

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA SURAKARTA

2023

**PENGARUH TERAPI PERMAINAN BONEKA TANGAN BERCERITA  
TERHADAP TINGKAT HIPERAKTIVITAS PADA ANAK ADHD DI RUMAH  
SAKIT JIWA DAERAH dr. ARIF ZAINUDDIN SURAKARTA**

Nawang Sukma Fatma Sambawa<sup>1)</sup>, Ratih Dwilestari Puji Utami<sup>2)</sup>, Noerma Shovie  
Rizqiea<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Kusuma Husada Surakarta

<sup>2)</sup>Dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Kusuma Husada Surakarta  
Email : [Sukmanawang75@gmail.com](mailto:Sukmanawang75@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* diartikan sebagai gangguan perkembangan neurologis yang ditunjukkan dengan adanya kurang perhatian, disorganisasi, dan hiperaktivitas – impulsivitas. Penerapan terapi bermain dilakukan untuk memberi efek terapeutik untuk anak – anak dan memberi pengaruh yang signifikan dalam menurunkan hiperaktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah dr. Arif Zainuddin Surakarta. Desain penelitian ini *pre experimental design*, dengan menggunakan *one grup pre* dan *post – test design*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 21 responden, menggunakan *Teknik Total Sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diisi selama *pre* dan *post* serta menggunakan uji analisa data Wilcoxon. Hasil analisis pengaruh terapi permainan boneka tangan terhadap tingkat hiperaktivitas berdasarkan kuesioner, nilai *p-value*  $0.003 < 0.05$  maka terdapat perbedaan sehingga adanya pengaruh antara terapi permainan boneka tangan dengan tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai salah satu bahan acuan dalam menurunkan hiperaktivitas anak ADHD melalui terapi permainan boneka tangan.

Kata Kunci : ADHD, Boneka tangan, Hiperaktivitas  
Daftar Pustaka : 29 (2014 – 2022)

NURSING STUDY PROGRAM OF UNDERGRADUATE PROGRAMS  
FACULTY OF HEALTH SCIENCES  
UNIVERSITY OF KUSUMA HUSADA SURAKARTA

2023

**THE EFFECT OF STORYTELLING WITH HAND PUPPET GAME THERAPY  
ON THE HYPERACTIVITY LEVEL IN CHILDREN WITH ADHD AT THE  
RSJD DR. ARIF ZAINUDDIN SURAKARTA**

Nawang Sukma Fatma Sambawa<sup>1)</sup>, Ratih Dwilestari Puji Utami<sup>2)</sup>, Noerma Shovie  
Rizqiea<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Prodi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas  
Kusuma Husada Surakarta

<sup>2)3)</sup>Dosen Prodi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas  
Kusuma Husada Surakarta

**ABSTRACT**

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) is a neurological development disorder characterized by inattention, disorganization, and hyperactivity-impulsivity. The game therapy application has a therapeutic and significant effect on reducing hyperactivity in children. The study aimed to identify the storytelling effect of hand puppet therapy on the hyperactivity level in children with ADHD at the RSJD Dr. Arif Zainuddin Surakarta. The research design adopted a pre-experimental with one group pre and post-test design. The number of samples was 21 respondents using the total sampling technique. Data collection used a questionnaire during pre-, intervention, and post- and used the Wilcoxon data analysis test. The analysis of the effect of hand puppet therapy on the hyperactivity level based on the questionnaire obtained a p-value of 0.003 <0.05, and there was a difference. Therefore, there was an effect between hand puppet therapy and the level of hyperactivity in children with ADHD. The study evolved as reference materials for reducing the hyperactivity of children with ADHD through hand puppet therapy.

