



Efektivitas Metode Pembelajaran *Blended Learning* dengan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menulis Pesan Moral dalam Dongeng

Ameliya Latifa^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²,

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia, IKIP PGRI Bojonegoro
Indonesia

ameliya.latfa234@gmail.com

abstrak—Dongeng memberikan pesan tersirat melalui pesan moral yang terdapat dalam dongeng. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu dapat mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Blended Learning* dengan media boneka tangan terhadap kemampuan menulis pesan moral dalam dongeng pada siswa kelas III. Metode yang digunakan adalah quasi-experimental dengan desain one-group pretest-posttest design. Partisipan penelitian adalah 16 siswa kelas III. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan menulis pesan moral dongeng yang mencakup empat indikator: orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Teknik analisis data menggunakan N-Gain dan Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 50,625 (pretest) menjadi 75,3125 (posttest) dengan nilai N-Gain sebesar 0,67856 (kategori sedang). Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} 7,166 > t_{tabel} 2,144$ yang berarti H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa metode *Blended Learning* dengan media boneka tangan efektif meningkatkan kemampuan menulis pesan moral dalam dongeng siswa kelas III.

Kata kunci— *Blended Learning*, boneka tangan, dongeng

Abstract—Fairy tales convey implicit messages through the moral lessons contained within them. This study aims to determine the effectiveness of the *Blended Learning* method using hand puppets as a medium on the ability to write moral messages in fairy tales among third-grade students. The method used is quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design. The research participants were 16 third-grade students. The research instrument was a test of the ability to write moral messages in fairy tales, which included four indicators: orientation, complication, resolution, and coda. The data analysis techniques used were N-Gain and Paired Sample t-test. The results showed an increase in the average score from 50.625 (pretest) to 75.3125 (posttest) with an N-Gain value of 0.67856 (moderate category). The t-test results showed that $t_{count} 7.166 > t_{table} 2.144$, which means H_0 is rejected. It can be concluded that the *Blended Learning* method using hand puppets is effective in improving third-grade students' ability to write moral messages in fairy tales.

Keywords— *Blended Learning*, hand puppets, fairy tales

PENDAHULUAN

Metode Blended Learning ialah metode yang cocok di terapkan dalam kondisi saat ini (Nugroho, 2021). Dalam pelaksanaan dengan menggabungkan pembelajaran luring dan daring (Rahmani, 2022). Dengan menggabungkan beberapa strategi pembelajaran baik secara sinkron maupun asinkron (Purnama, 2020). Metode ini bukan sebuah tren yang singkat namun sebagai bukti nyata dunia pendidikan di era digital, di mana peserta didik memerlukan sistem pembelajaran yang luas tetapi tidak merasa kehilangan responsif dan interaksi dikelas yang sanag berharga. Ansori dalam Yamin (2022) Terdapat empat model pembelajaran Blended Learning antara lain: 1. Model Rotation, model kombinasi yang dilakukan dengan cara memisahkan jadwal antara jarak jauh dan tatap muka, 2. Model Flex, model ini lebih memfokuskan pembelajaran mandiri oleh peserta didik yang dilaksanakan dalam pembelajaran online, dimana dalam pelaksanaannya guru telah menentukan poin-poin pembelajaran serta bagaimana cara pelaksanaannya kepada siswa sehingga dapat melaksanakan secara mandiri, 3. Digunakan ketika teknologi hanya sebagai pendukung pembelajaran utama, 4. Pembelajaran ini dapat dilakukan di ruangan laboratorium digital dan sepenuhnya menggunakan pembelajaran daring atau digital.

