

**PENGARUH MEDIA *FINGER PUPPETS* TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK
SISWA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESAI DI SANGGAR BIMBINGAN
KAMPUNG BARU**

ARTIKEL

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

OLEH:

SRI REJEKI MRP

NPM:2202090275P



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 26 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

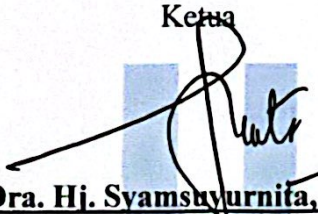
Nama Lengkap : Sri Rejeki Mrp
NPM : 2202090275P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Finger Puppets terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Kampung Baru

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (☒ A) Lulus Yudisium
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Skripsi
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsyurnifa, M.Pd.

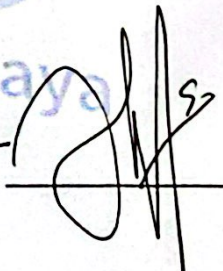
Sekretaris

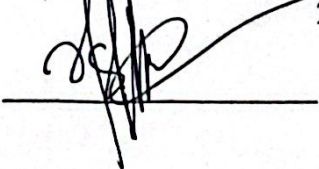

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Pd., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

Artikel yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama : Sri Rejeki MRP
NPM : 2202090275P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : Pengaruh Media *Finger Puppets* Terhadap Kemampuan Menyimak
Siswa Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Sanggar Bimbingan
Kampung Baru

Sudah layak disidangkan

Medan, April 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit.

Diketahui Oleh :

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website. <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Sri Rejeki MRP
N.P.M : 2202090275P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Finger Puppets* Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru

Dengan ini saya menyatakan bahwa jurnal saya yang berjudul "**Pengaruh Media *Finger Puppets* Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



SRI REJEKI MRP
NPM. 2202090275P

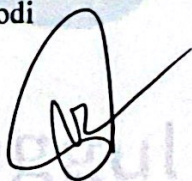
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Sri Rejeki MRP
NPM : 2202090275P
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : Pengaruh Media *Finger Puppets* Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Sanggar Bimbingan Kampung Baru

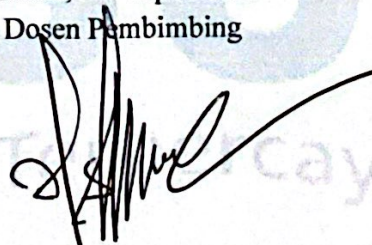
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
4/03 - 2025	Menyesuaikan Tempiat jurnal	21
14/03 - 2025	Submit	21
26/03 - 2025	Revisi	21
16/03 - 2025	loa	21
12/04 - 2025	publish jurnal	21
12/04 - 2025	Acc sidang	12

Diketahui oleh :
Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat diberi kesehatan dan umur yang panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan proposal dengan judul “Pengaruh Media *Finger Puppets* terhadap kemampuan menyimak siswa materi kekayaan budaya Indonesia di KP Baru”. Penyusunan proposal ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam menyelesaikan proposal ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO FIT** selaku dosen pembimbing Saya yang senantiasa membimbing dan memberi semangat serta solusi dalam penulisan skripsi saya ini.
8. **Seluruh Staf Tata Usaha** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Alm. Abdur Rahman Marpaung**, seseorang yang darahnya juga ikut mengalir dalam tubuh saya, terimakasih yang tak terhingga untuk almarhum ayah saya. Sosok yang selalu menjadi sumber inspirasi dan semangat. Meski tak lagi disini, kenangan, doa dan nasihatmu tetap hidup dalam hati. Masa sulit itu kini berhasil saya lewati. Terimakasih atas pelajaran yang mendewasakan saya, untuk belajar ikhlas dan menerima kata kehilangan sebagai bentuk proses penempatan menghadapi dinamika hidup, semoga Allah SWT melapangkan jalanmu dan menerangi tempat peristirahatanmu. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk ayah.
10. Terimakasih untuk ibu saya, **Resmawati S.Pd** wanita tangguh yang tetap berdiri kokoh seorang diri setelah kepergian ayah, Membesarkan

serta menggantikan peran ayah bagi penulis. Artikel ini adalah bukti kecil perjuanganmu, dan semoga kelak aku bisa membalas perjuangan ibu meski takkan pernah sebanding dengan cintamu, All My Love Belongs to You, Mom.

11. Terima kasih untuk abang dan kakak saya **Beny Praditia Marpaung dan istri Rani Butarbutar, Wulan Sari Marpaung dan suami Ahmad Fauzi Tbn, Rahmat Hidayat Marpaung** yang selalu mendoakan memberi semangat dan dukungan kepada saya.
12. Terimakasih untuk keponakanku **Aradea Cici Pratama Tbn** yang menjadi hiburan bagi penulis saat merasa jenuh dalam proses penulisan artikel ini, semoga bahagia dan sehat selalu.
13. Terimakasih untuk para sahabat yang selalu ada, **Harniy Susindy, Zulfa Eliza, Sri Wahyuni, Liberti** dan terimakasih untuk sahabat yang selalu memberi dukungan **Novi Ramadayani dan Sri Ayuwandira** Akhirnya penulis bisa menyelesaikan artikel ini.
14. **Ibu Mintarsih.** selaku kepala sekolah Sanggar Bimbingan Kampung Baru yang telah mengizinkan saya untuk penelitian disekolah tersebut.
15. Terima kasih kepada untuk bapak/ibu guru dan kepala sekolah di sanggar belajar kampong baru malayasia yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.

Peneliti menyadari proposal ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang

sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan proposal ini. Besar harapan peneliti semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Februari 2024

Sri Rejeki Mrp

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL.....	
BERITA ACARA BIMBINGAN ARTIKEL.....	
KATA PENGANTAR.....	
COVER RUMAH JURNAL.....	
DAFTAR ISI.....	
ARTIKEL.....	
BUKTI LoA.....	
BUKTI REVIEW.....	
BUKTI PEMBAYARAN PUBLIKASI JURNAL.....	



The Effect of Finger Puppets Media on Students' Listening Skills on the Topic of Indonesian Cultural Wealth in Malaysia

Sri Rejeki Marpaung^{1*}; Mawar Sari²

^{1,2}Primary School Teacher Education, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

^{1*}Corresponding Email: srimarpaung70@gmail.com, Phone Number: 0823 xxxx xxxx

Article History:

Received: Jan 14, 2025

Revised: Mar 20, 2025

Accepted: Mar 29, 2025

Online First: Apr 12, 2025

Keywords:

Finger Puppets,
Listening Skills,
Media.

Kata Kunci:

Finger Puppets,
Kemampuan Menyimak,
Media.

How to cite:

Marpaung, S. R., & Sari, M. (2025). The Effect of Finger Puppets Media on Students' Listening Skills on the Topic of Indonesian Cultural Wealth in Malaysia. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 739-752.

