

Pengaruh Metode Eksperimen Berbantuan Boneka Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I

I Wayan Rian Dharma Yoga^{1*}, Ni Made Muliani², I Komang Wisnu Budi Wijaya³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 14-08-2026

Accepted 06-09-2026

Published 25-09-2026

Keywords:

Experimental Method;
Animated Character Puppet;
Media Speaking Skills;
Indonesian Language.

ABSTRACT

Speaking skills are an essential language competence that should be developed from the early grades of elementary school. Initial observations at SDN 1 Sumerta showed that first-grade students still experienced difficulties in speaking confidently, fluently, pronouncing words accurately, using appropriate intonation, and conveying ideas orally. This study aimed to determine the effect of an experimental method assisted by animated character puppet media on the speaking skills of first-grade elementary school students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental Pretest –Posttest Control Group Design. The population consisted of 64 students, with 32 students in the experimental class and 32 students in the control class, selected through saturated sampling. Data were collected through structured observation and documentation. Data analysis included normality and homogeneity tests, N-Gain analysis, and an Independent Samples t-test. The results showed that the mean speaking-skill score in the experimental class increased from 53.72 to 70.84, while the control class increased from 50.94 to 54.22. The mean N-Gain was 0.3704 in the experimental class, categorized as moderate, and 0.0562 in the control class, categorized as low. The Independent Samples t-test produced Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, with $t = 8.072$ and $df = 62$. These results indicate a significant difference in speaking skills between the two classes. Therefore, the experimental method assisted by animated character puppet media had a significant positive effect on the speaking skills of first-grade students.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:

I Wayan Rian Dharma Yoga

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Denpasar, Indonesia

Email: rianyoga423@gmail.com

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dikembangkan sejak kelas awal sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan siswa menyampaikan gagasan, perasaan, dan pengalaman secara lisan. Namun, keterampilan berbicara siswa kelas rendah masih menghadapi kendala, seperti kurang percaya diri,

kelancaran berbicara yang rendah, dan kesulitan menyampaikan gagasan secara runtut (Ayu *et al.*, 2021; Ningsih, 2025).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas I SDN 1 Sumerta. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 42 siswa (65,6%) belum lancar mengungkapkan pendapat secara lisan, 48 siswa (75%) masih berbicara dengan kalimat singkat atau terputus-putus, dan 38 siswa (59,4%) tampak cemas atau ragu ketika diminta berbicara di depan kelas. Selain itu, hanya 16 siswa (25%) yang berani menyampaikan pendapat tanpa dorongan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang memberikan kesempatan praktik secara lebih aktif.

Rendahnya keterampilan berbicara tersebut berkaitan dengan faktor internal siswa dan proses pembelajaran. Kurangnya rasa percaya diri, keterbatasan kosakata, strategi pembelajaran yang kurang bervariasi, serta terbatasnya kesempatan praktik berbicara dapat menghambat perkembangan kemampuan berbicara siswa (Suhartono *et al.*, 2025 ; Suparmini *et al.*, 2025). Oleh karena itu, diperlukan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I serta mampu menciptakan situasi belajar yang interaktif.

Salah satu alternatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi. Media boneka dapat memberikan stimulus visual dan pengalaman langsung yang membantu siswa berlatih berbicara dalam situasi yang lebih konkret dan menyenangkan. Penelitian Wulandari *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media panggung boneka dapat mendukung peningkatan keterampilan berbicara peserta didik fase A, sedangkan Widiasih *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media boneka dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media boneka tangan dan media animasi dapat mendukung keterampilan berbicara siswa (Destyani, 2024; Saputri *et al.*, 2025; Zahro & Nuroh, 2024). Namun, penelitian tersebut umumnya mengkaji media boneka atau media animasi secara terpisah dan menggunakan desain penelitian yang berbeda. Penelitian ini memadukan metode eksperimen dengan media boneka karakter animasi serta membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kontrol melalui desain *Pretest –Posttest Control Group Design*.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas I SDN 1 Sumerta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dan rancangan *Pretest –Posttest Control Group Design*. Dua kelas digunakan sebagai kelompok penelitian, yaitu kelas IA sebagai kelas eksperimen dan kelas IB sebagai kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* , kemudian kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *posttest*.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sumerta pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 64 siswa kelas I, terdiri atas 32 siswa kelas IA dan 32 siswa kelas IB. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Uji kesetaraan menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang tidak berbeda secara signifikan (Sig. 2-tailed = 0,0916 >

0,05), sehingga kelas IA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IB sebagai kelompok kontrol.

Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi keterampilan berbicara dan dokumentasi. Lembar observasi mengukur lima indikator, yaitu keberanian berbicara, kelancaran berbicara, ketepatan pengucapan, penggunaan intonasi, dan kemampuan menyampaikan gagasan. Instrumen telah melalui validitas isi oleh pakar sebelum digunakan dalam penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung pelaksanaan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics *Version 26*. Analisis meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, perhitungan N-Gain, dan *Independent Samples t-test*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan berbicara, dengan kategori tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Uji hipotesis dilakukan terhadap nilai *posttest* menggunakan *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05. H_0 ditolak apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas I. Analisis mencakup perubahan nilai *pretest* dan *posttest*, pengujian prasyarat, N-Gain, serta pengujian hipotesis.

Hasil statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara pada kedua kelompok, tetapi peningkatan kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara

Kelas	Tes	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Dev.
Eksperimen	<i>Pretest</i>	32	40	68	53,72	8,133
Eksperimen	<i>Posttest</i>	32	57	87	70,84	7,976
Kontrol	<i>Pretest</i>	32	38	68	50,94	8,416
Kontrol	<i>Posttest</i>	32	40	70	54,22	8,492

Sumber: *Output IBM SPSS Statistics Version 26*.

Pada kelas eksperimen, rata-rata keterampilan berbicara meningkat dari 53,72 pada *pretest* menjadi 70,84 pada *posttest*. Nilai *minimum* meningkat dari 40 menjadi 57 dan nilai *maksimum* meningkat dari 68 menjadi 87. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata dari 50,94 menjadi 54,22, dengan nilai *minimum* meningkat dari 38 menjadi 40 dan nilai *maksimum* dari 68 menjadi 70. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Perubahan kategori juga memperlihatkan pola yang sama. Pada *pretest* kelas eksperimen, 17 siswa (53,12%) berada pada kategori sangat kurang, 8 siswa (25,00%) kategori kurang, dan 7 siswa (21,88%) kategori cukup. Setelah perlakuan, tidak terdapat siswa pada kategori sangat kurang; 3 siswa (9,37%) berada pada kategori kurang, 19 siswa (59,38%) kategori cukup, 9 siswa (28,12%) kategori baik, dan 1 siswa (3,13%) kategori sangat baik. Pada kelas kontrol, *pretest* didominasi kategori sangat kurang sebanyak 22 siswa (68,75%), sedangkan *posttest* masih menunjukkan 18 siswa (56,25%) pada kategori sangat kurang. Temuan ini menunjukkan perubahan kategori yang lebih jelas pada kelas eksperimen.

Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Data	Uji	Sig.	Keputusan
Pretest	Kolmogorov-Smirnov	0,200	Normal
Pretest	Shapiro-Wilk	0,074	Normal
Posttest	Kolmogorov-Smirnov	0,200	Normal
Posttest	Shapiro-Wilk	0,195	Normal
Pretest	Levene Based on Mean	0,725	Homogen
Posttest	Levene Based on Mean	0,813	Homogen

Sumber: *Output IBM SPSS Statistics Version 26.*

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *residual pretest* sebesar 0,200 pada *Kolmogorov-Smirnov* dan 0,074 pada *Shapiro-Wilk*. Pada *posttest*, nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,200 dan 0,195. Seluruh nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,725 pada *pretest* dan 0,813 pada *posttest*. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga *varians* kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelas	N	Mean N-Gain	Std. Dev.	Kategori
Eksperimen	32	0,3704	0,12153	Sedang
Kontrol	32	0,0562	0,15718	Rendah

Sumber: *Output IBM SPSS Statistics Version 26.*

Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,3704 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,0562 berada pada kategori rendah. Dengan demikian, peningkatan keterampilan berbicara pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil N-Gain memberikan gambaran bahwa perubahan kemampuan berbicara tidak hanya terjadi pada nilai akhir, tetapi juga menunjukkan tingkat peningkatan yang lebih baik setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi.

