

The Use of Hand Puppets in Discussion in Learning English Speaking Online for Class Students at Sentosa School, West Jakarta

Leroy Holman Siahaan^{1*}, Dini Hidayati², Yon A.E³, Iswandini Agustin⁴,
Syamsi Edi⁵, Yanti Rusmiyati⁶
Universitas Panca Sakti Bekasi

Corresponding Author: Leroy Holman Siahaan

leroyholman@panca-sakti.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords : Discussion
Method, Storytelling Ability,
Hand Puppet Media

Received : 02, October

Revised : 13, November

Accepted: 22, December

©2022Siahaan,Hidayati, Yon

A.E,Agustin, Edi, Rusmiyati: This is
an open-access article distributed
under the terms of the [Creative
Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

As an effort to prevent the spread of the Covid-19 virus, the government issued a policy for schools to implement online learning since March 2020. Was online learning effective during the Covid-19 pandemic. The object that the writer examined was the ability to speak and tell stories in class VII Sentosa School students. Because maybe online learning at home is less effective so students are asked to look for it from various sources. During online learning, teachers are required to be more innovative, and teachers must change and create new teaching methods so that teaching and learning activities are not boring and monotonous. Sentosa School grade 7 researchers and tutors conduct online storytelling activities in English. Researchers apply learning to tell stories with the media of hand puppets and discussion methods. This online field research was conducted using a quantitative approach with the discussion method.

Penggunaan Boneka Tangan dalam Berdiskusi pada Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris Secara Daring untuk Siswa Kelas di Sekolah Sentosa, Jakarta Barat

Leroy Holman Siahaan^{1*}, Dini Hidayati², Yon A.E³, Iswandini Agustin⁴,
Syamsi Edi⁵, Yanti Rusmiyati⁶
Universitas Panca Sakti Bekasi

Corresponding Author: Leroy Holman Siahaan

leroyholman@panca-sakti.ac.id

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Metode Diskusi,
Kemampuan Bercerita,
Media Boneka Tangan

Received : 02, Oktober

Revised : 13, November

Accepted: 22, Desember

©2022 Siahaan, Hidayati, Yon
A.E, Agustin, Edi, Rusmiyati: This is
an open-access article distributed
under the terms of the [Creative
Commons Atribusi 4.0
Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan bagi sekolah untuk menerapkan pembelajaran daring sejak Maret 2020. Apakah pembelajaran daring efektif di masa pandemi Covid-19. Objek yang penulis teliti adalah kemampuan berbicara dan bercerita siswa kelas VII Sentosa School. Karena mungkin pembelajaran online di rumah kurang efektif sehingga siswa diminta untuk mencarinya dari berbagai sumber. Selama pembelajaran daring, guru dituntut untuk lebih inovatif, dan guru harus mengubah dan menciptakan metode pengajaran baru agar kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan monoton. Peneliti dan tutor kelas 7 Sentosa School mengadakan kegiatan bercerita secara online dalam bahasa Inggris. Peneliti menerapkan pembelajaran bercerita dengan media boneka tangan dan metode diskusi. Penelitian lapangan online ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode diskusi.

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 pertama kali terdeteksi pada akhir tahun 2019 dan diketahui dunia melalui pemberitaan dengan ribuan korban, Amerika Serikat yang untuk pertama kalinya memiliki jumlah kasus corona terbanyak, disusul negara-negara Eropa dan Asia. termasuk Indonesia. Untuk mengendalikan gelombang penyebaran virus Covid-19, dengan memberlakukan lockdown, dunia pendidikan menemukan solusi agar pembelajaran tetap berjalan dengan memulai sistem pengajaran jarak jauh, seperti ZOOM MEETING, Google Meet, Google Classroom.