This is an open-access article under the CC-BY-NC-ND license



Abstract: This study aims to determine the effect of finger puppet media on students' listening skills at the Muhammadiyah Kampung Bharu Malaysia Guidance Center on the material of Indonesian cultural wealth. Students have difficulty listening to the learning materials given by the teacher. The approach in this study uses a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population in this study was made up of 15 fourth-grade students who were used as research samples. The instrument used in this study was an observation sheet on students' listening skills. The validity of the research instrument was tested with expert judgment by assessing its feasibility. The data analysis technique used was the t-test with the alternative hypothesis (H_a) accepted and (H_0) rejected the hypothesis carried out using statistical package software for social sciences (SPSS). The results of this study indicate that before the treatment was given, the average value was 65.86, and after the treatment was given, the average value was 86.73. The results of the t-test analysis were accepted to produce a significance value of 0.000 with df 15 with a significance level of less than (<0.05), which indicates that H_0 is rejected and H_a . Based on the hypothesis test results, it was proven that finger puppet media influenced the listening skills of grade IV students at the Muhammadiyah Guidance Studio, Kampung Bharu, Malaysia.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media finger puppets terhadap kemampuan menyimak siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Bharu Malaysia pada materi kekayaan budaya Indonesia. Siswa sulit menyimak materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode pre-experimental dengan desain one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 15 siswa yang dijadikan sekaligus sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi terhadap kemampuan menyimak siswa. Validitas instrument penelitian diujikan dengan expert judgement dengan menilai kelayakan atas instrument penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji-t dengan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak hipotesis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistical package for the social science (SPSS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum diberikannya perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,86 kemudian setelah diberikannya perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,73. Hasil Analisis uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 dengan df 15 dengan taraf signifikansi kurang dari ($< 0,05$), yang mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan membuktikan bahwa terdapat pengaruh media finger puppets terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV disanggar Bimbingan Muhamadiyah Kampung Bharu Malaysia.

A. Introduction

Education is a process that aims to improve life to a higher level. Education is a process of forming individuals to become quality human beings so that they can contribute to the progress and development of the nation. Education itself lasts a lifetime. This is in line with Law Number 20 of 2003 concerning the National Education System, which emphasizes that education has an important role in creating superior human resources. National Education plays a role in developing individual potential and building a civilized nation's character and civilization to educate the community's lives. The main objective is to optimize the development of students to become individuals who believe in and fear God Almighty, have noble character, are healthy, knowledgeable, skilled, creative, independent, and act as democratic and responsible citizens.

The achievement of the educational goals that have been set should meet the criteria of an effective learning process in teaching and learning activities. A teacher must have skills in implementing learning, which can be in the form of using strategies, models, or media to support the skills possessed by students in learning. According to (Dewi et al., 2022), the ability can be interpreted as a series of intelligent actions carried out with full responsibility, which a person has as a qualification to be recognized by society in carrying out tasks in a particular field of work. In the learning process, students should have four aspects of language skills: reading, writing, listening, and speaking. Students must master these aspects of language skills because these four aspects are interrelated. Of these four skills, the first to be mastered by someone is listening skills.

Listening is listening to verbal symbols with full attention, understanding, appreciation, and interpretation to obtain information, capture the content or message, and understand the meaning of the communication the speaker conveys through speech or spoken language (Derta & Padilah, 2022). According to (Kurniawati, 2023), listening is a process that includes the activities of hearing language sounds, identifying, interpreting, assessing, and reacting to the meaning contained therein.

Listening skills have significant goals for educational purposes where (Derta & Padilah, 2022) states. Listening is a strategic process in developing communication and intellectual abilities. Fundamentally, listening aims to obtain in-depth information and knowledge from the source of the conversation or material being listened to. Effective listening encourages a person to develop intellectual skills, broaden horizons, and build deeper connections of understanding with various sources of information (Faizah, 2024).

According to Nurhasanah (2024), listening skills can be trained by providing appropriate learning media that are by student development. The stages of listening start with (1) preparing oneself, namely focusing and eliminating distractions to listen well. (2) capturing the primary information through understanding the verbal and non-verbal message. (3) After that, relevant information is filtered, and (4) new information is linked with existing knowledge. Stage (5) summarizes the information obtained and stores it in memory for use (Nurazizah, 2024). Good listening skills can significantly influence the success of the learning objectives that have been set.

The statement is based on the facts researchers have found when conducting real lecture work internationally at the Muhammadiyah Kampung Baru Malaysia Guidance Center in class IV, which was held in the month. The mastery of thematic learning on the material of Indonesian cultural wealth, especially in students' listening skills, is classified as very low. This can be seen from the results of student tests on thematic learning of cultural wealth material for 1 semester of learning. Many students still have not achieved the minimum passing grade (KKM), which is > 75 ; only three students, or 20%, have completed it, and 12 students, or 80%, have not completed it. It cannot be denied that in addition to students having difficulty understanding the learning taught, students are also less able to listen to the learning given by the teacher. In addition, students are less directly involved in learning activities in the learning process. There are still many students who are just busy themselves and chatting when the teacher explains the learning material, especially in listening skills lessons.

Seeing this problem, the author uses media expected to influence students' listening skills in thematic learning of cultural wealth material. One media that can be used is finger puppets, more commonly known as *katangan* puppet media. Finger puppets are a medium that can help solve problems caused by students' low listening skills. This is because elementary school students like learning processes that attract their attention, are unique, and the latest. Teachers' use of media in the teaching and learning process can create a sense of activity and enthusiasm in students to follow the learning process.

Teachers can use learning media as a tool to support the learning process and can be used to stimulate thoughts, attention, feelings, abilities, or skills to encourage the learning process. Learning media is a set of tools or a container for conveying messages or information that can be in the form of learning materials so that it can foster a person's interest in learning so that the goal is achieved (Rahmianti & Azis, 2023). Learning media is one of the learning components that has an important role in teaching and learning activities. Media use should be a part that must receive attention from teachers/facilitators in every learning activity (Ar et al., 2024).

One type of media that teachers can use to develop students' listening skills is finger puppets, or what we are more familiar with as hand puppets (Nurfathanah et al., 2023). Hand puppet media is a learning aid in the form of a cloth doll designed to resemble various human and animal characters. Hand puppets are included in the visual media category and are one example of model media. How to use it is by inserting the hand into the doll, while the fingers are used to move the head and hands of the doll.

The definition of finger puppets is further explained by Maryam et al (2020) that Finger Puppets are dolls made of origami paper material and formed into the desired pattern. The dolls are made in such a way that they can be inserted into the fingers so that they can be played. Finger puppets will entertain and attract children's attention, increasing students' storytelling creativity in elementary schools. Finger puppets are also teaching aids, namely tools teachers use to help teachers in their teaching process and help students in the learning process (Afifah, 2019). Finger puppet media are tools teachers use to convey the

material through paper shapes inserted into the fingers with patterns corresponding to the material being taught.

The benefits of using finger puppets media, according to (Sumitra et al., 2019), are to develop children's cognitive and fine motor skills, provide a unique and enjoyable learning experience, raise enthusiasm, and foster feelings of joy in listening to the teacher stories, and can improve children's oral storytelling skills. Using finger puppets media improves children's communication skills and develops children's imagination so that children can understand the material by using the media (Khotimah et al., 2021). Finger puppet media can help students easily listen effectively, thus creating a more dynamic and enjoyable learning environment.

Learning media is important in improving students' listening skills because it can present materials in a more enjoyable, interactive, and easy-to-understand way. With audio, video, and multimedia presentations, students can focus more on listening to the information conveyed, thus helping them better understand the message's contents (Kamaliyah et al., 2024). In addition, learning media also allows students to access a variety of learning resources, such as recordings of speeches, interviews, or stories, which can train them to listen to various speaking styles and intonations.

The use of varied media can also increase students' motivation in learning because they do not only rely on lecture methods, which are sometimes dull. Furthermore, Derta & Padilah (2022) state that learning media allows for repeated practice so that students can repeat poorly understood material and correct listening mistakes. Thus, the use of learning media not only enriches students' learning experiences but also helps them develop better and more effective listening skills.

The learning media teachers use plays a vital role in creating a more enjoyable learning atmosphere, encouraging students to be active and enthusiastic in the learning process, and facilitating teachers and students in more interactive learning. This study aims to examine the impact of the use of finger puppet media on the listening skills of fourth-grade students in the subject of Indonesian cultural wealth, where the focus is on how this media can affect students' listening skills in the overall student learning process.