Menurut Husama dalam Khairi dkk., (2022) Blended Learning memiliki dua tujuan, tujuan pertama yaitu mempermudah peserta didik dalam memahami dan mendukung gaya belajar peserta didik. Tujuan ke-dua ialah melalui pembelajaran ini semakin terbukanya sistem pembelajaran yang berdikari, berkembang, dan memberikan manfaat yang menyeluruh bagi pendidik dan pelajar. Ada beberapa tujuan lain ialah: mendapatkan pembelajaran yang terbaik diantara begitu banyaknya metode pembelajaran dengan cara menggabungkan beberapa keunggulan dari masing-masing komponen sehingga terciptanya sistem pembelajaran yang maksimal (Akbar dkk., 2023).

Menurut Muhassanah (2023) Metode Blended Learning memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1) Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi yang ada di online, 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan teman atau pun guru di luar kelas, 3) Kegiatan belajar mengajar di luar jam tatap muka dapat dikontrol dengan baik oleh guru, 4) Guru dapat menambah materi secara online, 5) Guru juga dapat memberikan test kepada siswa sebelum dilakukannya jam proses pembelajaran di kelas, 6) Guru juga dapat memberikan kuiz, dan mendapatkan hasil test dengan efektif, 7) Siswa bisa saling berbagi file satu sama lain.

Selain kelebihan diatas Blended Learning juga memiliki kekurangan diantaranya: 1) Kurangnya fasilitas handphone Serta kuota yang dimiliki oleh siswa, 2) Banyaknya akses media yang harus dijangkau sehingga sulit untuk dilaksanakan apabila kurangnya sarana dan prasarana, 3) Keterbatasan fasilitas laptop atau handphone yang dimiliki oleh siswa sehingga mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran online, 4) Minimnya pengetahuan terkait penggunaan teknologi yang dimiliki oleh orang tua, guru, dan siswa (Nuratzila dkk., 2024). Dalam pembelajaran luring metode ini dapat menggunakan berbagai media, salah satunya adalah media boneka tangan.

Boneka tangan ialah salah satu dari sekian banyak media yang digunakan untuk menarik perhatian responden (Pebriana, Ekowati, & Fantiro, 2017). Memiliki ukuran cenderung lebih besar daripada boneka jari yang dapat di selipkan di tangan (Sofi & praheto, 2023). Boneka yang didesain untuk memungkinkan penggunaannya memasukkan jari-jari tangan masuk kedalam boneka sehingga dapat menggerakkan bagian tubuh boneka diantara: tangan kepala atau anggota tubuh boneka yang lain, umumnya boneka tangan terbuat dari bahan-bahan dari berbagai kalangan misalnya: bulu sintesis, kain, dan karet.

Menurut Salsabila dalam Madyawati (2017) boneka tangan memiliki beberapa manfaat yaitu: 1. Membantu anak dalam mengasah keterampilan sosialnya, 2. Mendidik kemampuan menyimak anak di saat melihat temannya menceritakan sesuatu, 3. Membimbing anak untuk bersabar menunggu gilirannya, 4. Meningkatkan kerjasama dalam tim, 5. Dapat juga meningkatkan daya imajinasi anak, 6. Bisa juga menjadi sarana motivasi anak agar berani untuk tampil, 7. Membuat anak jadi lebih aktif, 8. Suasana pembelajaran di dalam kelas jadi lebih menyenangkan, 9. Tidak memerlukan keterampilan yang sulit bagi penggunaannya, 10. Tidak memakan waktu lama, biaya dan persiapan yang terlalu rumit.

Boneka tangan juga memiliki beberapa kelebihan, menurut Ayuningtyas (2023) Kelebihan boneka tangan adalah: 1) Desain karakter dapat disesuaikan dengan isi cerita, 2) isi bacaan merupakan lingkungan terdekat siswa sehingga siswa memiliki pengetahuan awal cerita, 3) Boneka tangan di buat semenarik mungkin dan realistis sehingga siswa memiliki daya tarik tersendiri untuk menggunakan boneka tangan.

