

Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Boneka Tangan Di MI Fathul Jannah Palangka Raya

by Hesty Widiastuty

Submission date: 04-Jun-2024 04:14PM (UTC+0700)

Submission ID: 2395283089

File name: jphm_vol_2_no_2_juni_2024_hal_13-23.pdf (848.81K)

Word count: 3376

Character count: 21919



**Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Boneka Tangan
Di MI Fathul Jannah Palangka Raya**

*Introduction To English Vocabulary Using Hand Puppet Media At MI Fathul Jannah
Palangka Raya*

Hesty Widiastuty¹, Windy Annastasia Maharani², Siti Anisah³,
Tiara Nur Fatimah Almadani⁴, Mayra Musdalifah⁵, Rizki Hasanah⁶

¹⁻⁶Institut Agama Negeri Palangka Raya

Korespondensi penulis: hesty.widiastuty@iain-palangkaraya.ac.id

Article History:

Received: Mei 08, 2024;

Accepted: Juni 04, 2024;

Published: Juni 30, 2024;

Keywords: *vocabulary introduction, hand puppet, interactive learning.*

Abstract: *The study introduces the use of hand puppets as a tool to strengthen English vocabulary acquisition among third-grade students at MI Fathul Jannah, Palangka Raya. This Student Creativity Program (PKM) employs a descriptive qualitative methodology involving fifteen students as participants. During instruction, the team uses hand puppets to introduce new vocabulary covering family members, followed by interactive exercises to assess vocabulary retention and application. The results of these activities indicate that the use of hand puppets not only enhances vocabulary retention but also boosts students' confidence in using English. Students show enthusiasm and active participation during learning activities, indicating that hand puppets effectively create a more engaging and interactive learning environment. These findings underscore the significant potential of hand puppets as aids in teaching English vocabulary to elementary school students.*

Abstrak

Penelitian ini memperkenalkan penggunaan boneka tangan sebagai alat untuk memperkuat pemerolehan kosakata bahasa Inggris di antara siswa kelas tiga di MI Fathul Jannah, Palangka Raya. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif yang melibatkan lima belas siswa sebagai partisipan. Selama pembelajaran, tim menggunakan boneka tangan untuk memperkenalkan kosakata baru yang mencakup materi tentang anggota keluarga, diikuti oleh latihan interaktif untuk menilai retensi kosakata dan penerapannya. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan tidak hanya meningkatkan retensi kosakata tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa boneka tangan secara efektif menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Temuan ini menegaskan potensi signifikan boneka tangan sebagai bantuan dalam mengajar kosakata bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: pengenalan kosakata, boneka tangan, pembelajaran interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang dimulai sejak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak. Masa kanak-kanak adalah fase penting dalam pertumbuhan di mana perkembangan otak anak berlangsung dengan cepat dan signifikan (Sari, Fika Septian, Ismawati, 2021). Karena alasan tersebut, masa ini merupakan waktu yang ideal untuk menggali dan mengembangkan potensi serta kemampuan anak, termasuk dalam konteks pengajaran bahasa asing. Salah satunya pemanfaatan media

* Hesty Widiastuty, hesty.widiastuty@iain-palangkaraya.ac.id

14

⁵ pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang turut membantu dalam memperluas pengetahuan anak. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik (Kurniawati & Musa, 2022).

Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi secara langsung kepada siswa atau melalui penjelasan. Materi dapat disampaikan dalam berbagai bentuk sesuai dengan konten yang diajarkan kepada siswa (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Kosakata memegang peran penting sebagai fondasi bagi penguasaan siswa dalam materi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah (Widiyanto et al., 2018). Hal ini berpengaruh pada pemahaman mereka terhadap ¹³ mata pelajaran bahasa Inggris dan juga pada penguasaan mereka terhadap ⁷ mata pelajaran lainnya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin besar pula keterampilan berbahasanya.