Bagaimana dunia pendidikan di masa pandemi Covid-19 di Indonesia? Sebelum pandemi Covid-19 melanda Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nadiem Anwar Makariem meluncurkan idenya seperti Program Belajar daring yang akhirnya diluncurkan untuk menjawab permasalahan pendidikan di tengah pandemi guna mencerdaskan kehidupan bangsa. generasi selanjutnya. Program-program kebijakan Mandiri Belajar adalah: (1) Ujian Sekolah Berstandar Nasional diganti dengan ujian yang diadakan oleh sekolah setempat. (2) Guru diberi kebebasan, mampu mempersiapkan dan mengevaluasi proses pembelajaran secara efektif dan fleksibel. (3) Penerimaan Mahasiswa Baru diatur lebih fleksibel yang disesuaikan dengan kondisi daerah dengan menentukan wilayah jalur Zonasi, jalur Penegasan, jalur mutasi, dan jalur prestasi. 4) Dana Bantuan Operasional dapat digunakan untuk pengadaan barang-barang yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah pada masa pandemi Covid-19 dengan mengutamakan membeli barang-barang untuk mencegah penularan Covid-19 seperti alat kebersihan, masker, disinfektan, hand sanitizer. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Pada Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Menurut (McGrath, 2013) dalam surveynya "Online Training In an Online World" bahwa konsep pembelajaran online sama dengan e-learning, yaitu siswa dan guru berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti komputer dengan internet atau smartphone dengan internet. atau kuota. Pengertian tersebut diperkuat oleh (Kitao, 1998) yang mendefinisikan pembelajaran online sebagai pembelajaran yang terhubung dengan jaringan komputer di seluruh dunia baik secara hardware tetapi juga mencakup software berupa data yang dikirim dan disimpan, yang dapat diakses setiap saat sehingga semakin banyak orang akan menggunakannya. menggunakannya untuk tujuan belajar sehari-hari.

TINJAUAN PUSTAKA

Kehidupan manusia tidak lepas dari bahasa sebagai alat komunikasi antar manusia, salah satunya adalah bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Keterampilan berbahasa memiliki komponen-komponen antara lain: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan berkomunikasi (Tarigan, 1994). Tujuan pengajaran bahasa Inggris mencakup empat keterampilan berbahasa, seperti: mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca melalui komponen bahasa seperti: kosa kata, tata bahasa, dan pengucapan. Storytelling adalah tuturan yang menjelaskan bagaimana sesuatu yang baik terjadi pada diri sendiri atau orang lain sehingga secara khusus kegiatan storytelling dapat membangun mental dan emosional karakter dalam cerita. Pendongeng harus menguasai ide cerita, pemilihan bahasa, keberanian memberikan ide dan terorganisir serta harus dipelajari dan dilatih agar mampu dan terampil dalam bercerita. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 8 Februari 2021 antara peneliti dengan tutor kelas 7 diperoleh informasi bahwa kemampuan bercerita dalam bahasa Inggris untuk kelas 7 masih rendah, hal tersebut juga diperkuat dengan fakta bahwa di Lapangan masih banyak siswa yang tidak mempunyai ide, malu sehingga kata-kata yang diucapkan tersendat karena siswa kurang pengetahuan. percaya diri untuk mengekspresikan diri ketika berbicara dan bercerita dalam bahasa Inggris. Peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan menggunakan metode diskusi dan alat peraga boneka tangan. Selama proses diskusi, diskusi dimulai dari pembentukan kelompok, pemilihan tema cerita, pemilihan tokoh cerita dan pemecahan masalah yang akan dihadapi. diperoleh informasi bahwa kemampuan bercerita dalam bahasa Inggris untuk kelas 7 masih rendah, hal tersebut juga diperkuat dengan kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang tidak memiliki ide, malu sehingga kata-kata yang diucapkan tersendat karena siswa kurang pengetahuan. percaya diri untuk mengekspresikan diri ketika berbicara dan bercerita dalam bahasa Inggris. Peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan menggunakan metode diskusi dan alat peraga boneka tangan. Selama proses diskusi, diskusi dimulai dari pembentukan kelompok, pemilihan tema cerita, pemilihan tokoh cerita dan pemecahan masalah yang akan dihadapi. diperoleh informasi bahwa kemampuan bercerita dalam bahasa Inggris untuk kelas 7 masih rendah, hal tersebut juga diperkuat dengan kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang tidak memiliki ide, malu sehingga kata-kata yang diucapkan tersendat karena siswa kurang pengetahuan. percaya diri untuk mengekspresikan diri ketika berbicara dan bercerita dalam bahasa Inggris. Peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan menggunakan metode diskusi dan alat peraga boneka tangan. Selama proses diskusi, diskusi