B. Method

Using an experimental research approach, this study was conducted on fourth-grade students at the Muhammadiyah Guidance Studio, Kampung Bharu, Malaysia. This research aimed to determine the effect of finger puppets on students' listening skills in the material on Indonesian cultural wealth in thematic learning for fourth grade. In this study, the researcher employed the pre-experimental research method. According to Sugiyono (in Said et al., 2023), the research method is a series of processes that include data collection, analysis, and interpretation related to the research objectives. This research design adopts a one-group pretest-posttest design model, where, according to Sugiyono (in Lenaini, 2021), this method includes a pretest conducted before administering the treatment. As a result, the

effectiveness of the treatment can be assessed more accurately by comparing the outcomes with the initial conditions before the treatment.

This study involved 15 fourth-grade students, all of whom were also utilized as research samples. Researchers employed several methods to collect data, including observation, interviews, and documentation. The sampling technique used in this study was saturated sampling. According to Sitepu & Pulungan (2024), saturated sampling is a technique in which all members of a relatively small population are included as research samples. This method ensures that the study represents the entire population, allowing for a more comprehensive analysis of the observed phenomena.

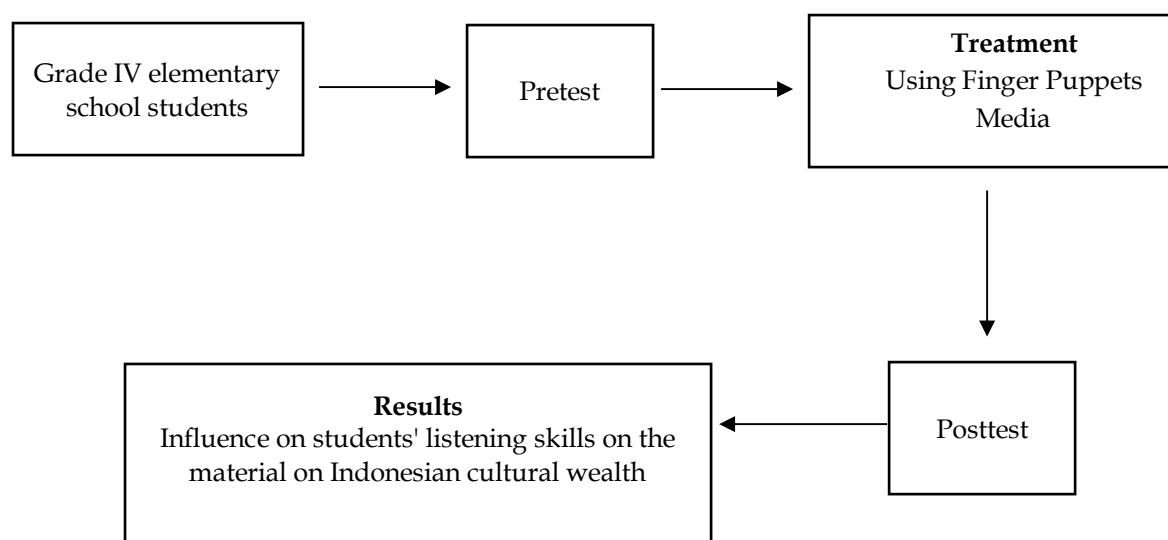


Figure 1. Research Flow

According to Sugiyono (in Purwanto, 2019), a research variable is anything determined by the researcher to be studied so that information about it can be obtained and conclusions drawn.

In this study, the variables are:

1. Independent Variable (x) : Media Finger Puppets
2. Dependent Variable (y) : Listening skills

The data analysis techniques used in this study are validity testing and hypothesis testing. Data analysis used in this study was collected and then processed using the SPSS for Windows program with version 25.

1. Validity Test

An instrument is considered valid when the measuring tool used to obtain data is accurate and capable of measuring what it is intended to measure. Therefore, a valid instrument is genuinely suitable for assessing the intended variables. This study ensures content validity by involving experts in the validation process. Content validity indicates that the instrument has been designed and aligned with the curriculum, learning materials, and expected learning objectives. The validity test is conducted by analyzing the scores

given by experts on the instrument used in the study. The following is a framework of observation sheets tested for validity by experts.

Table 1. Grid of Listening Ability Observation Sheet

No	Indicator	Item Number	Amount
1	Hear	1,2,3,	3
2	Notice	4.5	2
3	Understand	6.7	2
4	Respond	8,9,10	3
Amount			10

2. Hypothesis Testing

Hypothesis is a process of estimating parameters in a population, which involves formulating a group of rules that can lead to a final decision, namely rejecting or accepting the statement. The t-test is used to see the sample average. It is a statistical test that compares the average of two samples that are safe to test whether or not a hypothesis is true in a population.

The first way of making decisions is:

- The significant value $\alpha < 0.05$ then H_a is accepted, meaning that there is a significant influence between the influence of finger puppets media on students' listening skills in cultural wealth material at the Kampung Baru learning studio.
- The significant value $\alpha > 0.05$ means H_o is rejected, meaning there is no significant influence between the influence of finger puppet media and the influence of finger puppet media.

C. Result and Discussion

Result

The research was conducted by administering the instrument to fourth-grade students at the Muhammadiyah Guidance Center in Kampung Bharu, Malaysia, during the 2024/2025 academic year. The instrument used in this study was an observation sheet that had undergone expert validation to ensure its accuracy and reliability. This observation sheet consisted of four primary indicators: listening, paying attention, understanding, and responding, which were further detailed into 10 specific items. Each item was carefully designed to assess different aspects of students' listening skills in a structured manner. The instrument's validity was tested through expert evaluation, and the results of this validity test are presented in the following table.

Table 2. Expert Validity Results

Indicator	Statement Items	Score Acquisition	Maximum Score
Hear	1,2,3	13	15

Indicator	Statement Items	Score Acquisition	Maximum Score
Notice	4.5	10	10
Understand	6.7	9	10
Respond	8,9,10	15	15
Total		47	50

The table above shows the results of the validity test of the instrument carried out by experts using the Linkert scale measurement of 1-5. The results of the expert validity test obtained a score of 47, which means that it is included in the valid category with a maximum score of 50.

After completing the expert validity test, the instrument used in this study was deemed to meet the requirements. The research then collected initial data by conducting learning sessions before introducing the treatment using media. Observational assessments were conducted to evaluate students' listening skills during the learning process. The data collected served as a reference to determine whether there was a difference in the listening skills of fourth-grade students at the Muhammadiyah Kepong Guidance Studio before and after receiving the treatment using finger puppets as a learning medium. The results of students' listening skills before the treatment are presented in the following table.

Table 3. Pre-Treatment Observation Values

No	Student Code	Mark
1	XA	60
2	XB	52
3	XC	58
4	XD	80
5	XE	55
6	XF	58
7	XG	63
8	XH	70
9	XI	73
10	XJ	60
11	XK	88
12	XL	78
13	XM	74
14	XN	65
15	XO	54
Total		988

The table above presents the observation scores of students' listening skills during the learning process without finger puppets. At this stage, the teacher implemented conventional teaching methods. The data in the table indicate that students' average listening skill score remains below the minimum mastery criterion (KKM) of 75. Specifically, only three students achieved scores above the KKM, while the remaining 13 scored below

the required threshold. The average student performance is detailed in the following to provide a clearer understanding.

Table 4. Pre-Treatment Results

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pre-Treatment Results	15	52.00	88.00	65,8667	10.76945
Valid N (listwise)	15				

The data processing results on listening skills were done using the SPSS 25 program. Where the average results obtained for students were 65.86, this indicates that students' learning objectives were not achieved before the treatment was given, and students' listening skills were still low, with the results of students' listening skills below the minimum completion criteria (KKM) <75.

Furthermore, the researcher treated the students by implementing the learning process using finger puppet media in the learning process. The values obtained after the treatment using the media can be seen in the following table.

