

**Dongeng Sebagai Rekreasi Edukasi Bagi Anak Sekolah Dasar Di Bogor**  
**Dengan Media Boneka Tangan**  
*(Fairy Tales as Educational Recreation for Elementary School Children in*  
*Bogor Using Hand Puppets)*



**Laporan Hasil Penelitian**

**Disusun Oleh :**

**Dyah Prabandari (Ketua)**

**Occy Bonanza (Anggota)**

**Umy Raisa Ramadania (Anggota)**

**Helianthi Dewi (Anggota)**

**Natasha Indah Rahmani (Anggota)**

**SEKOLAH VOKASI**  
**INSTITUT PERTANIAN BOGOR**  
**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN PENELITIAN**

Judul : Dogeng Sebagai Rekreasi Edukasi Bagi Anak Sekolah Dasar di  
Bogor Dengan Media Boneka Tangan

Tim Penulis : Dyah Prabandari (Ketua)  
Occy Bonanza (Anggota)  
Umy Raisa Ramadania (Anggota)  
Helianthi Dewi (Anggota)  
Natasha Indah Rahmani (Anggota)

Unit Kerja : Sekolah Vokasi

Mengetahui,  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kemahasiswaan



Dr. Ir. Bagus Prio Purwanto, M.Agr  
NIP.196005031985031003

Bogor, 22 Juni 2023  
Ketua Tim

Dyah Prabandari, SP, MSi  
NPI. 201811197709092012

DONGENG SEBAGAI REKREASI EDUKASI BAGI ANAK SEKOLAH  
DASAR DI BOGOR DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN  
(*TALES AS EDUCATIONAL RECREATION FOR ELEMENTARY SCHOOL  
CHILDREN IN BOGOR USING HAND PUPPETS*)

Dyah Prabandari<sup>1</sup>, Occy Bonanza<sup>2</sup>, Umy Raisa Ramadania<sup>3</sup>, Helianthi Dewi<sup>4</sup>,  
Natasha Indah Rahmani<sup>5</sup>.

Sekolah Vokasi IPB University  
Program Studi Ekowisata  
, Jl. Kumbang No. 14 Kota Bogor  
E-mail : dyahprabandari@apps.ipb.ac.id

***Abstract***

*The impact of the COVID-19 Pandemic is one of them on the education sector which influences the implementation of the learning process in schools online. Online learning results in a level of saturation in students and disrupts students' cognitive development. This study aimed was to determine the effect of using hand puppets through fairy tales in improving the cognitive abilities of elementary school students in grades 1-3. Methods Data collection was carried out by distributing questionnaires to students in grades 1-3 at 3 elementary schools in Bogor City. Selection of respondents by purposive sampling. The results of distributing the questionnaires showed that students were interested in hand puppets and chose characters in the Kabayan folklore. This storytelling activity is an implementation of educational recreational activities that can be carried out at school. Storytelling using hand puppets affects students interest, focus and cognitive development.*

*Keywords: Fairy Tales, Hand Puppets, Educational Recreation*

**Abstrak**

Dampak Pandemi COVID-19 salah satunya pada sektor pendidikan yang berpengaruh terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah secara online. Pembelajaran secara online mengakibatkan tingkat kejenuhan pada siswa dan terganggunya perkembangan kognitif siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan boneka tangan melalui dongeng dalam meningkatkan kognitif siswa SD kelas 1-3. Metode Pengambilan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner terhadap siswa kelas 1-3 SD di 3 SDN Kota Bogor. Pemilihan responden secara *purposive sampling*. Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan boneka tangan dan memilih tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Kabayan.. Kegiatan mendongeng ini merupakan implementasi dari kegiatan rekreasi edukasi yang dapat dilakukan di sekolah. Mendongeng dengan menggunakan boneka tangan mempengaruhi ketertarikan, kefokusannya dan perkembangan kognitif siswa

**Kata Kunci:** Dongeng, Boneka Tangan, Rekreasi Edukasi

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### 1.1. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 adalah krisis kesehatan yang terjadi pada awal tahun 2020 sampai sekarang. Pandemi COVID-19 awalnya di negara Cina dan kemudian dengan cepat menyebar hampir di seluruh dunia. Pandemi ini berdampak pada berbagai sektor di seluruh dunia termasuk dalam sektor pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah untuk sementara termasuk Indonesia. Pemerintah pusat dan pemerintah daerah menetapkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran online (daring) mulai Sekolah Taman Kanak-kanak sampai pendidikan di tingkat perguruan tinggi.