Sedangkan menurut Surbakti (2023) Kekurangan boneka tangan ialah: 1. Perbedaan karakter dan kemampuan setiap siswa menjadi tantangan tersendiri bagi guru, karena guru harus memahami setiap siswa satu persatu, 2. Guru memerlukan waktu untuk menyiapkan bonekanya dimulai dari cerita yang akan digunakan, ekspresi, suara serta aktivitas dari boneka tersebut. Dapat diterapkan juga dalam dongeng.

Media boneka tangan dapat dilihat dari gambar berikut

Gambar 1. boneka tangan tikus



Gambar 2. boneka tangan kelinci



Gambar 3. boneka tangan ayam



Dongeng yaitu sebuah cerita rakyat yang tidak nyata (Rukiyah, 2018). Bagian terpenting dalam sastra anak yang memiliki fungsi sebagai penghibur dan pewaris nilai-nilai yang ada di masyarakat (Almunawar, Hamzah, Sugiarti, 2025). Dongeng ini termasuk karya sastra berbentuk lisan yang di kisahkan secara turun-temurun dari berbagai generasi.

Menurut Dewi, Putrayasa, Sudiyana (2021) Jenis-jenis dongeng diantaranya: 1. Mitos: menceritakan tentang masa lalu seperti para dewa, tuhan dan peri, 2. Sage: mengisahkan tentang keberanian, kepahlawanan, dan sihir, 3. Fabel: isi ceritanya berupa binatang atau tumbuhan yang dapat berbicara selayaknya manusia, 4. Legenda: bentuk dari dongeng yang isi ceritanya berupa asal usul sebuah tempat atau benda. 5. Dongeng jenaka: cerita yang dapat menghibur banyak orang. 6. Parabel: Jenis dongeng yang isi cerita sebagian besar mengandung pesan moral dengan tokoh manusia atau hewan.

Manfaat dongeng diantaranya: a. Meningkatnya kemampuan berbahasa pada diri anak, b. Dapat digunakan untuk membantu menyembuhkan luka trauma psikologis pada anak, c. Sebagai sarana untuk menghibur anak-anak, d. Meningkatkan daya imajinasi anak, e. Meningkatkan konsentrasi anak, f. Mendorong rasa keingintahuan anak, g. Berkembangnya minat membaca anak (Sukardi dalam Ardini, 2023).

Menurut Maya dalam Yamin (2022) Secara mendasar, strategi pembelajaran Blended Learning dibagi menjadi tiga komponen utama. Yaitu: 1. Seeking of information, dimana di tahap ini siswa di harapkan mampu mencari informasi dari berbagai sumber terkait materi di media sosial dan buku tetapi tetap mempertahankan keandalan konten, validitas, kejelasan akademis dan relevansi. 2. Acquisition of information, bertujuan agar siswa dapat menuangkan informasi dari gagasan atau ide yang terdapat dalam pemikiran siswa. 3. Synthesizing of knowledge, bagian akhir dari pembelajaran yang mana siswa mengetahui tentang direkonstruksi dengan melalui sebuah proses dengan di sesuaikan oleh hasil diskusi, analisis, dan perumusan kesimpulan dari sebuah informasi yang didapat.

Kemudian dikembangkan menjadi strategi sebagai berikut: 1. Siswa diharapkan dapat secara aktif mencari, mengeksplorasi, dan mengidentifikasi informasi dari berbagai sumber yang beragam. Pada tahap ini, siswa tidak hanya berperan sebagai informasi statis, namun berperan sebagai peneliti aktif yang mampu menggali pengetahuan dari multiple sources baik secara daring maupun luring, 2. Siswa tidak hanya mengumpulkan informasi, tetapi juga mengolah, memahami, menginterpretasi, dan mengintegrasikan informasi tersebut ke dalam struktur pengetahuan mereka sendiri. Tahap ini menekankan pada proses internalisasi pengetahuan, di mana siswa mengubah informasi eksternal menjadi pemahaman personal yang bermakna, 3. Siswa melakukan integrasi, evaluasi, dan rekonstruksi pengetahuan menjadi pemahaman yang komprehensif dan utuh. Pada tahap ini, siswa tidak hanya memahami informasi secara terpisah-pisah, tetapi mampu melihat gambaran besar (big picture), menemukan pola dan hubungan antar konsep, serta menciptakan pengetahuan baru melalui proses sintesis.