Table 5. Post-Treatment Student Observation Values

No	Student Code	Mark
1	XA	85
2	XB	82
3	XC	80
4	XD	90
5	XE	86
6	XF	92
7	XG	80
8	XH	78
9	XI	94
10	XJ	88
11	XK	92
12	XL	85
13	XM	93
14	XN	90
15	XO	86
Total		1301

The table above displays the observation results of students' listening skills during the learning process, which was conducted using finger puppets as a teaching medium. Based on the data presented, it is evident that the average listening skill score of the students has met the minimum mastery criterion (KKM), with scores exceeding 75. This indicates a significant improvement in students' listening skills compared to the previous stage, where conventional teaching methods were used. Furthermore, all students successfully achieved scores above the KKM threshold, demonstrating the effectiveness of the finger puppet media in enhancing their listening abilities. A total of 15 students completed the learning

process with this method, showing a more consistent and satisfactory level of achievement. The detailed average student performance is presented in the following table for a clearer understanding of the overall improvement.

Table 6. Post-Treatment Results

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pre-Treatment Results	15	78.00	94.00	86,7333	5.11952
Valid N (listwise)	15				

The data processing results of students' listening skills after implementing finger puppet media in the learning process were analyzed using SPSS 25. The analysis revealed that the lowest score obtained by students was 78, while the highest score reached 94, with an overall average score of 86.73. These findings indicate that all students successfully met the learning objectives, demonstrating significant improvements in their listening skills following the use of finger puppets in the learning process. Furthermore, all students' listening skill scores exceeded the minimum mastery criteria (KKM) of 75, confirming the positive impact of this teaching method.

The results highlight that finger puppet media is an effective and efficient teaching tool for educators. This method enhances students' listening abilities and creates an engaging and interactive learning environment. By incorporating finger puppets, teachers can encourage students to participate more actively in lessons, fostering enthusiasm and motivation throughout the learning process. Additionally, the hands-on nature of the media helps students maintain and retain the material being taught. Based on these findings, it can be concluded that integrating finger puppet media into the teaching process significantly improves students' listening skills while making the classroom experience more dynamic and enjoyable. A detailed comparison of students' listening skills before and after the implementation of finger puppet media can be observed in the following image.

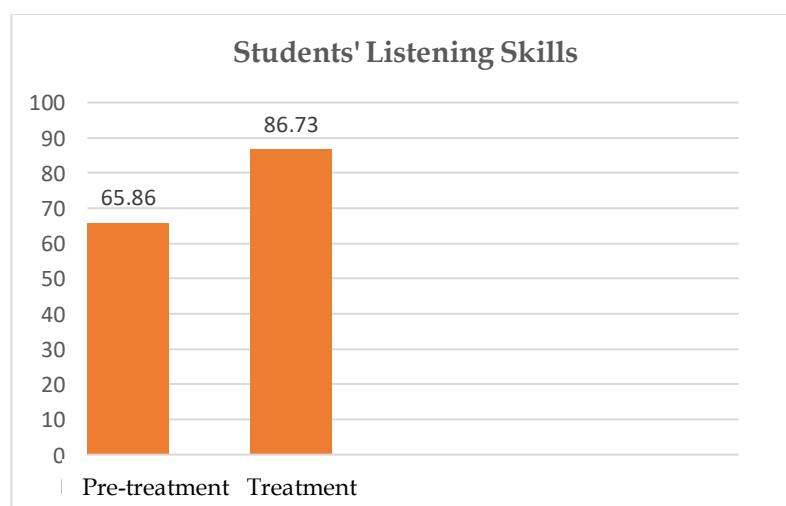


Figure 2. Diagram of Students' Listening Ability

The results of the average value of students using SPSS show a significant difference between the two average values before and after being given treatment using finger puppets media on the listening ability of class IV students of Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Furthermore, to determine the effect of finger puppet media on students' listening ability, a hypothesis test was conducted using the SPSS program version 25 for Windows.

Based on the calculation results using SPSS version 25 for Windows, the significance value (2-tailed) obtained is 0.000. According to the established criteria, a hypothesis is accepted if the significance value (2-tailed) is less than 0.05. Since the test results in the table above indicate a value of 0.000, it confirms that the alternative hypothesis (H_a) is accepted, while the null hypothesis (H_0) is rejected. This finding suggests that finger puppet media has a significant and measurable impact on the listening skills of fourth-grade students at the Muhammadiyah Guidance Studio in Kampung Baru, Malaysia. The effectiveness of this media in enhancing students' listening abilities highlights its potential as an engaging and interactive learning tool. Please refer to the following table for a more detailed analysis of the results.

Table 7. Hypothesis Test Results

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Before treatment - After treatment	-2.08667E1	9.81156	2.53333	-26.30013	-15.43321	-8.237	14	.000

Discussion

Based on the results of the presentation and analysis of the data that has been presented, the average value of students before the treatment in the form of finger puppets media was 65.86, while after the treatment in the form of finger puppets media was 86.73. So, the researcher concluded that the average acquisition value of the listening ability of grade IV students after the treatment was more significant than the average value of students in grade IV before the treatment was given. Hence, the difference in the average value between before and after the treatment in finger puppet media was 20.87%.

The students' listening skills calculation results show a significance value of 0.000, less than 0.05. This significance value indicates a statistically significant influence or difference in the tested variables related to students' listening skills. In other words, this result rejects the null hypothesis and accepts the alternative hypothesis, meaning that the treatment or independent variable studied significantly impacts students' listening skills.

This finding has important implications in the learning context, demonstrating that the applied methods, strategies, or interventions effectively contribute to developing students' listening skills. Therefore, this study provides strong empirical evidence to support the implementation or further development of the examined approach to improve the listening skills of fourth-grade students at Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Baru, Malaysia.

This study's findings also indicate that finger puppet media use is highly effective in the learning process, as it encourages students to be more active during classroom teaching and learning activities. By utilizing hand puppet media, students exhibit more enthusiasm in engaging with lessons and listening to stories from the teacher. This is because the media provides a concrete and tangible representation, making it easier for students to concentrate and absorb the presented material (Rosmila et al., 2024). These results align with a study by Kurniawati (2023) titled "*Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun*" The study demonstrated that hand puppet media positively influenced children's listening skills, as evidenced by the Wilcoxon test results, which showed an Asym.sig value of $0.000 < 0.05$. Hand puppets represent real objects, such as humans or animals, making them highly concrete learning tools for young children. Therefore, incorporating hand puppet media in learning can significantly enhance students' listening skills.

Research conducted by (Khalik et al., 2020) also stated that in this study, the media used hand puppets were not only teachers but students also participated in telling stories by acting out the characters in the story using hand puppets. This shows that students learn based on direct experience, making it easier for them to listen and remember the story's contents. Based on Purnawati & Mustika (2021), stated that the advantages of finger puppets are 1) they do not require a lot of space, time, costs, and too much-complicated preparation, 2) they do not require complicated skills for those who will play them, 3) they can develop children's imagination, 4) they can attract children's interest in reading letters.

Opinions expressed by Sumitra et al (2019), finger puppets also help children visualize characters and storylines, strengthening their understanding of the content of the story they hear. In addition, finger puppets encourage children to connect what they see with what they hear, improving their ability to remember detailed information, understand concepts, and draw conclusions from the stories they hear (Nuriyanti & Gumelar, 2021). Thus, finger puppet media becomes an effective tool in developing children's listening skills because it involves more senses in learning.

In this study, the media used finger puppets, not only the teacher who told the story but also involved students in actively participating in using the media by telling stories about Indonesian culture by taking turns using the media. This shows that students learn through direct experience, making it easier for them to focus more and remember the story's contents. Based on Edgar Dale's cone of experience theory (Rahmayani et al., 2024), students' direct experience from their activities tends to produce a more concrete and accurate understanding.