¹⁷ Media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menarik perhatian dan membangkitkan minat anak dalam proses belajar (Khotimah et al., 2021). Salah satu media yang dapat digunakan di kelas adalah boneka tangan. Boneka menjadi sebuah alat demonstrasi yang dianggap memiliki kemiripan yang mendekati kealamian ketika menceritakan suatu cerita (Meo et al., 2023). Dalam konteks ini, penggunaan media boneka tangan telah menjadi sebuah metode yang menarik dan efektif dalam memperkenalkan berbagai konsep kepada siswa. Dengan menerapkan media boneka tangan melalui metode bercerita, diharapkan dapat terjadi ⁴ interaksi yang positif antara pendidik dan peserta didik (Putra et al., 2023). Kemudian menurut (Ratna Ayuningtyas et al., 2023), ini berarti boneka tangan dapat berfungsi sebagai ¹⁵ pengalih perhatian siswa sekaligus menjadi media untuk berekspresi atau menyatakan perasaan mereka.

Hal ini diharapkan dapat merangsang perkembangan daya imajinasi dan pemikiran peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi lebih kreatif dan aktif dalam belajar. Selain itu, diharapkan penerapan ini juga dapat ⁴ menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga mereka merasa lebih nyaman ²⁶ untuk bertanya atau memberikan tanggapan terhadap apa yang telah disampaikan oleh pendidik. Rasa keingintahuan anak akan diungkapkan melalui pemerolehan kata-kata atau apa yang dikenal sebagai berbicara. Dengan adanya ⁸ media boneka tangan, anak-anak tertarik untuk berimajinasi dan kemudian berusaha mencari kosakata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada dalam diri mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti boneka tangan, dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata siswa. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hesty Widiastuty (2024) yang menunjukkan hasil bahwa peserta menjadi lebih aktif dalam berinteraksi selama proses belajar di kelas, di

mana mereka mengalami peningkatan kosakata dan penguasaan kosakata yang lebih baik berkat latihan yang diberikan. Penelitian oleh Johnson (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual, termasuk boneka tangan, dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Temuan ini memberikan referensi yang kuat bagi penelitian ini untuk terus mengeksplorasi efektivitas penggunaan boneka tangan dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan usia dini adalah melalui pengabdian kepada komunitas dampingan, seperti yang dilakukan di MI Fathul Jannah, Palangka Raya. Analisis situasi atau kondisi objektif komunitas dampingan, yaitu di MI Fathul Jannah, menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkuat pendekatan pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Meskipun anak-anak pada usia ini memiliki potensi besar untuk belajar bahasa asing, seperti bahasa Inggris, mereka memerlukan metode yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Hal ini mendorong peneliti untuk memilih MI Fathul Jannah sebagai subjek pengabdian, dalam meningkatkan penguatan pengajaran kosakata bahasa Inggris kepada siswa kelas 3 di MI Fathul Jannah, Palangka Raya, melalui penggunaan media boneka tangan. Pengabdian ini adalah untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, serta untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas 3 di MI Fathul Jannah.

Dalam pengabdian ini, peneliti menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran yang mendukung dalam pemberian materi *family members* sebagai bentuk penguatan kosakata Bahasa Inggris. Dengan adanya pengabdian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas 3 di MI Fathul Jannah.

METODE

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah enam boneka tangan yang diberi nama Tom, Sarah, Emily, Jake, Linda, dan John. Boneka-boneka ini digunakan untuk membantu siswa memperkenalkan dan mengingat kosakata baru yang berkaitan dengan anggota keluarga. Dalam kegiatan ini, metode ceramah digunakan untuk mengajar materi "Family member" kepada siswa MI Fathul Jannah Palangka Raya dengan menggunakan boneka tangan. Pendekatan ini memfasilitasi penyampaian materi secara efisien dan cepat. Kegiatan pengabdian dilakukan langsung di kelas, memungkinkan instruktur untuk

16

menjelaskan konsep "*Family member*" secara langsung. Tambahan, metode demonstrasi interaktif digunakan oleh tim pengabdian sebagai Media untuk memperjelas pemahaman siswa tentang "*Family member*" dengan menggunakan boneka tangan.