Adapun penelitian ini penting dilakukan yaitu karena kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menulis pesan moral dari dongeng masih rendah. Hal

ini merupakan masalah signifikan mengingat pentingnya pembentukan karakter pada usia dini. Rendahnya kompetensi ini bersumber dari metode pembelajaran yang masih konvensional, kurang menarik (hanya ceramah dan penugasan membaca), serta minimnya penggunaan media inovatif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kesulitan mencerna nilai-nilai moral yang bersifat abstrak, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman mereka terhadap esensi dongeng. Menanggapi tantangan era digital, di mana paradigma pendidikan telah bergeser ke arah adaptasi teknologi, diperlukan solusi pembelajaran yang tidak lagi monoton.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang mengintegrasikan Blended Learning (pembelajaran campuran) dengan media konkret, yaitu Boneka Tangan. Kombinasi ini diyakini sangat relevan untuk siswa yang berada pada tahap operasional konkret, karena boneka tangan dapat menghidupkan tokoh dan membuat nilai moral menjadi lebih visual dan mudah diinternalisasi. Penggabungan Boneka Tangan (pengalaman langsung) dengan platform digital (akses materi dan latihan interaktif) menjanjikan pembelajaran yang lebih fleksibel, personal, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia dan menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi. Lebih jauh, penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi bagi lembaga pendidikan dasar, terutama madrasah, dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan berorientasi pada pembentukan karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian quasi-experimental. Hasanudin dkk. (2025) mengatakan bahwa desain penelitian quasi-experimental cenderung lebih efisien dalam hal waktu dan energi tanpa memerlukan pembentukan acak kelompok eksperimen dan kontrol. Di dalam penelitian ini desain yang dipilih adalah one-group pretest-posttest design. Menurut William & Hita (2019) One-group pretest-posttest design yaitu sejenis Quasi- experiment yang mana sejenis kelompok dapat di ukur dan melakukan observasi baik sebelum maupun sesudahnya. Adapun gambar desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Desain One-group pretest-posttest design Penelitian (Muhandis & Riyadi, 2023)

Partisipan di dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah 16 siswa. Alasan pemilihan partisipan ini karena seluruh partisipan berasal dari tingkat kelas yang sama sehingga memiliki kesamaan dalam hal usia, latar belakang kurikulum, dan pengalaman pembelajaran, yang dapat meminimalkan variabel perancu. Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini dengan metode tes. Instrumen tes dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen penelitian

Indikator	
Orientasi	5=sangat baik
	- Menjelaskan latar tempat dan waktu dengan sangat jelas, detail, dan sesuai dengan isi cerita.
	- Menceritakan situasi awal dengan sangat lengkap, runtut, dan jelas menggambarkan kondisi tokoh.
	4= baik
	- Menjelaskan latar tempat dan waktu dengan jelas dan sesuai
	- Menceritakan situasi awal dengan lengkap dan runtut
	3= cukup
	- Menjelaskan latar tempat atau waktu saja (salah satu)
	- Menceritakan situasi awal namun kurang lengkap
	2= kurang
	- Menjelaskan latar namun kurang sesuai dengan cerita
Komplikasi	1= sangat kurang
	- Tidak mampu menjelaskan latar cerita.
	- Menceritakan situasi awal namun tidak runtut.
	5= sangat baik
	- Mengidentifikasi masalah dengan sangat tepat, lengkap, dan dapat menjelaskan penyebabnya secara detail
	- Menjelaskan perilaku tokoh dengan sangat detail dan dapat mengaitkan dengan nilai moral (baik/buruk)
	4= Baik
	- Mengidentifikasi masalah dengan tepat dan dapat menjelaskan penyebabnya
	- Menjelaskan perilaku tokoh dengan jelas dan mengaitkan dengan nilai moral
	3= cukup
Resolusi	- Mengidentifikasi masalah namun kurang dapat menjelaskan penyebabnya
	- Menjelaskan perilaku tokoh namun kurang mengaitkan dengan nilai moral
	2= kurang
	- Mengidentifikasi masalah namun kurang tepat
	- Menjelaskan perilaku tokoh namun kurang tepat
	1= sangat kurang
	- Tidak mampu mengidentifikasi masalah
	- Tidak mampu menjelaskan perilaku tokoh
	5= sangat baik
	- Menjelaskan penyelesaian masalah dengan sangat lengkap, runtut, dan logis
	- Menulis pesan moral dengan sangat jelas, tepat, dan dapat menjelaskan makna nilai moral tersebut
	4= baik