D. Conclusion

Learning media is a tool that greatly helps teachers and students create a more enjoyable learning process. Teachers can more easily convey the material being taught, and students actively receive the learning. This study aims to test the effect of finger puppets on students' listening skills in class IV of the Muhammadiyah Kampung Bharu Malaysia Guidance Center.

His research underscores the crucial role of learning media in establishing a conducive learning environment, encouraging student participation, and maintaining their engagement to prevent boredom during the learning process. The study's findings specifically highlight the effectiveness of finger puppet media in enhancing students' listening skills, particularly in subjects that explore cultural heritage. By incorporating interactive and visually appealing media such as finger puppets, students become more attentive and actively involved in lessons, making absorbing and retaining information more manageable. This demonstrates that the use of appropriate learning media not only improves comprehension but also fosters a more dynamic and enjoyable educational experience.

This research is expected to be a reference for future researchers, who will produce more detailed and accurate research related to the application of finger puppets media. Studying the research topic more deeply using a comprehensive research method can increase understanding and ensure the validity of the research results.

References

- Afifah, N. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Bercerita Secara Kreatif Melalui Media "Finger Puppets" di Kelas III MI Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Derta, B., & Padilah. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Celemek Cerita terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok Bermain Al-Hafiiz Air Batu Banyuasin. *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(1), 74-84. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i1.353>.
- Dewi, L., Jumini, S., & Prasetya Adi, N. (2022). Implementasi Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Literasi Sains Murid pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 247-267. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i2.190>.
- Faizah, Z. (2024). Analisis Ketrampilan Menyimak untuk Menunjang Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Nurul Huda Karangtalok. In *SINAU Seminar Nasional Anak Usia Dini*, 1, 889-897.

- Kamaliyah, R., Fathurrohman, F., & Nugroho, M. Y. A. (2024). Penggunaan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Takhassus Al-Qur'an Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 4(2), 20-25.
- Khaliq, A., Barsihanor, B., & Arifa, T. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I di Sdit Robbani Banjarbaru. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2883>.
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020-2029. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1813>.
- Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 271. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.77193>.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39. <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50. <https://dx.doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6081>.
- Nurazizah, A. (2024). Penggunaan Media Audio Visual untuk Mengembangkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Va SDN 53 Makkaraeng Kabupaten Maros.
- Nurfathanah, N., Fahrudin, F., Jaelani, A. K., & Astawa, I. M. S. (2023). Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak dan Sosial Kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2356-2363. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1710>.
- Nurhasanah, S. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497-3504.
- Nuriyanti, R., & Gumelar, A. (2021). The Influence of Finger Puppet Media on Students' High Thinking Ability in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(1), 103. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i1.48581>.
- Purnawati, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6735-6742.
- Purwanto, N. (2019). Variabel dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196-215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>.

- Rahmayani, S., Angraini, S., & Gusmaneli, G. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 01-19.
- Rahmiati, & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6007-6018. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2476>.
- Rosmila, R., Sofyan, H., & Muspawi, M. (2024). Analisis Penguasaan Kosakata Anak Melalui Media Finger Puppets Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di TK ABA IV Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(1), 92-98. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1571>.
- Said, H. S., Khotimah, C., Ardiansyah, D., & Khadrinur, H. (2023). Uji Validitas dan Reliabilitas: Pemahaman Mahasiswa Akuntansi terhadap Matakuliah Accounting for Business atau Pengantar Akuntansi. *Jurnal Publikasi Ekonomi dan Akuntansi*, 3(2), 249-259.
- Sitepu, S. A. B., & Pulungan, L. H. (2024). The Effect of Word Wall Media on The Class Counting Operation Skills. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 779-793. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.878>.
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1-5. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1487>.

LETTER OF ACCEPTANCE

Nomor: 1184/Edu/NA/III/2025

Meulaboh, March 16, 2025

Dear Author/s

On the behalf of Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, we are pleased to inform you that your paper with registration number "ID - 1179", entitled:

The Effect of Finger Puppets Media on Students' Listening Skills on the Topic of Indonesian Cultural Wealth in Malaysia

Written by:

Sri Rejeki Marpaung^{1*}; Mawar Sari²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

^{1*}Corresponding Email: srimarpaung70@gmail.com, Phone Number : 0823 xxxx xxxx

Has been **ACCEPTED** and will proceed to be published in Edunesia : jurnal ilmiah pendidikan volume 6 issue 2, June 2025 and forthcoming in April 2025.

We congratulate on your achievement. The technical issues about the publication will be informed later. Thank you very much for participating.

Kindest Regards

Editor



Zainal Abidin Suarja, M.Si

Indexed by :





Comment [A1]: Isi artikel berjumlah minimal 12 halaman **DILUAR** halaman awal (abstrak) dan halaman daftar pustaka (References)

The Effect of Finger Puppets Media on Students' Listening Skills on the Topic of Indonesian Cultural Wealth in Malaysia

Double Blind Review

Article History:

Received: xxxx xx, 20xx

Revised: xxxx xx, 20xx

Accepted: xxxx xx, 20xx

Online First: xxxx xx, 20xx

Keywords:

Media, Finger Puppets,
Listening Skills

Kata Kunci:

Media, Finger Puppets,
Kemampuan Menyimak

How to cite:

.....

This is an open-access article under the
CC-BY-NC-ND license



Abstract:

This study aims to determine the effect of finger puppets media on students' listening skills on the material of Indonesia's cultural wealth in the Muhammadiyah Guidance Studio Kampung Baru Malaysia. The study used a pre-experimental method with a one group pretest-posttest design on a sample of 15 fourth grade students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The results showed a significant difference in students' listening skills before and after the use of finger puppets media. The average value of listening skills before treatment reached 65.86, while after treatment it increased to 86.73, with a difference of 20.87% increase. The paired t-Test analysis resulted in a significance value of 0.000 (< 0.05), which indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. This proves that the use of finger puppets media has a significant effect on improving students' listening skills on the material of Indonesia's cultural wealth.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media finger puppets terhadap kemampuan menyimak siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Baru Malaysia. Penelitian menggunakan metode pre-experimental dengan desain one group pretest-posttest pada sampel 15 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah penggunaan media finger puppets. Nilai rata-rata kemampuan menyimak sebelum perlakuan mencapai 65,86, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 86,73, dengan selisih peningkatan sebesar 20,87%. Analisis uji paired t-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media finger puppets memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Comment [A2]: hendaknya dibahas berurutan dimulai dari tujuan, metode, hasil, dan implikasinya minimal 180 kata dan maksimal 200 kata. Abstrak dibuat dalam dua versi yaitu versi english dan Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang mana memiliki tujuan dalam memperbaiki kehidupan kejenjang yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan proses pembentukan individu agar menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu berkontribusi dalam kemajuan dan perkembangan bangsa. Pendidikan sendiri berlangsung sepanjang hayat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul.

Pendidikan Nasional berperan dalam mengembangkan potensi individu serta membangun karakter dan peradaban bangsa yang beradab guna mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan utamanya adalah mengoptimalkan perkembangan peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan hendaknya memenuhi kriteria proses pembelajaran yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus memiliki ketrampilan dalam melaksanakan pembelajaran, dapat berupa menggunakan strategi, model, maupun media untuk menunjang ketrampilan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Menurut (Dewi et al., 2022) kemampuan dapat diartikan sebagai serangkaian tindakan cerdas yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab, yang dimiliki seseorang sebagai kualifikasi agar diakui oleh masyarakat dalam menjalankan tugas-tugas pada bidang pekerjaan tertentu.

Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu: membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Aspek keterampilan berbahasa inilah yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena keempat aspek ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Dari keempat keterampilan ini yang pertama dikuasai oleh seseorang yaitu keterampilan menyimak. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Derta & Padilah, 2022). Menurut (Kurniawati, 2023) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Keterampilan menyimak memiliki tujuan yang signifikan dengan tujuan pendidikan, dimana (Derta & Padilah, 2022) menyatakan Tujuan menyimak merupakan suatu proses strategis dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan intelektual seseorang. Secara fundamental, menyimak bertujuan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan secara mendalam dari sumber pembicaraan atau materi yang didengarkan. Menyimak efektif mendorong seseorang untuk mengembangkan keterampilan intelektual,

memperluas wawasan, dan membangun koneksi pemahaman yang lebih mendalam dengan berbagai sumber informasi (Faizah, n.d.).

Menurut (Nurhasanah, 2024) Keterampilan menyimak dapat dilatih dengan memberikan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan siswa. Tahapan-tahapan dalam menyimak yaitu tahapan-tahapan menyimak dimulai dengan (1) mempersiapkan diri, yaitu fokus dan menghilangkan gangguan agar dapat mendengarkan dengan baik. (2) menangkap informasi utama melalui pemahaman pesan yang disampaikan, baik secara lisan maupun non-verbal. (3) Setelah itu, menyaring informasi yang relevan, (4) mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Tahapan (5) menyimpulkan informasi yang didapatkan dan menyimpannya dalam ingatan untuk digunakan saat dibutuhkan (Rahman et al., n.d.).

Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai alat menunjang proses pembelajaran serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, kemampuan atau keterampilan sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar supaya tujuan tercapai (Rahmiati & Azis, 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/ fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran (Ar et al., 2024).

Salah satu jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan keterampilan menyimak siswa diantaranya yaitu dengan menggunakan media *finger puppets* atau yang lebih familiar kita kenal dengan sebutan boneka tangan (Nurfathanah et al., 2023). Media boneka tangan adalah alat bantu dalam pembelajaran yang berbentuk boneka dari kain, dirancang menyerupai berbagai karakter, baik manusia maupun hewan. Boneka tangan termasuk dalam kategori media visual dan merupakan salah satu contoh media model. Cara penggunaannya adalah dengan memasukkan tangan ke dalam boneka, sementara jari-jari digunakan untuk menggerakkan kepala serta tangan boneka tersebut.

Finger Puppets merupakan boneka yang terbuat dari bahan kertas origami kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan, boneka dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimasukkan ke dalam jari-jari tangan sehingga dapat dimainkan. *Finger puppets* akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam meningkatkan kreativitas bercerita siswa disekolah dasar. *Finger puppets* juga sebagai alat peraga, yaitu alat-alat yang digunakan guru berfungsi untuk membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajar (Afifah, 2019). Media *finger puppets* adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi melalui bentuk bentuk kertas yang dimasukkan ke jari-jari dengan pola-pola yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Manfaat menggunakan media *finger puppets* menurut (Sumitra et al., 2019) adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak, juga dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, membangkitkan semangat dan

menumbuhkan perasaan senang dalam mendengarkan cerita guru, serta dapat meningkatkan kemampuan bercerita lisan anak. penggunaan media finger puppets adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak dan mengembangkan imajinasi anak sehingga anak dapat memahami materi dengan menggunakan media tersebut (Khotimah et al., 2021)

Penelitian ini dilakukan pada saat pelaksanaan Kerja Kuliah Nyata secara Internasional di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Baru Malaysia dengan menggunakan media finger puppets untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media tersebut dalam keterampilan menyimak siswa. Hubungan antara keterampilan menyimak anak dan penggunaan media boneka tangan menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi salah satu cara efektif untuk terhadap keterampilan menyimak. Selain itu, hal ini juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan menyimak pada anak sejak usia dini.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media finger puppets terhadap keterampilan menyimak siswa materi kekeyaan budaya indonesia pada pembelajaran tematik dikelas IV. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian Pre-Experimental. Menurut Sugiyono (2019: 74) dalam (Said et al., 2023), metode penelitian merupakan serangkaian proses yang mencakup pengumpulan data, analisis, serta interpretasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Desain penelitian ini mengadopsi model one group pretest-posttest design, di mana, menurut Sugiyono (2019: 74) dalam (Lenaini, 2021), metode ini melibatkan pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, efektivitas perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat karena hasilnya dapat dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 15 orang yang sekaligus dijadikan sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisa data pada penelitian ini menggunakan program SPSS dengan uji statistic dengan uji hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini langsung dilakukan di kelas IV Sanggar Bimbingan Muhamamdiyah Kampung Baru Malaysia dengan pelaksanaan sebelum ada perlakuan dan sesudah ada perlakuan dengan menggunakan media finger puppets. Hasil perolehan pada hasil spss menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antara hasil rata-rata keterampilan menyimak siswa sebelum adanya perlakuan berupa media finger puppets

Comment [A3]: 1. Ceritakan terlebih dahulu masalah secara umum dan masalah apa yang terjadi di lapangan sehingga penelitian ini perlu di cari solusinya.
2. tawarkan solusi dan alasan menggunakan solusi tersebut;
3. seharusnya memuat Gap Analysis atau pernyataan kesenjangan (orisinalitas) atau pernyataan kontribusi kebaruan (novelty) secara jelas dan eksplisit, atau beda unik penelitian ini dibanding penelitian-penelitian sebelumnya dan juga penting tidaknya penelitian ini, minimal 1500 kata dan maksimal 2000 kata.
4. Perkuat bagian introduction dengan teori dan kutipan 5-10 tahun terakhir.
5. Pada paragraf terakhir **Bagian pendahuluan** deskripsikan tujuan penelitian secara umum dan khusus.

Comment [A4]: 1. Memuat Jenis penelitian, jumlah subjek/responden/partisipan, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen dan teknik analisis data.
2. Cantumkan gambar alur penelitian mulai dari awal hingga akhir (Research Flow) dalam bahasa Inggris, desain gambar menyamping agar tidak memakan space

Comment [A5]: pembahasan bagian ini sangatlah minim dan sedikit, agar pembahasan lebih rinci, silahkan anda tampilkan hasil uji prasyarat seperti validitas, reliabilitas, normalitas dan homogenitas

lalu, anda tidak memaparkan apa bentuk hipotesis statistik anda sebelumnya. sehingga artikel ini tidak jelas apa H0 nya dan apa Ha nya..

dan sesudah adanya perlakuan dengan media finger puppets. Hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Rata-Rata Kemampuan Menyimak Siswa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sebelumperlakuan	15	52.00	88.00	65.8667	10.76945
Sesudahperlakuan	15	78.00	94.00	86.7333	5.11952
Valid N (listwise)	15				

Pada sajian data diatas pada tabel 1 dapat dilihat bahwa bahwa kemampuan menyimak siswa pada saat sebelum digunakannya media finger puppets memperoleh hasil rata-rata sebesar 65,86 artinya nilai tersebut masi dinyatakan belum tuntas masi dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) < 75. Kemudian setelah diterapkannya media finger puppets pada pembelajaran tematik materi kekayaan budaya memperoleh hasil rata-rata pada siswa dengan hasil sebear 86,73 artinya bahwa nilai rata-rata setelah digunakannya media pembelajaran finger puppets pada siswa mengalami perbedaan yang cukup signifikan pada rata-rata hasil observasi terhadap kemampuan menyimak siswa.