Langkah-langkah kegiatan ini terdiri dari:

- a. Persiapan, yang mencakup perencanaan program pengabdian yang meliputi:
 1. Berkoordinasi dengan pihak yang terkait di lokasi pengabdian
 2. Menetapkan jadwal
 3. Merencanakan materi.
- b. Langkah pelaksanaan:
 1. Pada tahap awal kegiatan, semua anggota tim berdiri di depan kelas untuk memperkenalkan diri satu per satu kepada para siswa
 2. Tim pengabdian melanjutkan dengan kegiatan pemanasan yang melibatkan seluruh siswa. Mereka mengajak siswa untuk menyanyikan lagu "*Family Finger*" bersama-sama
 3. Langkah selanjutnya dalam kegiatan ini adalah mendalami materi inti, yang dimulai dengan menjelaskan konsep keluarga secara mendetail
 4. Kegiatan dilanjutkan dengan sebuah dialog interaktif yang melibatkan penggunaan boneka tangan sebagai alat bantu pengajaran. Boneka tangan yang telah diberi nama seperti Tom, Sarah, Emily, Jake, Linda, dan John, digunakan dalam skenario yang menggambarkan kehidupan sehari-hari keluarga
 5. Langkah terakhir adalah mengadakan quiz di mana beberapa siswa dipanggil ke depan untuk menjawab soal, quiz ini bertujuan untuk menguji pemahaman mereka tentang materi "*Family Member*". Setelah itu, siswa yang menjawab dengan benar akan diberi hadiah sebagai bentuk apresiasi.

HASIL

Kegiatan pengabdian ini melibatkan 15 siswa kelas 3 di MI Fathul Jannah Palangka Raya, di mana sesi pembelajaran berlangsung selama 45 menit. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah enam boneka tangan yang diberi nama Tom, Sarah, Emily, Jake, Linda, dan John. Boneka-boneka ini digunakan untuk membantu siswa memperkenalkan dan mengingat kosakata baru yang berkaitan dengan anggota keluarga.

Dalam sesi pembelajaran, setiap boneka memainkan peran khusus untuk membantu mempersonifikasikan kosakata tersebut. Boneka Tom berperan sebagai ayah, memberikan

siswa gambaran tentang peran seorang ayah dalam keluarga. Boneka Sarah berperan sebagai ibu, membantu siswa memahami peran ibu. Boneka Emily berperan sebagai anak perempuan, sementara boneka Jake berperan sebagai anak laki-laki, masing-masing membantu siswa mengenali kosakata yang berhubungan dengan anak perempuan dan anak laki-laki dalam keluarga. Boneka Linda berperan sebagai nenek dan boneka John berperan sebagai kakek, melengkapi anggota keluarga inti dan memperkenalkan kosakata yang berkaitan dengan kakek dan nenek.

Dialog yang digunakan dalam sesi pembelajaran ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memperkenalkan dan mengingat kosakata baru dengan lebih mudah. Melalui interaksi dengan boneka-boneka ini, siswa dapat mengasosiasikan kosakata dengan karakter dan peran yang dimainkan oleh setiap boneka, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa terhadap kosakata baru yang dipelajari.



Gambar 1. Boneka tangan keluarga.

Pada tahap awal kegiatan, semua anggota tim berdiri di depan kelas untuk memperkenalkan diri satu per satu kepada para siswa. Setiap anggota tim menyampaikan nama mereka, latar belakang singkat, dan peran mereka dalam sesi pembelajaran tersebut. Tujuan dari sesi perkenalan ini adalah untuk membangun rasa saling kenal dan keakraban antara tim dan siswa, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan terbuka untuk berinteraksi selama kegiatan berlangsung.