	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan penyelesaian masalah dengan lengkap dan runtut - Menulis pesan moral dengan jelas dan tepat
	3= cukup
	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan penyelesaian masalah namun kurang runtut - Menulis pesan moral namun kurang jelas
	2= kurang
	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan penyelesaian masalah namun kurang lengkap - Menulis pesan moral namun kurang tepat
	1= sangat kurang
	* Tidak mampu menjelaskan penyelesaian masalah
	* Tidak mampu menulis pesan moral
Koda	5= sangat baik -Menyimpulkan pesan moral dengan sangat tepat, lengkap, dan menggunakan bahasa sendiri yang mudah dipahami - Menjelaskan makna dengan sangat jelas, detail, dan mudah dipahami menggunakan bahasa sehari-hari - Menjelaskan makna dengan jelas menggunakan bahasa sehari-hari 4= baik - Menyimpulkan pesan moral dengan tepat dan menggunakan bahasa sendiri - Menjelaskan makna dengan jelas menggunakan bahasa sehari-hari 3= cukup - Menyimpulkan pesan moral namun masih menggunakan bahasa dari cerita - Menjelaskan makna namun kurang jelas 2= kurang - Menyimpulkan pesan moral namun kurang tepat - Menjelaskan makna namun kurang tep 1= sangat kurang - Tidak mampu menyimpulkan pesan moral - , Tidak mampu menjelaskan makna pesan moral

Teknik analisis data menggunakan N-Gain seperti berikut.

$$g \geq \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}} \quad (\text{Pratiwi, 2016}) \quad (1)$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Tabel 2. Interpretasi *N-Gain*

Kategori	interpretasi
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Uji statistik di dalam penelitian ini menggunakan Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test) dengan menggunakan rumus berikut.

$$t = \frac{d}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

Df= n-1 (Rahmani, Risnawati, & Hamdani, 2025) (2)

Berdasarkan data di atas maka dapat dibuat penjelasan sebagai berikut: t = Nilai t hitung, \bar{D} = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N = Jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang di lakukan menunjukkan dengan menggunakan media boneka tangan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana para siswa telah mendapatkan sebuah materi di kelas, penelitian tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perbandingan dari hasil Posttest dan Pretest yang dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Komponen	pretest	Posttest
Jumlah Siswa	16	16
Jumlah Nilai	810	1205
Nilai Tertinggi	65	90
Nilai Terendah	20	60
Rata-Rata	50,625	75,3125
Standar Devisiasi	11,302	7,38849
varians	127,734	54,5898

