajaran. Pertemuan kedua Pada treatment kedua ini peneliti tetap mengajar menggunakan media boneka tangan. Pada saat pembelajaran peneliti menjelaskan tentang "Sub Tema : Umur dan Jenis Kelamin" disaat peneliti menjelaskan dengan berbicara menggunakan media boneka tangan ada beberapa anak yang merespon sesuai dengan ekspresi emosinya misal : tersenyum dan tertawa pada saat peneliti menyampaikan cerita. Dan disaat peneliti bertukar peran dalam berbicara tanpa menggunakan media ada anak yang tidak memperhatikan dan merasa bosan tidak bisa diam dikelas sering keluar dengan alasan untuk meminta minum air. Saat pertemuan ke tiga dan ke empat Pada pembelajaran ini dimulai dengan kegiatan berdoa dan guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini dengan memakai media boneka tangan. Selama kegiatan anak-anak mulai memperlihatkan ekspresi senang mereka dan sudah mulai berkurang anak-anak yang keluar kelas dan kesana kemari dalam kelas.

Pada treatment keempat ini, peneliti melihat kemampuan emosional pada anak mulai meningkat, dimana anak beberapa sudah bisa sadar terhadap emosinya sendiri, sudah mulai dapat bertindak sesuai respon emosinya, mulai mampu mengekspresikan emosinya sendiri serta sudah mulai bisa mengendalikan emosinya. Pada pertemuan ke lima dan enam, berbeda dengan treatment sebelumnya, dimana pada tahap ini guru dikelas yang membantu mengajar memakai media boneka tangan dimulai dari kegiatan berdoa, anak-anak sangat bersemangat dan antusias untuk berdoa. Selama kegiatan berdoa anak-anak memperlihatkan ekspresi senang mereka dan sudah berkurang anak-anak yang keluar kelas dengan alasan minum air. Pada treatment ini, peneliti melihat kemampuan emosional pada anak sudah mulai meningkat, dimana anak sudah bisa sadar terhadap emosinya sendiri maupun orang lain, sudah dapat bertindak sesuai respon emosinya mampu mengekspresikan emosinya sendiri serta sudah bisa mengendalikan emosinya. Pada tahap pertemuan tujuh dan delapan, pada treatment ini, peneliti melihat kemampuan emosional pada anak sudah mulai meningkat, dimana anak sudah bisa sadar terhadap emosinya sendiri maupun orang lain, sudah dapat bertindak sesuai

respon emosinya mampu mengekspresikan emosinya sendiri serta sudah bisa mengendalikan emosinya. Anak sudah tidak kesana kemari dikelas, bahkan sudah jarang meminta minum air pada saat waktu pembelajaran. Bahkan ada anak yang ingin peneliti mengajar menggunakan media boneka tangan.

SIMPULAN

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan mengendalikan emosi anak di kelompok B RA Almourky Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan mengendalikan emosi anak di kelompok B. hal ini berdasarkan hasil pretest dan posttest setelah diberikan beberapa perlakuan atau treatment menggunakan media boneka tangan. Media boneka tangan terbukti memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengendalikan emosi anak karena pengenalan mengendalikan emosi dari bentuk cerita dikenalkan melalui media boneka tangan dengan cara memainkannya, media tersebut menarik perhatian anak-anak sehingga dapat lebih mudah bagi guru untuk mengenalkan emosi kepada anak.

Sedikit rekomendasi dari peneliti dalam penelitian ini, dalam mengenalkan emosi kepada anak, media boneka tangan merupakan salah satu media alternatif yang relatif mudah untuk pengenalan emosi karena pada media ini terdapat ekspresi yang ada pada boneka dan suara dari guru yang dapat menarik perhatian anak-anak dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arieska, O., Syafri, F., & Zubaedi, Z. (2018). *Pengembangan Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Daniel Goleman Pada Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam*. Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education, 1(2), 103-116.
- Fitriya, A. (2018). *Optimalisasi Perkembangan Kecerdasan Emosional (EQ) Anak Usia Dini*. Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan, 14(1), 1-15.
- Hasiana, I. (2019). *Kemampuan Sosial Anak Kelompok Bermain Ditinjau Dari Pola Pengasuhan Orang Tua*. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019, 1(02), 32-37.
- Ilham, I. (2020). *Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, 4(2), 162-180.
- Kanuriant, D. (2018). *Manfaat Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 2-3 Tahun*. In SENDIKA: Seminar Pendidikan (Vol. 2, No. 1, pp. 206-209).
- Madyawati. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : PrenadaMedia
- Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). *Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Bantul*. Jurnal Prima Edukasia, 3(2), 166-176.
- Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022. Diakses pada tanggal 6 Maret 2022 <https://bpmkaltim.kemdikbud.go.id/2022/02/permendikbud-ristek-nomor-7-tahun-2022-tentang-standar-isi-pada-pendidikan-anak-usia-dini-jenjang-pendidikan-dasar-dan-jenjang-pendidikan-menengah/https://bit.ly/PermendikbudRistekSI2022>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA

- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA
- Thaib, E. N. (2013). *Hubungan Antara prestasi belajar dengan kecerdasan emosional*. Jurnal Ilmiah Didaktika Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran, 13(2).
- Widowati, D. A. (2016). *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan*. BASIC EDUCATION, 5(27), 2-580.
- Wijaya,I.P & Iswantiningtyas,V. (2015) *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Wayang Gapit Sebagai Upaya Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Efektor, 26.