Dari hasil perolehan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan spps, telah terlihat perbedaan yang signifikan antara kedua nilai rata-rata sebelum diberikannya perlakuan berupa media finger puppets dan sesudah diberikannya perlakuan menggunakan media finger puppets terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh media finger puppets terhadap kemampuan menyimak siswa dilakukkannya pengujian uji hipotesis uji paired t-Test dengan menggunakan program SPSS versi 25 for Window. Hasil uji paired t-Test dapat dilihat pada tabel berikut ;

Tabel 2 Hasil Pengaruh Media Fingger Puppets

Paired Samples Test						
	Paired Differences				t	df
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
						Sig. (2-tailed)

				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelumperla kuan - Sesudahperla kuan	-2.08667E1	9.81156	2.53333	-26.30013	-15.43321	-8.237	14	.000

Dari hasil perhitungan dengan uji Spss versi 25 for window pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa perolehan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, hipotesis diterima apabila jika nilai sig (2-tailed) < 0,05. Dikarenakan perolehan hasil pengujian data pada tabel diatas adalah 0,00 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan penggunaan media finger puppets terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV di sanggar bimbingan muhamamdiyah kampung baru Malaysia.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penyajian dan analisis data yang telah dipaparkan, didapatkan nilai rata-rata pada siswa sebelum adanya perlakuan berupa media finger puppets yaitu sebesar 65,86, sedangkan pada sesudah diberikannya perlakuan berupa media finger puppets sebesar 86,73. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa nilai perolehan rata-rata kemampuan menyimak siswa kelas IV sesudah perlakuan lebih besar dibandingkan nilai rata-rata siswa dikelas IV sebelum diberikannya perlakuan, sehingga selisih nilai rata-rata antara sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan berupa media finger puppets sebesar 20,87%.

Hasil perhitungan terhadap kemampuan menyimak siswa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Nilai signifikansi ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan secara statistik pada variabel yang diuji terkait kemampuan menyimak siswa. Dengan kata lain, hasil ini menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif, yang berarti perlakuan atau variabel independen yang diteliti memiliki dampak nyata terhadap kemampuan menyimak siswa. Temuan ini memiliki implikasi penting dalam konteks pembelajaran, menunjukkan bahwa metode, strategi, atau intervensi yang diterapkan secara efektif mempengaruhi perkembangan kemampuan menyimak siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat untuk mendukung implementasi atau pengembangan lebih lanjut dari pendekatan yang diteliti dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa dikelas IV Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Baru Malaysia.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media finger puppets sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan menggunakan media boneka tangan, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mendengarkan cerita dari guru, karena media ini bersifat konkret dan nyata, sehingga memudahkan siswa untuk fokus dan menyimak materi yang disampaikan (Sofyan & Muspawi, 2024). Hasil

penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati, 2023) dengan judul "Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 Tahun". Dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji wilcoxon diperoleh nilai $Asym.sig\ 0,000 < 0,05$. Boneka tangan yaitu media tiruan dari objek nyata seperti manusia atau binatang dan merupakan benda yang sangat konkret bagi anak. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan dapat mempermudah meningkatkan keterampilan menyimak.

Penelitian yang dilakukan oleh (Khaliq et al., 2020) juga menyatakan bahwa Dalam penelitian ini yang menggunakan media boneka tangan bukan hanya guru tetapi siswa juga ikut bercerita memerankan tokoh yang ada didalam cerita menggunakan boneka tangan. Hal itu menunjukkan bahwa siswa belajar berdasarkan pengalaman langsung yang dapat membuat siswa lebih mudah untuk menyimak dan mengingat isi cerita. Berdasarkan. (Purnawati & Mustika, 2021) menyatakan bahwa kelebihan media *finger puppets* adalah 1) tidak memerlukan banyak tempat, waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit, 2) tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, 3) dapat mengembangkan imajinasi anak, 4) dapat menarik minat anak dalam membaca huruf.

Pendapat Yang dikemukakan oleh (Sumitra et al., 2019) Boneka jari juga membantu anak-anak memvisualisasikan karakter dan alur cerita, memperkuat pemahaman mereka terhadap isi cerita yang didengar. Selain itu, penggunaan *finger puppets* mendorong anak untuk menghubungkan apa yang mereka lihat dengan apa yang mereka dengar, meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat detail informasi, memahami konsep, dan membuat kesimpulan dari cerita yang disimak (Nuriyanti & Gumelar, 2021). Dengan demikian, media *finger puppets* menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang menggunakan media *finger puppets* bukan hanya guru yang bercerita melainkan melibatkan siswa untuk ikut serta aktif menggunakan media dengan menceritakan kebudayaan Indonesia dengan saling bergantian menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belajar melalui pengalaman langsung, yang memudahkan mereka untuk lebih fokus dan mengingat isi cerita. Berdasarkan teori kerucut pengalaman Edgar Dale (Rahmayani et al., 2024), pengalaman langsung yang diperoleh siswa dari aktivitas mereka sendiri cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih konkret dan akurat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *finger puppets* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Baru Malaysia pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan menyimak siswa dari 65,86

sebelum perlakuan menjadi 86,73 setelah perlakuan, dengan selisih peningkatan sebesar 20,87%. Hasil analisis statistik melalui uji paired t-Test dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) juga memperkuat bukti bahwa media finger puppets efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Media finger puppets terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan konkret. Penggunaan media ini tidak hanya melibatkan guru sebagai penyampai materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan bercerita menggunakan finger puppets. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung ini memudahkan siswa untuk lebih fokus dan mengingat isi materi, sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa pengalaman langsung menghasilkan pemahaman yang lebih konkret dan akurat. Dengan demikian, media finger puppets dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa pada berbagai materi pembelajaran.

Comment [A6]: bagian ini, Mohon dibagi menjadi 3 paragraf.

1. *Paragraf 1.* Kesimpulan (langsung diarahkan untuk menjawab tujuan atau hipotesis penelitian, bukan membahas lagi hasil yang telah diperoleh).
2. *Paragraf 2.* Implikasi penelitian.
3. *Paragraf 3.* Saran Untuk penelitian selanjutnya.

Referensi

Afifah, N. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Bercerita Secara Kreatif Melalui Media "Finger Puppets" Di Kelas Iii Mi Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.* 1–21.

Ar, M. M., Aini, K., Hardiansyah, F., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Literasi-numerasi Digital Guru Sekolah Dasar di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 01(February 2023), 111–125.

Derta, B., & Padilah. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Celemek Cerita Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok Bermain Al-Hafiiz Air Batu Banyuasin. *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(1), 74–84.

Dewi, L., Jumini, S., & Prasetya Adi, N. (2022). Implementasi Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Literasi Sains Murid pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 247–267.

Faizah, Z. (n.d.). *Analisis Keterampilan Menyimak Untuk Menunjang Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Nurul Huda Karangtalok.* 2009, 889–897.

Khaliq, A., Barsihanor, B., & Arifa, T. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I Di Sdit Robbani Banjarbaru. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 42.

Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029.

Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 271.

Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.

- Nurfathanah, N., Fahrudin, F., Jaelani, A. K., & Astawa, I. M. S. (2023). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak dan Sosial Kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2356–2363.
- Nurhasanah, S. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497–3504.
- Nuriyanti, R., & Gumelar, A. (2021). The Influence of Finger Puppet Media on Students' High Level of Thinking Ability in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(1), 103.
- Purnawati, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6735–6742.
- Rahman, A., Pd, S., Ed, M., Ph, D., Pd, S., Pd, M., & Nurazizah, A. (n.d.). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Mengembangkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VA SDN 53 Makkaraeng Kabupaten Maros The Use Of Media Audio Visual To Improve VA Class Students At SDN 53 Makkaraeng Maros Regency*. 1–19.
- Rahmayani, S., Angraini, S., & Gusmaneli, G. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 01–19.
- Rahmiati, & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar. *Innovative: Ournal Of Social Science Research*, 3(3), 6007–6018.
- Said, H. S., Khotimah, C., Ardiansyah, D., & Khadrinur, H. (2023). Uji Validitas dan Reliabilitas: Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Matakuliah Accounting For Business atau Pengantar Akuntansi (Studi pada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Telkom Tahun Ajaran 2022/2023). *Jupea*, 3(2).
- Sofyan, H., & Muspawati, M. (2024). ANALISIS PENGUASAAN KOSAKATA ANAK MELALUI MEDIA FINGER PUPPETS ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI TK ABA IV KOTA JAMBI.
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiati, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1–5.