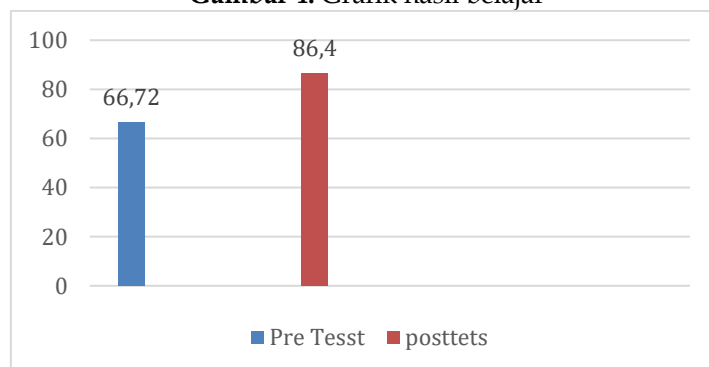
Dilihat nilai posttest diatas mengalami peningkatan setelah diberikan ajaran dengan media boneka tangan dari pada nilai posttest, mpenerapkan boneka tangan sebagai media pembelajaran disaat proses belajar mengajar membuat peerta didik lebih tertarik dan dapat memahami materi yang di sampaikan dengan mudah. Serta mampu menerapkan materi yang di berikan melalui tugas yang di laksanakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media boneka tangan dapat menarik perhatian siswa sehingga bonek tangan dapat dijadikan alat dalam mendongeng.

Media boneka tangan juga memperlihatkan Bagaimana penyampaian materi yang di berikan guru kepada peserta didik walaupun terdapat juga beberapa siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, perpaduan antara gerak tangan pada boneka dan penyampaian dalam bercerita yang disampaikan oleh guru menjadi daya tarik tersendiri bagi para peserta didik sehingga dapat memudahkan para peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, media boneka tangan dapat juga menjadi referensi

pembelajaran baru di kelas karena masih banyak siswa mengalami kendala dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga menjadikan para siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran.

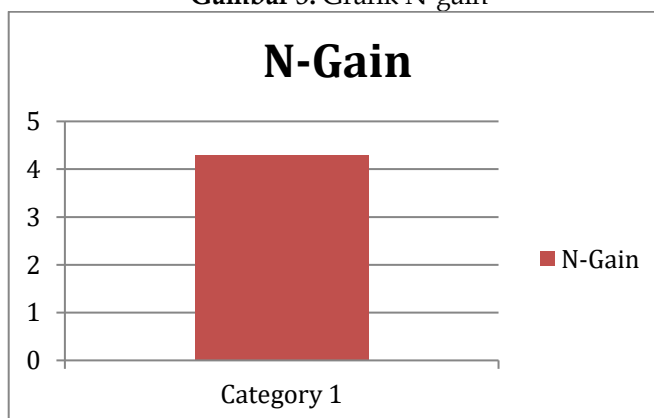
Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media boneka tangan dari hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest mengalami peningkatan sebesar 50,625 menjadi 75,3125 pada posttest, data penelitian tersebut dapat di lihat dari tabel diagram berikut.

Gambar 4. Grafik hasil belajar



Berdasarkan uji N-Gain dapat mendapatkan Nilai 0,67856 yang dapat dilihat dari tabel grafik berikut.

Gambar 5. Grafik N-gain



Terlihat dari data N-Gain diatas peningkatan nilai rata-rata penelitian termasuk dalam kategori sedang, hal ini karena proses pemahaman siswa yang berbeda-beda setiap anak sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung ada beberapa peserta didik belum sepenuhnya memahami materi karena daya tangkap anak terhadap pahaman berbeda-beda.

Sehingga terlihat dari semua data penelitian diatas menunjukkan bahwa metode Blended Learning dengan menggunakan media boneka tangan sangat efektif untuk siswa terhadap kemampuan menulis pesan moral dalam dongeng, Setelah itu hasil uji t dapat dijabarkan melalaui tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji-t

	Posttest	Pretest
Mean	76,33333	50,66667
Variance	44,52381	145,9524
Observations	15	15
Pearson Correlation	-0,01181	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	14	
t Stat	7,166945	
P(T<=t) one-tail	2,4E-06	
t Critical one-tail	1,76131	
P(T<=t) two-tail	4,81E-06	
t Critical two-tail	2,144787	

Berdasarkan data diatas karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,16694 > 2,14479$ maka H_0 ditolak, secara signifikan nilai rata-rata kemampuan menulis pesan moral dalam dongeng peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran dengan metode blended learning lebih baik dari pada sebelum dilakukannya pembelajaran dengan metode blended learning.