Setelah sesi perkenalan selesai, tim melanjutkan dengan kegiatan pemanasan yang melibatkan seluruh siswa. Mereka mengajak siswa untuk menyanyikan lagu "*Family Finger*" bersama-sama. Lagu ini dipilih karena mudah diingat dan memiliki gerakan tangan yang menyenangkan, yang dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat secara fisik dan emosional. Selama menyanyikan lagu, anggota tim juga menunjukkan gerakan yang sesuai dengan lirik lagu, sehingga siswa dapat mengikuti dengan mudah. Kegiatan pemanasan ini berfungsi untuk

18

mencairkan suasana dan membuat siswa merasa lebih santai. Selain itu, menyanyi bersama juga menciptakan suasana yang ramah dan menyenangkan antara tim dan siswa. Hal ini penting untuk membangun hubungan yang positif dan mendukung lingkungan belajar yang kondusif. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa diharapkan menjadi lebih antusias, termotivasi, dan siap untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang akan datang. Semangat dan kesiapan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkat melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini.



Gambar 2. Memperkenalkan anggota kelompok.



Gambar 3. Menyanyikan lagu "Family Finger".

Langkah selanjutnya dalam kegiatan ini adalah mendalami materi inti, yang dimulai dengan menjelaskan konsep keluarga secara mendetail. Proses ini diawali dengan menguraikan nama-nama ¹⁴ anggota keluarga seperti ayah, ibu, anak laki-laki, anak perempuan, nenek, dan kakek. Setiap nama anggota keluarga tidak hanya disebutkan, tetapi juga dijelaskan mengenai tanggung jawab dan peran mereka dalam keluarga. Misalnya, peran seorang ayah dalam menyediakan kebutuhan keluarga, peran ibu dalam mengelola rumah tangga, serta peran anak-anak dalam membantu orang tua dan belajar. Setelah menjelaskan konsep dasar dan peran masing-masing anggota keluarga, kegiatan dilanjutkan dengan sebuah dialog interaktif yang

melibatkan penggunaan boneka tangan sebagai alat bantu pengajaran. Boneka tangan yang telah diberi nama seperti Tom, Sarah, Emily, Jake, Linda, dan John, digunakan dalam skenario yang menggambarkan kehidupan sehari-hari keluarga. Setiap boneka memainkan peran tertentu yang sebelumnya telah dijelaskan, sehingga siswa dapat melihat contoh konkret dari interaksi dan dinamika keluarga.

Dialog interaktif ini dirancang untuk ³⁴melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa diajak ²untuk berpartisipasi dalam dialog, baik dengan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau bahkan memainkan peran dengan menggunakan boneka tangan tersebut. ²Tujuan dari dialog ini adalah untuk memperdalam ²⁹pemahaman siswa tentang dinamika keluarga dan hubungan antara anggota keluarga. Melalui metode ini, ²⁹siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, ²⁹tetapi juga melihat dan berinteraksi langsung ²⁹dengan contoh-contoh nyata. Penggunaan alat bantu visual seperti boneka tangan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. ¹⁹Dengan melihat langsung representasi anggota keluarga dan berpartisipasi dalam dialog, ¹⁹siswa dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana keluarga berfungsi ³¹dan bagaimana nilai-nilai seperti kerjasama, tanggung jawab, dan kasih sayang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

²³Melalui interaksi langsung dan penggunaan alat bantu visual ini, diharapkan siswa dapat memperoleh ³⁷pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif tentang struktur keluarga dan ²nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan untuk membangun ²rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi, baik dengan ⁷teman sebaya maupun dengan anggota keluarga di rumah. Dengan demikian, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari, memperkuat hubungan mereka dengan anggota keluarga, dan menjadi individu yang lebih berperan aktif dalam keluarga mereka masing-masing.



Gambar 4. Para siswa mendengarkan penjelasan tentang anggota keluarga.



Gambar 5. Terlibat dalam dialog menggunakan boneka tangan.