Comment [A7]: cara pengutipan masih salah, tidak ada tahun

Comment [A8]: masih ada beberapa teknik menulis daftar pustaka yang salah, seharusnya (nama belakang, baru nama depan, tanpa gelar)
minimal 20 kutipan dan daftar pustaka

INVOICE

Meulaboh, Mar 15, 2025

Dear Author/s

We are pleased to inform you that your manuscript entitled "*Pengaruh Media Finger Puppets Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Kampung Baru*" with the authors Sri Rejeki Marpaung & Mawar Sari has been **accepted with revision** by Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan. Furthermore, The Edunesia ask you to proceed your participation as follows:

1. For Author/s with accepted are required to make PAYMENT.
2. Please make payment to the following account
 - Publication Fee : IDR 1.350.000
 - Bank : Mandiri
 - Account Holder : AMINAH
 - Account Number : 1060016702618
 - Contact Person : 0853-5805-6495
 - No later than March 17, 2025
3. Please send your payment receipt to the Wa contact person

The review results of your manuscript will be sent via OJS. Please check your OJS.
Thank you for your cooperation

Kindest Regards

Editor in Chief Edunesia



Zamal Abidin Suarja, M.Si

Indexed by :



Transaksi Berhasil

16 Maret 2025, 13:59:29 WIB

Total Transaksi

Rp2.702.500

No. Ref

815079581439

Sumber Dana



MELINA PUTRI SEPTIANI NASUTION

BANK BRI

5363 ***** 538

Tujuan



AMINAH

BANK MANDIRI

1060 0167 0261 8

Jenis Transaksi

Transfer BI-FAST

Catatan

VIP FAST TRACT MELINA
PUTRI & SRI REZEKY

Alias Penerima

-

Nominal

Rp2.700.000

Biaya Admin

Rp2.500

INFORMASI:

Biaya Termasuk BDM (Anchile Dikenakan (Anchile Ada)



Bagikan



Home

1 1**1179.docx** Lecture -- no repository 013 Lecture Gambella University

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3207324505****Submission Date****Apr 7, 2025, 4:02 AM GMT+2****Download Date****Apr 7, 2025, 4:03 AM GMT+2****File Name****1179.docx****File Size****182.3 KB****12 Pages****4,557 Words****25,528 Characters**

22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Match Groups

-  **93 Not Cited or Quoted 20%**
Matches with neither in-text citation nor quotation marks
-  **8 Missing Quotations 2%**
Matches that are still very similar to source material
-  **0 Missing Citation 0%**
Matches that have quotation marks, but no in-text citation
-  **1 Cited and Quoted 0%**
Matches with in-text citation present, but no quotation marks

Top Sources

- 18%  Internet sources
- 15%  Publications
- 4%  Submitted works (Student Papers)

Match Groups

- 93 Not Cited or Quoted 20%**
Matches with neither in-text citation nor quotation marks
- 8 Missing Quotations 2%**
Matches that are still very similar to source material
- 0 Missing Citation 0%**
Matches that have quotation marks, but no in-text citation
- 1 Cited and Quoted 0%**
Matches with in-text citation present, but no quotation marks

Top Sources

- 18% Internet sources
- 15% Publications
- 4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Publication	Nur Azlinda, Syamsuyurnita Syamsuyurnita, Suci Perwita Sari, Ismail Saleh Nasuti...	1%
2	Internet	eprints.uad.ac.id	1%
3	Internet	repository.uhamka.ac.id	1%
4	Publication	Hurriyati Ratih, Tjahjono Benny, GafarAbdullah Ade, Sulastri, Lisnawati. "Advance...	<1%
5	Internet	www.researchgate.net	<1%
6	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
7	Internet	jurnal.unsur.ac.id	<1%
8	Internet	icons.upy.ac.id	<1%
9	Publication	Surjani Wonorahardjo, Sari Karmina, Habiddin. "Improving Assessment and Evalu...	<1%
10	Internet	amrsjournals.com	<1%

11	Internet	journal.berpusi.co.id	<1%
12	Internet	novateurpublication.com	<1%
13	Internet	www.coursehero.com	<1%
14	Publication	Eva Eriani, Dimyati Dimyati. "Story Telling Using Madihin: Learning Methods for E...	<1%
15	Internet	journal.unj.ac.id	<1%
16	Internet	ummaspul.e-journal.id	<1%
17	Internet	ejournal.mandalanursa.org	<1%
18	Internet	scholar.archive.org	<1%
19	Internet	text-id.123dok.com	<1%
20	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%
21	Internet	core.ac.uk	<1%
22	Internet	ejournal.unisba.ac.id	<1%
23	Internet	jurnal.arkainstitute.co.id	<1%
24	Internet	jurnal.stain-madina.ac.id	<1%

25	Publication	Siti Masitah, Lisa Rakhmanina, Melati Melati, Marvin Doma Daveri. "The Effective...	<1%
26	Internet	journal.unnes.ac.id	<1%
27	Publication	Agnia Rizqi Wardani, Muslimin Ibrahim, Wahono Widodo. "Utilization of Smart W...	<1%
28	Publication	Feni Maria Sofa, Nanik Suryani, Fentya Dyah Rahmawati. "The Influence of Indust...	<1%
29	Student papers	National Institute of Technology, Rourkela	<1%
30	Internet	ojs.aeducia.org	<1%
31	Internet	repository.trisakti.ac.id	<1%
32	Publication	Z C Cotrunnada, M Na'im, Sumardi. "Comparison of creative and creative capabili...	<1%
33	Internet	pta.trunojoyo.ac.id	<1%
34	Internet	www.grafiati.com	<1%
35	Internet	www.iiste.org	<1%
36	Internet	www.maimonides.org	<1%
37	Publication	Haris Rosdianto. "Pengaruh Model Generative Learning Terhadap Hasil Belajar R...	<1%
38	Publication	Nurani Hadnistia Darmawan, Hilman Hilmawan. "PROBLEM-BASED LEARNING (PB...	<1%

39	Student papers	Sriwijaya University	<1%
40	Publication	Yohana Hepilita, Lusia Henny Mariati. Jurnal Ilmu Kesehatan, 2020	<1%
41	Internet	jurnal.uisu.ac.id	<1%
42	Publication	Berkovits, Shevach. "Effects of Police Hiring & Training on Civilian Complaints: A C...	<1%
43	Publication	Novyandri Taufik Bahtera. "The Impact of Bond Rating Announcement on Compa...	<1%
44	Publication	Sarwani Sarwani. "Contextual Teaching and Learning Based on Islamic Religious ...	<1%
45	Internet	bircu-journal.com	<1%
46	Internet	ejournal3.undip.ac.id	<1%
47	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
48	Internet	media.neliti.com	<1%
49	Internet	www.pusdikra-publishing.com	<1%
50	Publication	Hafinaz, R Hariharan, R. Senthil Kumar. "Recent Research in Management, Accou...	<1%
51	Internet	cahaya-ic.com	<1%
52	Internet	cdn.undiksha.ac.id	<1%

53	Internet	e-journal.hamzanwadi.ac.id	<1%
54	Internet	edu.pubmedia.id	<1%
55	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
56	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
57	Internet	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
58	Internet	repository.iainpalopo.ac.id	<1%
59	Publication	Dahlia Fisher, Poppy Yaniawati, Yaya Sukjaya Kusumah. "The use of CORE model ...	<1%
60	Publication	R. Iqbal Robbie, Ali Roziqin, Shannaz Mutiara Deniar, Ardik Praharjo, Kenny Roz. "...	<1%