dimulai dari pembentukan kelompok, pemilihan tema cerita, pemilihan tokoh cerita dan pemecahan masalah yang akan dihadapi. malu sehingga kata-kata yang diucapkan tersendat karena siswa kurang pengetahuan. percaya diri untuk mengekspresikan diri ketika berbicara dan bercerita dalam bahasa Inggris. Peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan menggunakan metode diskusi dan alat peraga boneka tangan. Selama proses diskusi, diskusi dimulai dari pembentukan kelompok, pemilihan tema cerita, pemilihan tokoh cerita dan pemecahan masalah yang akan dihadapi. malu sehingga kata-kata yang diucapkan tersendat karena siswa kurang pengetahuan. percaya diri untuk mengekspresikan diri ketika berbicara dan bercerita dalam bahasa Inggris. Peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan menggunakan metode diskusi dan alat peraga boneka tangan. Selama proses diskusi, diskusi dimulai dari pembentukan kelompok, pemilihan tema cerita, pemilihan tokoh cerita dan pemecahan masalah yang akan dihadapi.

Menurut Hidayat (Bachri, 2005) tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan kreativitas, menjadikan anak kreatif yaitu lancar, luwes dalam berbicara, berpikir dan mengembangkan bahasanya sehingga anak mampu berkomunikasi secara verbal dengan lingkungannya.

Menurut (Marlina, 2019) ada dua cerita utama untuk mencapai keberhasilan dalam mendongeng, yaitu: 1) menyusun naskah cerita (dari sumber cerita yang ada atau mengarang sendiri). 2) Teknik penyajian storytelling berupa pengolahan vokal, gerak, ekspresi wajah dan tubuh dalam menyajikan cerita yang harmonis.

Sehingga hasil penelitian ini memberikan manfaat informasi sebagai berikut:

1. Penelitian dapat dijadikan referensi dan pengetahuan tentang media pembelajaran efektif apa yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara khususnya bagi guru dan calon guru
2. Pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 tidak menyurutkan semangat siswa untuk belajar berbicara dan bercerita, berinteraksi dengan teman dan guru dengan penuh percaya diri agar tetap belajar bahasa Inggris daring

Bagaimana peran pemerintah dalam mengatasi permasalahan pembelajaran daring? Jawabannya adalah pemerintah bekerja sama dengan penyedia internet dan aplikasi untuk memberikan paket kuota gratis kepada siswa dan guru. Untuk daerah yang jauh dari jangkauan sinyal seluler karena letak geografisnya yang dekat dengan pegunungan dan perbukitan. Pemerintah daerah bekerja sama dengan radio daerahnya menyiarkan pembelajaran daring yang diatur waktunya sesuai dengan jenjang pendidikan dan sekolah setempat.