Langkah terakhir dalam memperkuat pemahaman siswa adalah memberikan kuis untuk menguji pemahaman mereka tentang anggota keluarga. Kuis ini melibatkan kuis menyusun huruf untuk membentuk kata-kata yang berhubungan dengan anggota keluarga. ¹¹ Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah untuk memotivasi mereka untuk mencapai hasil yang baik dan memperkuat rasa pencapaian dan kepuasan diri mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Menggunakan kuis sebagai alat evaluasi ²⁴ membantu guru dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, memungkinkan penyesuaian pendekatan pengajaran dan memberikan bantuan tambahan sesuai kebutuhan. ²⁵ Praktik ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan efektivitas pengajaran secara keseluruhan dengan memastikan bahwa siswa belajar dan mempertahankan informasi yang disajikan.



Gambar 6. Para siswa maju untuk menjawab kuis di papan tulis.



Gambar 7. Memberikan hadiah kepada para siswa.

DISKUSI

Hasil dari penggunaan media boneka tangan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya elemen visual dan kinestetik yang ditawarkan oleh boneka tangan, siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan media ini juga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka, seperti meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris. Hal ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Winarti (2024) bahwasannya penggunaan boneka tangan dapat meningkatkan mengenalkan kosa kata sederhana dalam bahasa Inggris. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Purnamasari (2023) yang menunjukkan hasil serupa yaitu penggunaan media boneka tangan menunjukkan pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar telah terbukti memberikan dampak yang positif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Elemen visual dan kinestetik yang ditawarkan oleh boneka tangan berhasil menarik minat dan antusiasme siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peningkatan kosa kata Bahasa Inggris juga merupakan hasil yang signifikan dari penggunaan media ini.

Peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk mendukung penelitian ini maupun penelitian selanjutnya yakni, guru dan sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan penggunaan media boneka tangan dalam ⁴ pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan boneka tangan yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mengembangkan ¹⁶ skenario cerita yang menarik bagi siswa. Pelatihan dan workshop dapat diselenggarakan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara efektif menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran. Guru dapat memperoleh keterampilan dan strategi yang diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan media ini dalam kelas.

Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Studi lebih lanjut dapat memperdalam pemahaman tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan bahasa siswa, seperti pemahaman, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Pengembangan bahan ajar dan sumber belajar yang menarik dan berbasis boneka tangan dapat dilakukan. Guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa menggunakan media ini. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan mereka kesempatan untuk berperan aktif dalam penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan ² motivasi belajar dan rasa keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

³⁵ Kami mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada pihak sekolah MI Fathul Jannah dan seluruh anggota kelompok pengabdian yang telah berperan secara langsung maupun tidak langsung dalam kesuksesan program pengabdian masyarakat ini. Dukungan yang luar biasa dari sekolah dan kerja keras serta dedikasi dari para anggota kelompok pengabdian telah menjadi pilar utama dalam menjalankan setiap tahap kegiatan dengan lancar dan efisien. Terima kasih atas kesediaan, waktu, dan upaya yang telah diberikan, semoga kolaborasi ini menjadi langkah awal menuju keberhasilan yang lebih besar di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Ayuningtyas, R., Sutono, A., & Roshayanti, F. (2023). Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD N 3 Rejosari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1661>
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1).

- Jones, E. J. H., Mason, L., Begum Ali, J., van den Boomen, C., Braukmann, R., Cauvet, E., Demurie, E., Hessels, R. S., Ward, E. K., Hunnius, S., Bolte, S., Tomalski, P., Kemner, C., Warreyn, P., Roeyers, H., Buitelaar, J., Falck-Ytter, T., Charman, T., & Johnson, M. H. (2019). EuroSibs: Towards robust measurement of infant neurocognitive predictors of autism across Europe. *Infant Behavior and Development*, 57. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2019.03.007>
- Khotimah, K., Mustaji, & Jannah, M. (2021). Pengaruh metode bercerita menggunakan boneka tangan terhadap kemampuan bahasa ekspresif dan emosi anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.350>
- Kurniawati, D., & Musa. (2022). Pembelajaran dengan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1). <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.75>
- Meo, R. D., Ita, E., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan aspek bahasa anak. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3). <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1128>
- Purnamasari, I. (2023). Pengaruh media boneka tangan terhadap penguasaan kosa kata pada kelompok B di TK Al-Amin (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Putra, W. A., Priatiningsih, S., & Khasanah, I. (2023). Penerapan media panggung boneka tangan melalui metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 2-4 tahun di KB Aisyiyah Jember. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 12(2). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v12i2.2602>
- Sari, F. S., & Ismawati, P. (2021). Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-6 tahun menggunakan media boneka tangan di RA Al Andalus Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(2).
- Widiastuty, H., Normuliati, S. N., Yuliana, N. M. Y., Firmansah, Y. F., & Indriyani, S. I. (2024). The assistance for learning English vocabulary using finger puppets. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 336-351.
- Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono, P. (2018). Peningkatan penguasaan kosa kata siswa SD melalui penggunaan media boneka tangan. *Jurnal PGSD*, 11(1). <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25>
- Winarti, W. (2024). Pengenalan literasi bahasa Inggris pada anak usia dini melalui media bilingual puppet show. *Pengabdian Masyarakat Cendekia (PMC)*, 3(1), 6-8. <https://doi.org/10.55426/pmc.v3i1.262>

Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Boneka Tangan Di MI Fathul Jannah Palangka Raya

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | journal.widyakarya.ac.id
Internet Source | 3% |
| 2 | id.scribd.com
Internet Source | 2% |
| 3 | Mirna Lestari, Lafifah Suliyya, Hesty Widiastuty, Yeni Suryani, Alya Audria, Fatma Fatma, Siti Rahmawati. "PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA JARI PADA SISWA KELAS III MIS FATHUL JANNAH", Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2024
Publication | 1% |
| 4 | www.scribd.com
Internet Source | 1% |
| 5 | aimarusciencemania.wordpress.com
Internet Source | 1% |
| 6 | Firda Amalia Aziza, Rusi Rusmiati Aliyyah. "Upaya Peningkatan Kemampuan Mengingat Vocabulary Bahasa Inggris dengan | 1% |

Menggunakan Model Team Games Tournament Pada Siswa Kelas 3 di MI Tarbiyatul Falah", Karimah Tauhid, 2024

Publication

7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
8	fkip.umpr.ac.id Internet Source	1 %
9	geograf.id Internet Source	1 %
10	jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	1 %
11	pt.scribd.com Internet Source	1 %
12	riset.unisma.ac.id Internet Source	1 %
13	Sigit Widiyanto. "PENINGKATAN READING COMPREHENSION SISWA SD MELALUI PENGUNAAN MEDIA KAMUS BERGAMBAR BAHASA INGGRIS", Jurnal Basicedu, 2018 Publication	1 %
14	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	<1 %

16	Submitted to Universitas Amikom Student Paper	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1 %
18	A'imatus Sa'adah, Vevy Liansari. "Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah 11 Randegan Tanggulangin", Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL), 2024 Publication	<1 %
19	daffast.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
21	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
22	www.studymode.com Internet Source	<1 %
23	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
24	kabinetrakyat.com Internet Source	<1 %
25	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %

26	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.scilit.net Internet Source	<1 %
28	Luluk Fajria Maulida, Revi Gama Hatta Novika, Atrianny Nilam Sari, Nurul Jannatul Wahidah, Siti Nurhidayati, Rufidah Maulina. "Pengaruh Pendampingan melalui Kit Sensory Play terhadap Pengetahuan Ibu dari Anak Stunting tentang Stimulasi Perkembangan Anak", Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 2023 Publication	<1 %
29	ejournal.unp.ac.id Internet Source	<1 %
30	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
31	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
32	id.123dok.com Internet Source	<1 %
33	journal.unublitar.ac.id Internet Source	<1 %
34	ojs.uph.edu Internet Source	<1 %

35 qoisdzulfaqqor.blogspot.com <1 %
Internet Source

36 repository.umj.ac.id <1 %
Internet Source

37 www.indonesiamediacenter.com <1 %
Internet Source

38 repositori.uin-alauddin.ac.id <1 %
Internet Source

39 eprints.iain-surakarta.ac.id <1 %
Internet Source

40 repository.radenintan.ac.id <1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On