Kegiatan pembelajaran online(daring) di Indonesia cukup lama pelaksanaannya yaitu mulai bulan Maret 2020-September 2021. Proses pembelajaran online memiliki beberapa kendala serta dampak yang dirasakan oleh siswa. Kendala yang dirasakan siswa pada proses pembelajaran secara online yaitu siswa merasa dipaksa belajar jarak jauh tanpa adanya sarana dan prasarana serta fasilitas yang memadai, padahal hal ini sangat penting untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Pembelajaran online sebaiknya difasilitasi laptop, komputer atau handphone untuk memudahkan peserta didik mengikuti pembelajaran secara online. Sinyal jaringan internet juga menjadi kendala. Kendala selanjutnya yaitu siswa yang terbiasa bertatap muka dengan guru maupun temannya kemudian diharuskan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dan harus beradaptasi dengan adanya perubahan baru. Kondisi ini membuat peserta didik mengalami jenuh, kehilangan jiwa sosial karena sulitnya berinteraksi dengan orang lain. (Mar'ah, 2020)

Dampak lain yang pernah dimuat dalam artikel halodoc tentang Dampak Belajar Daring di Rumah Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. Artikel tersebut menjelaskan bahwa dampak negatif yang bisa terjadi jika pembelajaran online (daring) di rumah dilakukan dalam jangka waktu yang lama yaitu 1) Tugas sekolah menumpuk, karena kurangnya waktu bertatap muka seperti di sekolah, guru akan lebih membebani siswa dengan memberikan tugas atau latihan untuk mengisi

waktu selama di rumah. 2) Menjadi lebih sering berinteraksi dengan gawai dan perangkat elektronik lainnya dalam waktu lama setiap hari, hal ini bisa menjadikan anak akan mengalami kecanduan gawai, 3) Kurangnya interaksi langsung dengan orang lain, dalam hal ini guru dan teman-teman sebaya di sekolah. Ini akan membuat anak kurang bersosialisasi dan bisa berkembang menjadi pribadi yang antisosial, 4) Anak menjadi mudah stres, tertekan, dan jenuh karena tidak bisa keluar rumah dan beraktivitas seperti ketika mereka bersekolah. Dalam sebuah artikel ilmiah juga ternyata dampak pembelajaran daring juga bisa menimbulkan kejenuhan dalam belajar, Hal tersebut diketahui melalui indikator-indikator dari aspek kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi. Akibat dari pembelajaran online(daring) ini perkembangan kognitif anak bisa terganggu, karena pembelajaran online (daring) itu bisa menimbulkan kejenuhan dalam belajar sehingga perkembangan kognitif anak terganggu. Dampak pembelajaran online (daring) menurut Ruci, (2020) bisa menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang kreatif dan tidak produktif, penumpukan informasi/ konsep pada siswa kurang bermanfaat serta siswa mengalami stress. Dampak pembelajaran online (daring) juga dikemukakan oleh Argaheni (2020) yaitu siswa menjadi pasif kurang efektif, tidak produktif dan juga siswa dapat menjadi stress. Hal ini tentu saja bisa mengakibatkan terganggunya perkembangan kognitif siswa.

Pembelajaran di sekolah sejak bulan September 2021 mulai diberlakukan secara offline walaupun masih dibatasi jumlah siswa yang masuk sekolah serta lamanya proses belajar dalam sehari. Pembelajaran ini kemudian secara bertahap dan akhirnya sejak bulan Juli 2022 pembelajaran dengan tatap muka sudah dilaksanakan seperti sebelum Pandemi COVID-19 terjadi. Pembelajaran tatap muka ini juga menghadapi tantangan yang tidak mudah, sehingga tenaga pendidik/guru terutama siswa Sekolah Dasar (SD) harus memulai proses merubah kebiasaan para siswanya. Siswa yang sudah hampir 2 tahun belajar secara online, yang berdampak pada pasifnya siswa, siswa menjadi tidak produktif serta mengalami gangguan perkembangan kognitif maka diperlukan cara pembelajaran yang tepat sehingga dapat secara lambat laun dapat merubah kebiasaan tersebut. Siswa dapat merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Cara yang dapat dilakukan untuk proses pembelajaran pada anak