Jika siswa yang tidak memiliki smartphone karena faktor ekonomi keluarga sulit mengakses pembelajaran daring, maka Dinas Pendidikan bekerja sama dengan Radio Republik Indonesia (RRI) menggunakan pembelajaran manual yang memuat materi pembelajaran selama pembelajaran daring.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas menurut (Arikunto et al., 2012; Sugiyono, 2018) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya mengamati kegiatan sekelompok siswa yang saling berinteraksi di bawah bimbingan guru.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Penelitian kelas 7 pada siswa kelas 7 Sentosa School dalam pembelajaran berbicara dan bercerita masih rendah. Peneliti masih menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode diskusi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Februari-Mei 2021 dan kelas 7 sebagai kelas sampel penelitian. Peneliti mengumpulkan data, menganalisis data dan melaporkan hasil penelitian observasi selama proses Penelitian Tindakan Kelas.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti mengamati kegiatan bercerita siswa dengan mengenalkan boneka tangan dan kartun melalui proyektor. Observasi pra tindakan dengan mencatat lembar observasi penilaian keterampilan bercerita, untuk mengetahui kondisi awal atau sejauh mana kemampuan bercerita siswa kelas 7 Sentosa School tahun pelajaran 2020/2021. Hasil kegiatan observasi digunakan untuk menentukan tindakan yang dilakukan pada penelitian siklus I. Siswa yang mendapatkan nilai kategori dengan bahasa yang cukup komunikatif sehingga cerita yang disampaikan hampir seluruhnya dapat dipahami dengan ekspresi yang tenang dan menjiwai yang didukung dengan rasa percaya diri. Nilai siklus I dinilai diperoleh dari penjumlahan skor untuk setiap aspek yang telah ditentukan, seperti: aspek kepercayaan diri,

Kegiatan diskusi juga dilakukan dengan guru PNS kelas 7 untuk menentukan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran berbicara dan bercerita dalam bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan selama satu kali pertemuan yang terdiri dari 1 jam pelajaran atau 40 menit.

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif deskriptif, yaitu pengumpulan data interpretatif atas data yang diperoleh dan penyajian hasilnya.

Metode Diskusi dengan Media Boneka Tangan

Metode diskusi dalam bermain peran menurut (Kröger & Nupponen, 2019) metode bermain peran adalah memperagakan drama yang diawali dengan penjelasan dari guru tentang situasi drama yang akan diperankan oleh aktor agar ia dapat berperan peran yang baik. Manfaat bermain peran atau mendongeng adalah dapat meningkatkan bahasa anak karena anak bercerita

dengan media yang digunakannya dan dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan imajinasi kreatif, juga menambah kosakata anak sehingga anak lancar berbicara.



Gambar 1. Media Boneka Tangan

Pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka tangan seperti boneka jari, boneka tangan. Menurut (Duilan, 2017) media boneka tangan merupakan salah satu jenis media visual tiga dimensi yang dapat membantu anak memahami cerita dan lebih menarik perhatiannya. Boneka tangan dimainkan dengan cara memasukkan salah satu tangan pemain ke dalam sarung tangan berupa boneka yang terdiri dari kepala dan hanya dua tangan, sisanya berupa pakaian yang menutupi lengan pemain. Boneka tangan ini memiliki karakter berupa tokoh manusia populer, tokoh kartun, binatang, dan buah-buahan. Menurut Ahira (<http://www.anneahira.com>) boneka tangan sangat cocok digunakan sebagai alat permainan edukasi karena boneka tangan lebih mudah bergerak sesuai alur cerita dan memiliki beberapa fungsi.

Berdasarkan teori-teori di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memudahkan seorang guru dalam proses kegiatan mengajar. Disini penulis menggunakan media boneka tangan dan menonton kartun, sehingga setiap anak dapat mengambil karakter improvisasi dari cerita kartun dan dapat mengekspresikannya melalui boneka tangan yang mereka gunakan.