SIMPULAN

Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 di peroleh bahwa $t_{0,05;16} = 7,166$ dan $t_{tabel} = 2,144$ sehingga nilai t_{hitung} lebih tinggi dibanding dengan t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa siswa dalam kemampuan menulis pesan moral dalam dongeng sesudah diajar menggunakan metode Blended Learning memiliki kemampuan lebih baik dari pada sebelumnya di ajar menggunakan sehingga metode Blended Learning dengan media boneka tangan sangat efektif.

REFERENSI

- Al Muhandis, M. A., & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design: Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 98-106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>.
- Akbar, J, S., Dharmayanti, P, A., Nurhidayah, V, A., Lubis, S, I, S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidina, S., Setyaningrum, V., Lestari, L, P, S., Ningrum, W, W., Astuti, N, M., Nelly, N., Ilyas, F, S., Ramli, A., Kurniati, Y., Yuliasuti, C. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif (teori & panduan praktis)*. Jambi: PT Sonpededia publishing Indonesia.
- Almunawar, A., Hamzah, R. A., & Sugiarti, S. (2025). Teori, Genre, Jenis Sastra Anak. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(2), 317-330. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1602>.

- Ardini, P. P. (2023). *Dongeng (teori & aplikasi)*. Indonesia: ideas publishing
- Ayuningtyas, R., Sutono, A., & Roshayanti, F. (2023). Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD N 3 Rejosari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1047-1054. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1661>.
- Khairi, A., Kohar, S., Widodo, H, K., Gufron, M, A., Kamalludin, I., Prasetyo, D., Prabowo, D, S., Setiawan, S., Syukron, A, A., Anggraini, D. (2022). *Teknologi pembelajaran konsep dan pengembangannya di era society 5.0*. Pekalongan: PT Nasya expanding manajemen.
- Muhassanah, N. (2023). *Pembelajaran kombinasi Blended Learning dan peer Learning*. Banyumas: Wawasan ilmu.
- Nugroho, R. A. (2021). Penerapan Metode Blended Learning Dalam Pembelajaran Pai Pada Era New Normal. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 10(1), 17-30. <https://doi.org/10.51226/assalam.v10i1.200>.
- Nuratzila, N., Lisurante, S. N., Amalia, D., Besse, J., & Sabir, S. (2024). Literatur Review: Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Blended Learning. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 7(2), 209-218. <https://doi.org/10.24256/iqro.v7i2.5061>.
- Pebriana, U., Ekowati, D. W. W., & Fantiro, F. A. (2017). Peningkatan keterampilan menyimak melalui model pembelajaran artikulasi dan media boneka tangan pada pembelajaran tematik kelas 1 SDN Pejok II Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 766-772. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4826>.
- Purnama, M. N. A. (2020). Blended learning sebagai sarana optimalisasi pembelajaran daring di era new normal. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(2), 106-121. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v2i02.535>.
- Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2021). Membentuk karakter anak melalui Habitiasi dongeng pada pembelajaran di sekolah dasar. *(JIBS) jurnal ilmiah bahasa dan sastra*, 8(2), 68-77. <https://doi.org/10.21067/jibs.v8i2.6259>.
- Rahmani, A. P. (2022). Penerapan Metode Blended learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Selama Masa Pandemi Covid-19. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 21-34. <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/427>.
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, mendongeng, dan manfaatnya. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 2(1), 99-106. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>.

- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 109-121. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>.
- Surbakti, V. S. P. (2023). Pengembangan media boneka tangan materi mendongeng pada siswa kelas II SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Medan Tuntungan TA 2022/2023 (*Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY*). <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/1761>.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80. <https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>.
- Yamin, M. (2022). Blended learning model pembelajaran pasca pandemi. *Jurnal Sustainable*, 5(2), 285-289. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2762>.