SD terutama kelas 1-3 yang tidak membosankan adalah dengan mendongeng. Kegiatan mendongeng dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran tertentu untuk menarik perhatian siswa dalam melaksanakan kegiatan menyimak tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan mendongeng yaitu media boneka tangan. Media boneka tangan akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak, mengasah rasa, merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, dan memaknai konsep sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran menyimak. Kusdiyati dkk (2010) menyatakan bahwa menceritakan dongeng menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu termasuk kegiatan pengajaran bahasa komunikatif untuk melatih anak berekspresi, membantu interaksi komunikasi dalam memancing ide-ide kreatif pada anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan membuat anak lebih berkonsentrasi pada cerita yang akan disampaikan sehingga dapat menghindari kebosanan pada anak selama mendengarkan cerita. Kusdiyati dkk. (2010) mendukung media boneka tangan sebagai media yang mempunyai manfaat dalam penggunaannya yaitu boneka tangan dapat melibatkan anak untuk turut bercerita kembali, membantu anak semakin terlatih untuk menyampaikan pikirannya dengan kosa kata yang lebih banyak, belajar pengucapan kata yang tepat serta penggunaan kalimat yang terstruktur.

Mendongeng dengan menggunakan boneka tangan merupakan salah satu bentuk kegiatan rekreasi yang bisa diimplementasikan kepada siswa. Siswa SD di Bogor juga mengalami sindrom dalam pembelajaran pasca pandemi COVID-19, terutama bagi siswa kelas 1-3. Dampak positif dari mendongeng dengan menggunakan boneka tangan diharapkan juga dapat terjadi di sekolah-sekolah yang terdapat di Kota Bogor. Siswa SD terutama kelas 1-3 membutuhkan pendampingan ekstra dalam belajar (Mar'ah, 2020) sehingga mendongeng dengan menggunakan boneka tangan sangat diperlukan dan dapat memperbaiki perkembangan kognitif siswa.

## 1.2. Tujuan

Penelitian yang berjudul Dongeng sebagai Rekreasi Edukasi Bagi Anak Sekolah Dasar di Bogor dengan Media Boneka Tangan mempunyai tujuan yaitu

untuk mengetahui pengaruh penggunaan boneka tangan melalui dongeng dalam meningkatkan kognitif siswa SD kelas 1-3.

### 1.3. Manfaat Penulisan

#### 1. Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh implementasi penggunaan boneka tangan untuk anak SD.

#### 2. Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pertimbangan sebagai alternatif lain dalam proses pembelajaran untuk mengurangi tingkat kebosanan siswa.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Rekreasi

Rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang baik secara individual maupun secara bersama yang bersifat bebas dan menyenangkan, sehingga orang cenderung untuk melakukannya. Rekreasi meliputi pertandingan olahraga, santai, dan hobi. Rekreasi merupakan suatu kegiatan khusus yang ditentukan oleh elemen waktu, kondisi dan sikap seseorang dan lingkungannya. (Pratt, 1994).

#### Fungsi-fungsi Rekreasi

Rekreasi sebagai salah satu kebutuhan fundamental manusia mempunyai beberapa fungsi yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia yaitu:

1. Fungsi kesehatan jasmani.

Aktivitas–aktivitas yang mempergunakan otot selama melakukan kegiatan rekreasi dapat menambah dan memelihara kesegaran dan kesehatan jasmani.

2. Fungsi Rekreasi mental

Rekreasi dapat memberikan kemungkinan–kemungkinan untuk menyalurkan tenaga fisik yang kurang dimanfaatkan dalam hidup sehari–hari, sehingga dapat membangkitkan rasa kemampuan diri dan mencegah timbulnya rasa kurang percaya diri.

3. Fungsi pengembangan kepribadian.

Rekreasi dapat mengembangkan sifat–sifat manusia dan sangat mempengaruhi perkembangan kehidupan sosial. Rekreasi dapat menyediakan kemungkinan–kemungkinan untuk menyatakan dan mewujudkan cita–cita, sportivitas, membina kerjasama dan menghargai hak–hak orang lain.

4. Fungsi pencegahan kenakalan.

Rekreasi dapat menyalurkan kegiatan remaja pada waktu senggang ke arah yang lebih berguna, sehingga dapat mengurangi asosial yang mengarah pada kenakalan.