Teknik Pengumpulan Data

Tes penampilan berupa tes berbicara di depan teman meliputi aspek pengucapan, intonasi, pilihan kata dan aspek nonlinguistik berupa sikap tenang dan wajar, gerak tubuh dan ekspresi yang tepat, volume suara yang tepat, penguasaan topik. Observasi adalah cara mendapatkan informasi secara cermat dalam mengamati suatu rencana (Nurgiyantoro, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan Siswa



Gambar 2. Siswa Memperagakan Boneka Tangan

Siswa memperhatikan guru selama kegiatan pembelajaran, juga dengan antusias menjawab pertanyaan dari guru tentang siswa berlatih cerita boneka tangan dengan serius bersama teman kelompoknya dan siap untuk lulus evaluasi tes. Siswa bergiliran bercerita dengan teks cerita yang telah disediakan hasil observasi keaktifan siswa pada siklus I puteri pertama sebesar 68,25% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus I pertemuan II dengan persentase 78,45% dengan kategori sangat baik dimana siswa bercerita secara ekspresif di depan kelas bersama kelompoknya sedangkan kelompok yang lain diam dan melihat kegiatan siswa yang bercerita.



Gambar 3. Sekolah Sentosa

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu dimana dokumen tersebut dapat berupa tulisan, gambar, karya. Dokumentasi dalam penelitian berupa data siswa kelas 7 Sentosa School dan data keterampilan berbicara digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara adalah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari hasil wawancara (Ari Kunto, 2002:132). Peneliti memberikan beberapa pertanyaan untuk mengumpulkan data dari interaksi kelas, kegiatan kelas, data tentang lingkungan sosial sekolah

Belajar dari rumah merupakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dengan mengasah ketajaman kognitif, menyempurnakan karakter peserta didik dan mengembangkan kecakapan hidup. Dalam hal ini, guru dituntut untuk memiliki keterampilan dan kreativitas dalam melakukan inovasi strategi, metode dan teknik pembelajaran dengan tidak memberikan tugas yang berlebihan dan prinsip pembelajaran dibuat sedemikian rupa sehingga menyenangkan.

Cara-cara untuk mengefektifkan pembelajaran daring adalah:

1. Anggap sekolah online adalah sekolah tatap muka (offline) sehingga memulai kegiatan belajar rutin seperti mengucapkan selamat pagi, berdoa, absensi dan materi yang disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran.
2. Tidak terganggu dengan pekerjaan lain saat belajar online, misalnya tidak menonton film, bermain game, bercanda dengan saudara untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.
3. Komunikasi yang terpantau antara guru dan siswa agar siswa tidak sungkan dan menunda tugas yang diberikan oleh guru. Guru membuat grup WhatsApp untuk membahas tugas yang diberikan dan siswa melaporkan hasil tugasnya setiap hari kepada guru

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan observasi yang dilakukan kepada kepala sekolah, guru, siswa, orang tua.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Dalam penyampaian materi guru harus siap menggunakan teknologi, harus mampu menciptakan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan guru harus mampu merancang dan mendesain pembelajaran online yang ringan dan efektif sehingga mudah diakses sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Pembelajaran mendongeng tidak dilakukan secara serius seperti yang sering dilakukan oleh siapa saja sejak usia balita, sehingga pada kenyataannya di lapangan masih banyak siswa yang belum mampu mengekspresikan diri berbicara. Ketika siswa tertarik untuk bercerita di depan kelas sering tidak ada ide, merasa bingung, gugup sehingga kata-kata yang diucapkan menjadi tersendat-sendat/terulang. Hal ini disebabkan karena faktor siswa yang kurang mampu mengorganisasikan kata-katanya dalam bercerita.

Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran berbicara membuat siswa menjadi kurang aktif dan kreatif. Dalam pembelajaran berbicara sebaiknya guru memberdayakan media pembelajaran yang ada dan sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Media yang dianggap tepat untuk memecahkan masalah pada siswa kelas 7 Sentosa adalah menggunakan media boneka tangan karena beberapa alasan.