Keywords : ADHD, Hand Puppets, Hyperactivity

Bibliography : 29 (2014 – 2022)

*Translated by Unit Pusat Bahasa UKH  
Bambang A Syukur, M.Pd.  
HPI-01-20-3697*

## PENDAHULUAN

Data ADHD Institute (2021) menunjukkan rata-rata prevalensi di seluruh dunia 2,2% secara keseluruhan telah diperkirakan pada anak-anak dan remaja (usia <18 tahun). Prevalensi rata-rata ADHD pada orang dewasa (berusia 18-44 tahun) dari berbagai negara di Asia, Eropa, Amerika dan Timur Tengah dilaporkan 2,8% secara keseluruhan. Prevalensi ADHD pada anak-anak dan remaja tertinggi di Amerika Serikat (8,1%) dan terendah di Irak (0,1%), Polandia (0,3%), dan Rumania (0,4%). Jumlah penderita ADHD setiap tahunnya terus meningkat, data CDC tahun 2019 menunjukkan bahwa Sebanyak 6,1 juta anak ADHD atau 9,4% dari populasi di Amerika Serikat (*Center for Disease Control and Prevention*, 2020). Gangguan mental, emosi dan perilaku muncul pada 64% anak ADHD (*Center for Disease Control and Prevention*, 2020). Jumlah penderita ADHD lebih banyak pada anak laki – laki (84,3%) dibandingkan dengan anak perempuan (15,7%) (ADHD Institute, 2021). Jumlah ADHD di Semarang sebesar 19,6% (Novita et al., 2019).

Menurut *American Psychiatric Association* (APA) *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) adalah gangguan perilaku dan neurokognitif yang ditandai dengan tingkat perkembangan sesuai usia, penurunan perhatian atau ketidakmampuan untuk memusatkan perhatian, hiperaktif dan impulsif (Anggraeni et al., 2018). *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) merupakan gangguan perkembangan neurologis yang ditunjukkan dengan adanya kurang perhatian, disorganisasi, dan hiperaktivitas – impulsivitas (Hayati & Apsari, 2019). ADHD adalah gangguan pada anak yang timbul pada masa perkembangan dini (sebelum berusia 7 tahun) dengan ciri utama ketidakmampuan memusatkan perhatian,

impulsif, dan hiperaktif (Kholilah & Solichatun, 2018).

Gejala pada anak ADHD antara lain aktivitas yang berlebihan, tidak bisa diam, tidak dapat memusatkan perhatian, dan impulsif (Novriana, Yanis and Masri, 2014). ADHD mempunyai tiga karakteristik gangguan yaitu Inatensi, Hiperaktivitas dan Impulsivitas (Amka, 2019). Hiperaktivitas adalah suatu pola perilaku pada seseorang yang menunjukkan sikap tidak mau diam, Anak hiperaktif adalah anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian (Alwendi, 2022). Anak hiperaktif pada anak ADHD mempunyai ciri – ciri sering menggerak - gerakkan tangan atau kaki ketika duduk, sering mengalami kesulitan dalam bermain secara tenang, sering berlari – lari atau memanjat secara berlebihan pada keadaan yang tidak seyakinya, selalu bergerak seolah – olah didorong oleh mesin, dan sering tidak mampu melakukan atau mengikuti kegiatan dengan tenang (Mirnawati, 2019). Anak yang mengalami gangguan ADHD harus dilakukan pengobatan terapi farmakologi maupun non farmakologi. Penanganan non farmakoterapi pada anak ADHD dapat menggunakan berbagai metode, seperti terapi perilaku, terapi nutrisi, terapi musik, terapi lumba-lumba, terapi bermain atau permainan, dan terapi boneka tangan. Terapi bermain boneka tangan bermanfaat mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan konsentrasi, menarik perhatian dan menambah suasana gembira (Wulandari et al., 2019), (Ginanjar et al., 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti mendapatkan data dari 10 ibu yang memiliki anak ADHD mengeluhkan semua memiliki aktivitas yang berlebihan, tidak bisa diam dalam waktu lama, sering menggerak – gerakkan tangan atau kaki ketika duduk, sering meninggalkan tempat duduk pada saat dia diharuskan duduk, sering

berlarian dirumah tanpa henti, dan anak sering melakukan kegiatan tanpa tujuan. Tindakan yang dilakukan oleh ibu pada anak adalah memeriksakan anaknya mulai 2 tahun keatas, terapi okupasi, terapi wicara yang dilakukan setiap 2 kali seminggu. Ketika anak berada dirumah dengan orang tua untuk menenangkan anak orang tua memilih untuk menggunakan gadget. Anak berteriak, merusak barang disekitar, dan berlarian dirumah saat gadget dihentikan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Terapi Permainan Boneka Tangan bercerita terhadap Tingkat Hiperaktivitas pada Anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah dr.Arif Zainuddin Surakarta”.

#### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dengan desain *pre experimental design* dengan menggunakan *one-group pre test-post test design* yaitu dengan mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni – Juli 2023. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 21. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling* dengan teknik pengambilan sampel *Accidental sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Instrument penelitian ini menggunakan kuesioner *SPPAHI* (Skala Penilaian Perilaku Anak Hiperaktif) yang diisi ketika *pre* ataupun *post* intervensi. Analisa univariat pada penelitian ini yaitu jenis kelamin, usia, serta hasil *pre post test* dari intervensi terapi permainan boneka tangan bercerita. Uji statistik dalam penelitian ini menggunakan Uji *Wilcoxon* untuk melihat pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktif anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Karakteristik Responden

**Tabel 1** karakteristik berdasarkan jenis kelamin

| Jenis       | F  | %     |
|-------------|----|-------|
| Laki - laki | 16 | 76,2% |
| Perempuan   | 5  | 23,8% |

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa dari 21 responden mendapatkan jumlah laki – laki 16 responden (76,2%) dan perempuan 5 responden (23,8%). Penelitian ini sejalan dengan Ida Ayu (2019) yang hasilnya menunjukkan responden paling banyak berjenis kelamin laki-laki yaitu 25 orang (80,4%). Penelitian yang lain menunjukkan responden paling banyak 54 orang (53,5%) (Setianingsih, 2018). Menurut penelitian Arvian (2020) disimpulkan bahwa anak laki – laki lebih dominan dengan beberapa faktor penyebab, kemudian kemampuan sosial dan kemampuan intelegensi anak laki – laki lebih tinggi dibandingkan anak perempuan, serta umumnya laki – laki akan diberikan kebebasan orang tua untuk lebih mengeksplorasi dirinya dibandingkan anak perempuan.

**Tabel 2** karakteristik berdasarkan usia

|      | Min | Max | Mean |
|------|-----|-----|------|
| Usia | 3   | 7   | 4,95 |

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa dari 21 responden yang diteliti menunjukkan rata-rata usia responden 4,95 tahun dengan usia termuda 3 tahun dan tertua 7 tahun. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Adiputra et al.,

2021) yang menunjukkan hasil usia minimal 3 tahun dan usia maksimal 7 tahun dengan rata-rata 5,41 tahun. Anak usia prasekolah merupakan salah satu periode penting, dimana pada masa ini seluruh perkembangan kecerdasan tumbuh dan berkembang sangat luar biasa (Soetjiningsih, 2012). Tahapan anak usia 2 – 7 tahun disebut masa pra sekolah. Setiap anak memiliki keunikan dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda. Tidak terkecuali pertumbuhan dan perkembangan yang dikenal juga dengan perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, perkembangan sensorik, perkembangan kognitif (Septriani, 2021). Hiperaktivitas anak ADHD paling banyak muncul saat usia 3 sampai 6 tahun (Adiputra et al., 2021).

## 2. Tingkat hiperaktivitas sebelum diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita

**Tabel 3** tingkat hiperaktivitas sebelum diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita

|                  | F  | %     |
|------------------|----|-------|
| Impulsif         | 6  | 28,6% |
| Kurang perhatian | 14 | 66,7% |
| kombinasi        | 1  | 4,8%  |

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa tingkat hiperaktivitas sebelum diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita Impulsif 6 (28,6%), Kurang perhatian 14 (66,7%), dan Kombinasi 1 (4,8%). Menurut Amka (2019) anak ADHD biasanya memiliki karakteristik sering gagal memperhatikan sesuatu, sering gagal melakukan intruksi, mengalami sulit menjalankan tugas, sering gagal memusatkan perhatian terhadap tugas, sering terganggu dari

rangsangan luar. Fenomena dilapangan anak akan cenderung menetap dan meningkat jika tidak diberikan terapi. Hasil wawancara terhadap responden di tempat penelitian responden yang melakukan diet rendah gula, gluten, dan kasein sebesar 43%. Faktor yang mempengaruhi hiperaktivitas yaitu faktor genetik, faktor lingkungan, faktor risiko, faktor kerusakan otak, dan mengkonsumsi makanan mengandung zat aditif, gula, gluten, dan kasein. Selain itu, beberapa anak ADHD mendapatkan terapi farmakologi Methylphenidate, Focalin, Zipren, dan Dexedrine.