5. Fungsi moral.

Manusia membutuhkan inspirasi. Pada saat orang merasakan diri kurang tenang, kurang percaya diri, menghadapi banyak tekanan hidup, rekreasi melalui aktivitas dapat menimbulkan semangat juang yang hidup kembali.

## 2.2. Boneka Tangan

Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2010).

Manfaat Boneka Tangan antara lain (a) tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, (b) tidak menuntut ketrampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, (c) dapat mengembangkan imajinasi anak, (d) mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, (e) mengembangkan aspek Bahasa.

## 2.3. Dongeng

Dongeng merupakan cerita fiktif yang digunakan dalam menghibur dan menyampaikan nilai budi pekerti dari cerita tersebut (Habsari, 2017). Jenis-jenis jenis-jenis dongeng dapat dibagi menjadi tujuh, yaitu 1) Mitos adalah jenis dongeng yang menggambarkan hal-hal magis seperti cerita tentang dewa-dewa, peri atau Tuhan; 2) Sage adalah bentuk dongeng yang menceritakan kepahlawanan, keberanian, atau sihir; 3) Fable adalah bentuk dongeng yang menceritakan hewan yang bisa berbicara atau berperilaku layaknya manusia; 4) Legenda adalah bentuk dongeng yang menceritakan suatu peristiwa tentang asal mula suatu benda atau tempat; 5) Cerita jenaka adalah cerita yang berkembang di masyarakat dan bisa menghibur; 6) Cerita pelipur lara, berbentuk diskripsi yang bertujuan untuk menghibur tamu di pesta dan kisah yang diceritakan oleh seorang ahli; 7) Cerita perumpamaan, adalah bentuk dongeng yang mengandung makna.

## **BAB III METODE PENULISAN**

### **3.1. Tempat dan Waktu**

Penelitian dilakukan di 3 SDN Kota Bogor yaitu SDN Bangka 3, SDN Katulampa 5 dan SDN Cimahpar 1. Waktu pelaksanaan penelitian antara Bulan Agustus-September 2022.

### **3.2. Jenis Data dan Analisis Data**

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data primer. Data primer terdiri dari preferensi siswa tentang boneka tangan serta evaluasi dari hasil kegiatan mendongeng. Analisis kualitatif digunakan untuk mendukung tabel frekuensi dari penyebaran kuesioner. Analisis kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis suatu obyek dengan cara menguraikan secara detail terkait obyek yang diamati.

### **3.3. Metode Pengambilan Data**

Pengambilan data dilakukan dengan cara penyebaran kuisisioner. Kuisisioner berupa *close ended*. Responden berjumlah 60 siswa Sekolah Dasar (SDN) Kota Bogor. Responden yang dipilih adalah siswa kelas 1-3 SD. Pemilihan siswa setiap kelas secara *purposive sampling*. Sekolah Dasar yang dipilih sebanyak 3 SDN yaitu SDN Bangka 3, SDN Cimahpar 1 dan SDN Katulampa 5. Pemilihan sekolah berdasarkan letak sekolah tersebut, mulai yang terdekat dengan pusat Kota Bogor dan yang terjauh dari pusat Kota Bogor.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan sikap maupun kognitif dampak dari pembelajaran online menjadi tantangan tersendiri dari tenaga pendidik. Kebiasaan santai pada saat belajar online harus diubah dengan mengikuti proses belajar tertib di sekolah. Pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan siswa lebih tertarik untuk mengobrol dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Siswa kurang termotivasi dengan pembelajaran tersebut. Kurangnya motivasi belajar siswa menyebabkan minat belajar siswa menjadi lemah dan mutu hasil belajar rendah. penggunaan metode pembelajaran yang tepat juga diperlukan media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mengingat pelajaran dengan mudah dan menghindari kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa sekolah dasar dengan karakteristik yang masih berpikir relative konkret, maka melalui media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Daryanto (2009) menyatakan bahwa perlu tersedianya alat pelajaran yang baik dan lengkap agar guru dapat mengajar dengan baik, sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula.