Tabel 4. Hasil *Independent Samples t-test* Nilai *Posttest*

Levene Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI
0,813	8,072	62	0,000	16,625	12,508–20,742

Sumber: *Output IBM SPSS Statistics Version 26.*

Hasil *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai *Levene's Test* sebesar 0,813 sehingga *varians* kedua kelompok homogen dan interpretasi menggunakan baris *Equal variances assumed*. Nilai *t* sebesar 8,072 dengan *df* = 62 dan *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_1 diterima. *Mean Difference* sebesar 16,625 menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas I.

Pengaruh tersebut dapat dipahami dari proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan melalui enam tahapan. Guru terlebih dahulu menyampaikan masalah atau stimulus,

kemudian memberikan contoh dialog menggunakan boneka karakter animasi. Siswa selanjutnya mencoba menggunakan media, berdiskusi, melakukan dialog dan bermain peran, mengamati hasil kegiatan, memperoleh umpan balik, serta bersama guru menarik kesimpulan dan melakukan refleksi. Rangkaian tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas komunikasi.

Media boneka karakter animasi berperan sebagai stimulus konkret dan perantara komunikasi. Karakter yang dekat dengan dunia anak membantu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa lebih antusias untuk berbicara. Kegiatan dialog dan bermain peran juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara berulang dalam suasana yang tidak terlalu menegangkan. Temuan ini sejalan dengan Puteri *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa media boneka dapat mendorong partisipasi anak dalam aktivitas berbicara dan Latifah (2025) yang menunjukkan bahwa boneka dapat membantu siswa mengekspresikan ide secara lebih bebas.

Temuan penelitian juga sejalan dengan teori konstruktivisme. Keterampilan berbicara berkembang melalui pengalaman belajar aktif ketika siswa mengamati, mencoba, berdiskusi, melakukan praktik, dan mengomunikasikan hasil. Jonathan *et al.* (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman. Dalam penelitian ini, proses tersebut tampak pada keterlibatan siswa di setiap tahap eksperimen sehingga keterampilan berbicara berkembang secara bertahap.

Hasil penelitian juga dapat dipahami berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget. Siswa kelas I masih membutuhkan benda konkret dan pengalaman nyata untuk mendukung pemahaman. Boneka karakter animasi menghadirkan objek yang dapat dilihat dan digunakan secara langsung sehingga konsep percakapan menjadi lebih konkret. Penggunaan media konkret dapat membantu siswa memahami situasi komunikasi sekaligus mempermudah mereka dalam mengungkapkan ide dan pendapat (Ayu *et al.*, 2024).

Selain itu, proses bimbingan guru sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky. Selama kegiatan, guru memberikan contoh, pertanyaan pemantik, arahan, motivasi, dan umpan balik kepada siswa yang masih mengalami kesulitan. Bantuan tersebut memungkinkan siswa melakukan tugas yang sebelumnya belum dapat dilakukan secara mandiri dan secara bertahap meningkatkan kemampuan berbicaranya. Dengan demikian, keberhasilan perlakuan tidak hanya berkaitan dengan media, tetapi juga dengan interaksi guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini konsisten dengan sejumlah penelitian terdahulu. Destyani dan Sanoto (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara siswa. Saputri *et al.* (2025) juga menemukan peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas I setelah penggunaan media boneka tangan, sedangkan Zahro & Nuroh (2024) menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan Wulandari *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media panggung boneka layak dan efektif digunakan untuk mendukung keterampilan berbicara peserta didik fase A. Latifah dan Wiranti (2025) juga menemukan adanya perbedaan keterampilan berbicara yang signifikan setelah penggunaan media boneka tangan. Sejalan dengan itu, Wahyuningsih & Winarni (2025) melaporkan peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penggunaan media boneka tangan. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa media yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta keterampilan berbicara.