Pertama, menurut Ajeng Raviando, Psi. Psikolog lulusan Universitas Indonesia sekaligus pendiri Teman Hati Konseling ini menuturkan, bermain boneka memiliki manfaat dalam berbagai hal. Media boneka tangan merupakan media yang paling efektif untuk pengajaran dalam mengembangkan kosa kata, self-relation to listening dan talk. Penggunaan boneka tangan memotivasi siswa untuk berpikir kreatif. Siswa dapat mengorganisasikan ide cerita yang ditemukan dari tokoh boneka tangan, kemudian dituangkan secara bebas dengan kata-kata sendiri. Kedua, pemilihan boneka tangan juga didasarkan pada kedekatan anak dengan boneka agar dijadikan motivasi agar minat siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Penerapan media boneka tangan sebagai alternatif dan inovasi bagi guru dalam pembelajaran di Sentosa School dilakukan oleh peneliti dan mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 7 Sentosa School dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Prestasi Belajar Bercerita dengan Pembelajaran Model "Diskusi"

Penelitian yang dilakukan peneliti juga menggunakan pembelajaran berupa media film kartun sehingga media pembelajaran situasional kegiatan pembelajaran kondusif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam kehidupan sehari-hari film kartun dapat meringankan suasana dan penjelasannya

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Ke sekolah
 - a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka pembinaan guru kelas untuk menggunakan metode diskusi dan sosiodrama guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
 - b. Sekolah memperbaiki sarana dan prasarana bahan belajar yang layak
2. Untuk tutor bahasa Inggris selama pembelajaran online adalah
 - a. Guru harus menguasai kemampuan Teknologi Informasi.
 - b. Guru harus memiliki kearifan yang setia berupa segala inovasi, modifikasi, adaptasi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.
 - c. Guru harus dapat bekerja sama dengan proyek yang diberikan kepada siswa dapat mengukur jumlah kompetensi dan mata pelajaran yang berbeda. Proyek tersebut meliputi presentasi siswa, membuat proyek DIY dan membuat video, video keterampilan berbicara dan bercerita menggunakan media boneka tangan, tes online disertai remedial.
3. Untuk siswa, dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara, disarankan agar mereka lebih sering belajar dengan menggunakan model pembelajaran diskusi bersama teman-temannya. berlatih berbicara dalam bahasa Inggris secara terus menerus, memahami cara

berbicara yang baik dan juga meningkatkan rasa percaya diri saat berbicara dalam bahasa Inggris.

4. Untuk Peneliti, penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dan memberikan pengalaman belajar untuk menumbuhkan inovasi dalam keterampilan berbicara bahasa Inggris.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan sehingga masih perlu dilakukan penelitian lanjutan tentang topic Penggunaan Boneka Tangan dalam Berdiskusi pada Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris Secara Daring untuk Siswa Kelas di Sekolah Sentosa, Jakarta Barat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada setiap orang yang sudah berkontribusi dalam penelitian ini sehingga penelitian ini bisa berjalan serta pada tim yang sudah bersatu hati dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Bachri, B. S. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak : Teknik dan Prosedur*.
- Duilan, D. (2017). Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 2(2), 13-27.
- Kitao, K. (1998). *Internet resources : ELT, linguistics, and communication / Kenji Kitao*. Eichosha. <https://lib.ui.ac.id>
- Kröger, T., & Nupponen, A. M. (2019). Puppet as a pedagogical tool: A literature review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 393-401. <https://doi.org/10.26822/IEJEE.2019450797>
- Marlina, B. (2019). Fitur Sumber Belajar pada Portal Rumah Belajar Kemendikbud untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Tanah Abang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 6(2), 79-87. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/10333/5076>
- McGrath, V. (2013). The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs Memorial. *Canadian Journal of University Continuing Education*, 33(1). <https://doi.org/10.21225/d51g6h>
- Nurgiyantoro, B. (2014). *TELAAH SOAL UJI COBA I BAHASA INDONESIA DI*

SMP KABUPATEN WONOSOBO TAHUN 2013 | *Mushofa* | *Diksi*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/3183>

Sugiyono. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32-41.

Tarigan, H. G. (1994). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa / Henry Guntur Tarigan* (Cet. 1). Angkasa.