Proses pembelajaran perlu diselengi dengan hal lain yang membuat siswa menjadi *fresh* dan senang. Siswa memerlukan sesuatu hal yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Pemberian dongeng merupakan salah satu kegiatan yang disukai oleh anak-anak, melalui dongeng anak dapat belajar banyak hal tentang kehidupan yang akan memperkaya dunianya. Keberhasilan suatu dongeng yang disampaikan tidak hanya ditentukan oleh daya rangsang imajinatif anak, tetapi juga kesadaran dan kemampuan pendongeng untuk menyajikannya secara menarik, untuk itu digunakan boneka tangan sebagai alat bantu ketika menyampaikan cerita. Penggunaan boneka tangan sebagai alat bantu agar dapat melatih anak berekspresi, membantu interaksi komunikasi, memancing ide-ide kreatif pada anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dan membuat anak lebih berkonsentrasi pada cerita yang akan disampaikan sehingga dapat menghindari kebosanan pada anak selama mendengarkan cerita (Kusdiyati, 2010). Oleh karena itu penelitian ini menyebarkan kuesioner tentang ketertarikan siswa terhadap

boneka tangan. Hasil penyebaran kuesioner tentang ketertarikan siswa terhadap boneka tangan terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Ketertarikan Siswa terhadap Boneka Tangan

No	Siswa SD	Penilaian (Jumlah Responden)				
		Tidak Tertarik	Kurang Tertarik	Biasa saja	Tertarik	Sangat Tertarik
1	SDN Bangka	2	-	-	15	3
2	SDN Katulampa	-	-	4	16	-
3	SDN Cimahpar	-	-	2	18	-

Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa ketertarikan terhadap boneka tangan didominasi oleh rasa tertarik. Siswa yang tertarik dengan boneka tangan karena mengingatkan responden pada saat sekolah TK. Responden pada waktu sekolah TK pernah mendapatkan cerita/dongeng dari gurunya dengan boneka tangan. Boneka tangan yang dibawakan bermacam-macam, ada yang berupa binatang, tokoh kartun maupun cerita rakyat. Hal yang membuat mereka tertarik dengan boneka tangan adalah bentuknya yang menarik dan siswa dapat mencoba dengan memasukkan tangannya ke dalam boneka tangan tersebut. Siswa dapat mempraktekkan sendiri dan mendongeng di depan teman sekelasnya. Selain ketertarikan responden terhadap boneka, responden juga diminta untuk memilih cerita rakyat yang disukai sebagai tokoh dalam dongeng. Gambar berikut merupakan gambar boneka tangan yang akan dipilih oleh responden atau siswa.



Gambar 1. Tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Kabayan

Gambar selanjutnya adalah tokoh dalam cerita rakyat Telaga Warna. Tokoh dalam cerita Telaga Warna kemungkinan asing bagi para siswa. Penyebutan nama tokoh di dalam cerita Telaga Warna juga agak susah untuk dihafalkan.



Raja Suwartalaya



Ratu Purbamanah



Putri Gilang Rukmini

Gambar 2. Tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Telaga Warna

Tabel 2. Hasil Penyebaran Kuesioner untuk Pemilihan Tokoh Boneka Tangan

No	Asal sekolah Responden	Tokoh cerita rakyat yang dipilih	
		Kabayan	Talaga Warna
1	SDN Bangka	20	-
2	SDN Katulampa	20	-
3	SDN Cimahpar	20	-

Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa tokoh yang dipilih untuk menjadi boneka tangan adalah tokoh dalam cerita rakyat Kabayan. siswa memilih tokoh-tokoh dalam cerita Kabayan karena tokoh-tokoh dalam cerita Kabayan sering didengar oleh mereka dan juga ceritanya ringan dan menyenangkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Cerita kehidupan sehari-harinya dari tokoh Kabayan sangat menarik karena menggambarkan kehidupan di pedesaan, sehingga ini merupakan pengetahuan baru bagi siswa yang mayoritas mereka hidup di lingkungan perkotaan.