Perbedaan penelitian ini terletak pada integrasi metode eksperimen dan media boneka karakter animasi. Penelitian sebelumnya cenderung menguji media boneka atau metode pembelajaran tertentu secara terpisah, sedangkan penelitian ini menggabungkan media boneka karakter animasi dengan sintaks eksperimen dalam desain kuasi eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kombinasi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih sistematis melalui kegiatan mengamati, mencoba, berdiskusi, bermain peran, mengomunikasikan hasil, dan melakukan refleksi.

Implikasi praktis penelitian menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Guru perlu menyiapkan skenario dialog sederhana, media yang menarik, pembagian kelompok, lembar observasi, serta alokasi waktu yang memadai. Metode ini membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang karena setiap sintaks perlu dilaksanakan secara bertahap. Selain itu, media yang dibuat dari bahan sederhana seperti kertas dan bambu perlu digunakan dengan hati-hati, meskipun relatif ekonomis dan mudah dikembangkan sesuai kebutuhan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode eksperimen berbantuan media boneka karakter animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas I SDN 1 Sumerta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata keterampilan berbicara kelas eksperimen meningkat dari 53,72 pada *pretest* menjadi 70,84 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 50,94 menjadi 54,22. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,3704 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,0562 berada pada kategori rendah. Hasil *Independent Samples t-test* menunjukkan $t = 8,072$, $df = 62$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode eksperimen yang dipadukan dengan media boneka karakter animasi memberikan pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan menyenangkan serta memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk berlatih berbicara. Guru disarankan menggunakan metode dan media tersebut sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menyesuaikan skenario dialog, karakter media, pembagian kelompok, dan alokasi waktu dengan karakteristik siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dengan karakter dan bahan yang lebih beragam serta menguji penerapannya pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, K., Fransiska, W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget : Kajian Literatur Sistematis*. 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Ayu, P., Dewi, C., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2021). *Kontribusi Tindak Pembelajaran Guru Kelas 1 SD pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa*. 2, 61–72. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/61>
- Early Regina Destyani, H. S. (2024). *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata dan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 8(2), 254–261. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan/article/view/254>
- Endah Saputri, Asyraf Suryadin, S. J. N. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SDN 17 Jebus*. 10.
- Jonathan, Sherer, Dong, H., Lio, R., & Jiang, I. (2021). *Some Learning Theories for Medical*

- Educators. *Medical Science Educator*, 1157–1172.
<https://doi.org/10.1007/s40670-021-01270-6>
- Kharisil Latifah¹, D. A. W. (2025). *Pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa jawa*. 13(1), 61–79.
<https://doi.org/10.46368/jpd.v13i1.3741>
- Puteri, R. S., Roshonah, A. F., & Damayanti, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4 – 5 Tahun melalui Media Boneka Jari di TK Aisyiyah 12 Setiabudi Pamulang*. 1539–1545.
- Risma Wulandari¹, Dwi Heryanto², E. R. (2025). *Pengembangan Media Panggung Boneka Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Fase A Sekolah Dasar*. 10(September).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30240>
- Sri Wahyu Ningsih, F. D. (2025). *Pengaruh Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SD*. 4(2024), 875–882.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/basicedu/article/view/875>
- Suhartono, Ning Dainty Restiani, Kristina Aspri Hartini, N. R. S. (2025). *Rendahnya Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar: Analisis Masalah dan Solusi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 8(3), 1368–1385.
<https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107395>
- Suparmini, N. P., Utami, N. N. P. A., 2, Made, N. D., Gunawan³, R., Sepliawan⁴, N. I. W. D., Bagus, N. I., Putrayasa⁵, & Sudiana⁶, I. N. (2025). *Strategi Pembelajaran Dalam Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar*. 10(September).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29037>
- Wahyuningsih, R., & Winarni, R. (n.d.). *Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media pembelajaran boneka tangan peserta didik kelas III di Sekolah Dasar*. 659–664.
<https://doi.org/10.20961/ddi.v13i5.104597>
- Widiasih, N. P., Goreti, M., Kristiantari, R., & Ambara, D. P. (2025). *Media Boneka Tangan Tema Binatang dengan Pendekatan Neuro Linguistic Programming untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*. 9(1), 161–170.
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i1.97104>
- Zahro, F., & Nuroh, E. Z. (2024). *Pengaruh Media Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar*. 7, 5247–5254.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5247>