Hasil wawancara peneliti terhadap orang tua responden anak yang mendapatkan terapi farmakologi dapat menurunkan hiperaktivitas anak. Berdasarkan penelitian (I Gusti, 2019) menjelaskan salah satu terapi farmakologi adalah diberikan obat Methylphenidate, Focalin, dan Dexedrin. Obat tersebut secara efektif dapat menurunkan hiperaktivitas anak. Sedangkan obat Zipren digunakan untuk mengontrol gangguan psikosis pada penderita autisme disertai ADHD.

## 3. Tingkat hiperaktivitas sesudah diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita

**Tabel 4** tingkat hiperaktivitas sesudah diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita

|                  | F  | %     |
|------------------|----|-------|
| Impulsif         | 8  | 38,1% |
| Kurang perhatian | 12 | 57,1% |
| kombinasi        | 1  | 4,8%  |

Berdasarkan tabel 4 diketahui tingkat hiperaktivitas sebelum

diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita Impulsif 8 (38,1%), Kurang perhatian (57,1%), dan Kombinasi (4,8%). Hasil penelitian ini sejalan dengan *Nahed Saied El-Nagger* (2017) yang menyatakan bahwa setelah dilakukan terapi permainan hiperaktivitas ADHD mengalami perbedaan sebelum dan sesudah diberikan terapi permainan. Selama pemberian intervensi didapatkan 3 anak menunjukkan perilaku tantrum dengan berteriak – teriak, dan menangis.

#### 4. Pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas

**Tabel 5** pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas

| Tingkat Hiperaktivitas | Sig.  |
|------------------------|-------|
| Pre                    | 0,003 |
| Post                   |       |

Berdasarkan hasil tabel 4 diketahui bahwa uji *statistik dengan wilcoxon* menunjukkan *p* value  $(.003) < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah dr.Arif Zainuddin Surakarta. Hal ini sejalan dengan penelitian Ella (2017), memberikan terapi bermain didapatkan *p* value 0,000 yang berarti berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap penurunan hiperaktivitas anak ADHD. Anak ADHD disarankan untuk rutin melakukan terapi farmakologi dan non farmakologi (Terapi okupasi dan Diet makanan mengandung gluten dan kasein). Karena telah didapatkan beberapa orang tua yang tidak rutin

melakukan terapi okupasi bahkan berhenti karena beranggapan tidak akan mempengaruhi hiperaktivitas anak dan beberapa orang tua tidak mengetahui diet makanan yang mengandung zat aditif makanan, gula, gluten, dan kasein. Hal ini sejalan dengan penelitian Arvian (2020), anak yang tidak melakukan diet makanan yang mengandung zat aditif makanan, gula, gluten dan kasein didapatkan hasil cenderung hiperaktif.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah dr.arif Zainuddin Surakarta dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini bahwa karakteristik responden berdasarkan umur dengan rata-rata usia responden 4 tahun 9 bulan dengan usia minimal 3 tahun dan usia maksimal 7 tahun dengan jumlah responden sebanyak 21 orang. Sedangkan hasil penelitian berdasarkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dengan jumlah laki-laki 16 orang dan perempuan 5 orang.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hiperaktivitas sebelum diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita dengan kategori impulsif sebanyak 6 anak (28,6%), kategori kurang perhatian sebanyak 14 anak (66,7%), dan kategori kombinasi sebanyak 1 anak (4,8%).
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hiperaktivitas sesudah diberikan terapi permainan boneka tangan bercerita dengan kategori impulsif 8 anak (38,1%), kategori kurang perhatian 12 anak (57,1%), dan kategori kombinasi 1 anak (4,8%).

4. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat Pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta dengan P value = .003 (p value <0,05). Dari hasil tersebut terlihat bahwa responden menurun (16), meingkat (1), dan menetap (4).

## SARAN

1. Bagi Responden  
Hasil Penelitian ini dapat memberikan informasi dan ilmu tentang menurunkan tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD.
2. Bagi Keperawatan  
Hasil Penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu keperawatan khususnya keperawatan anak.
3. Bagi Peneliti  
Hasil Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman langsung bagi peneliti dalam melakukan penelitian serta mengaplikasikan berbagai teori dan konsep yang didapatkan selama kuliah dalam bentuk penelitian. Penyediaan setting tempat yang nyaman, dan memberikan intervensi lebih dari 1 kali.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi pengembangan penelitian selanjutnya dengan subjek anak ADHD, peneliti selanjutnya lebih baik menyiapkan setting tempat khusus dan tidak terganggu oleh lingkungan luar, intervensi dilakukan 3x kali selama 1 minggu
5. Bagi Orang tua  
Penelitian ini dapat dijadikan alternatif terapi non farmakologi yang dapat dilakukan dimana saja dan dirumah. Orang tua harus aktif mencari informasi mengenai ADHD, diet makanan untuk anak ADHD, melakukan terapi non farmakologi dirumah.

6. Bagi Tempat Peneliti  
Penelitian ini dapat dijadikan alternative terapi non farmakologi. Alangkah baiknya tempat peneliti memberikan ruangan khusus yang tidak akan terganggu oleh lingkungan luar, terapis memberikan edukasi orang tua mengenai diet makanan yang harus dikurangi dan edukasi mengenai pemberian terapi non farmakologi dirumah oleh orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- ADHD Institute. (2021) Epidemiology. Available at: <https://adhd-institute.com/burden-of-adhd/epidemiology/>.
- Anggraeni, A. D., Suherman, S., & Sutini, T. (2018). Effectiveness of brain gym and writing therapy in behavioral hyperactivity on pre school-age children with ADHD in school for children with special needs (SLB) ABCD kuncup mas of Banyumas. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.32584/jika.v1i2.163>
- Andayani, A., & Christiani, N. (2019). Pengaruh Hipnoterapi dan Healing Touch Terhadap Perilaku Hiperaktif pada Anak Autis di SLB N Ungaran. *Indonesian Journal of Midwifery (IJM)*, 2(2), 95–99. <https://doi.org/10.35473/ijm.v2i2.284>
- Harumi, L., & Fatmawati, R. (2022). *Gambaran Demografi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) di Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Surakarta Description of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Children's Demographics at Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPA*. 19(2), 152–157.
- Hayati, D. L., & Apsari, N. C. (2019). Pelayanan Khusus Bagi Anak

- Dengan Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Di Sekolah Inklusif. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 6, 108–122. <http://journal.unpad.ac.id/prosidin/article/view/22497>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 1–187. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Nisa, F. A., & Khotimah, N. (2019). Metode Guru dalam Meningkatkan Konsentrasi Anak yang Mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktifitas (GPPH/ADHD) dalam Kegiatan Belajar. *Academica Journal of Multidisciplinary Studies*, 3(2), 235–248
- Novita, D., Wardani, D. W. S. R., & Kurniawaty, E. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan Suspek Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Di SD Al Kautsar Bandar Lampung. *Majority*, 8(1), 108–114.
- Kholilah, E., & Solichatun, Y. (2018). Terapi Bermain Dengan CBPT (Cognitive Behavior Play Therapy) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak ADHD. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 15(1), 41. <https://doi.org/10.18860/psi.v15i1.6662>
- Salma, A. N. (2022). Pengaruh Media Poster, Video Boneka Tangan, dan Buku Cerita terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar tentang Gizi Seimbang. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*, 5(8), 939–942
- Wulandari, R., Nursyamsiyah, S., Akhyadi, A. S., Jumiadin, D. J., & Sumitra, A. (2019). Media Boneka Tangan Dapat Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(2), 37. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i2.p37-43>