Proses selanjutnya adalah mengimplementasikan cerita dongeng dengan menggunakan boneka tangan Kabayan selama 15 menit. Setelah responden mengikuti dongeng Kabayan maka dilakukan survei dengan mengajukan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Hasil penyebaran kuesioner terdapat pada tabel 3

Tabel 3. Hasil Rekap tentang Evaluasi Proses Mendongeng

No	Pertanyaan	Jumlah yang menjawab	
		Benar	Salah
1	Abah merupakan tokoh yang ada di cerita Si Kabayan	53	7
2	Nyi Iteung merupakan nama istri Si Kabayan	56	4
3	Tutut merupakan hewan yang diambil Kabayan di sawah	51	9
4	Kabayan dimarahi oleh Abah karena tidak mau turun ke sawah	52	8
5	Apa amanat dari cerita Si Kabayan	53	7

Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi dongeng yang ditampilkan. Hasil penyebaran kuesioner ini membuktikan bahwa bagian besar siswa tertarik, menyimak isi cerita dongeng dan fokus pada ceritanya. Kondisi ini merupakan hal yang wajar karena berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang termuat Permendikbud No.146 tahun 2014 yang menyatakan bahwa anak dengan usia 5-6 tahun memiliki keterampilan menyimak cerita dengan mampu untuk menceritakan kembali cerita yang didengar dengan kosa kata yang lebih dan mampu melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai aturan yang disampaikan. Hasil ini didukung oleh penelitian Andriani (2017) yang menyatakan bahwa kemampuan menyimak dongeng siswa tanpa menggunakan media boneka tangan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan kemampuan menyimak dongeng siswa dengan menggunakan media boneka tangan di atas KKM. Hal ini membuktikan bahwa dengan metode yang menyenangkan, membuat siswa lebih fokus dan akhirnya materi yang diberikan mudah terserap dalam pikiran para siswa. Kegiatan yang menyenangkan, tidak kaku membuat siswa lebih *relax* dan menikmati materi dongeng yang ditampilkan. Kegiatan mendongeng ini diibaratkan siswa tersebut seperti bermain peran. Kegiatan mendongeng ini merupakan implementasi dari kegiatan rekreasi edukasi yang dapat dilakukan di sekolah. Kegiatan mendongeng ini efektif dalam penyampaian materi sehingga untuk selanjutnya materi yang diberikan dapat bermacam-macam tema sesuai dengan kebutuhannya. Tema yang diangkat adalah tema yang sifatnya ringan mudah dicerna siswa SD. Tema mendongeng bagi anak SD kelas 1-3 bisa saja berupa pesan nasehat untuk saling tolong menolong, berbuat baik antar sesama, rajin belajar dan lain-lain. Kegiatan mendongeng ini merupakan implementasi dari kegiatan rekreasi edukasi yang dapat dilakukan di sekolah.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa SD kelas 1-3 lebih tertarik dengan boneka tangan. Tokoh yang dipilih dalam cerita lebih ke tokoh yang sering siswa dengar atau yang pernah diketahuinya. Kegiatan mendongeng ini merupakan implementasi dari kegiatan rekreasi edukasi yang dapat dilakukan di sekolah. Mendongeng dengan menggunakan boneka tangan mempengaruhi ketertarikan, kefokusannya dan perkembangan kognitif siswa, sehingga media ini bisa digunakan untuk penyampaian materi dengan tema yang *relax*.

### **5.2. Saran**

Perlu memasukkan mendongeng dengan boneka tangan sebagai pelajaran yang wajib untuk anak SD. Hal ini harus dilengkapi dengan prasarana, sarana serta fasilitas yang memadai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. 2017. Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas 1 SDN Ponggok Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Argaheni, Niken Bayu. 2020. Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya, Dampak Perkuliahan Daring Dimasa Pandemi Covid-19, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Daryanto. 2009. Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif. Jakarta: AV Publishe
- Gunarti, W. (2010). Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka
- Habsari, Z. (2017). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi, 23.
- Halodoc.com, Belajar-Online-Di-Rumah-Ini-Pengaruhnya-Pada-Perkembangan-Kognitif-Anak, 2020. Diakses pada tanggal 25 September 2022. <https://www.halodoc.com/artikel/belajar-online-di-rumah-ini-pengaruhnya-pada-perkembangan-kognitif-anak>
- Kusdiyati, S., Halimah, L., & Azlin, F. 2010. Pengaruh Pemberian Dongeng dengan Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah Psikologi, III (2).
- Mar'ah, Nur K. 2020. Perubahan Proses Pembelajaran daring Pada Siswa Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. Seminar Pasca Sarjana. Universitas Negeri Semarang.
- Pratt, H, 1994, Dictionary Of Sociology, Philosophical Library, New York, P. 15.
- Ruci Pawicara, Maharani Conilie. 2020. Analisis Pembelajaran Daring. Jurnal Pendidikan Biologi. Jember: IAIN Jember