

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Definisi Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2019), pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong terbentuknya pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik. Proses ini melibatkan metode dan strategi yang bervariasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendapat Sudarsono (2020), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman yang terstruktur dan terarah. Pembelajaran ini mengutamakan pendekatan yang aktif dan partisipatif. Sejalan dengan Yamin (2021), Pembelajaran adalah sebuah proses yang berfokus pada pengembangan potensi siswa dengan menggunakan metode yang dapat menstimulasi pemikiran kritis, kolaborasi, dan kreatifitas, sehingga siswa dapat memahami dan mengaplikasikan materi secara optimal. Hal yang sama juga disampaikan oleh Haryanto (2022), pembelajaran adalah proses yang melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang interaktif dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif.

Kesimpulan dari definisi pembelajaran menurut para ahli adalah bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan interaktif yang melibatkan siswa dalam pengalaman belajar dengan berbagai sumber dan metode. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemberian pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan, sikap, dan potensi siswa secara holistik. Pembelajaran yang efektif melibatkan strategi yang bervariasi, dengan pendekatan aktif dan partisipatif, yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkreasi. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, sehingga memungkinkan

pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara optimal.

### **2.1.2. Definisi Apresiasi Sastra Dongeng**

Menurut Suyanto (2010), apresiasi sastra adalah kemampuan untuk menikmati, memahami, dan menilai sebuah karya sastra secara kritis. Dalam konteks dongeng, apresiasi sastra mencakup pemahaman terhadap nilai moral yang terdapat dalam cerita, serta kemampuan untuk merespons dan menggambarkan cerita tersebut dengan cara yang kreatif dan imajinatif. Selaras dengan Sumardjo dan Suryawinata (2002), apresiasi sastra adalah sikap menghargai karya sastra, baik secara emosional maupun intelektual, dengan cara memahami pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Dalam dongeng, apresiasi sastra mengharuskan pembaca atau pendengar untuk menangkap inti cerita serta refleksi nilai-nilai moral yang diajarkan oleh dongeng tersebut. Sedangkan menurut Ratna (2004), apresiasi sastra adalah cara seseorang mendekati karya sastra dengan sikap terbuka dan penuh perhatian untuk memahami makna dan pesan yang ada. Untuk dongeng, apresiasi sastra berarti kemampuan mendalam untuk menikmati cerita dan tokoh yang ada, serta merenungkan nilai-nilai yang bisa diambil dari cerita tersebut.

### **2.1.3. Tujuan Pembelajaran Apresiasi Sastra Dongeng**

Menurut Ratna (2004), tujuan pembelajaran apresiasi sastra dongeng adalah sebagai berikut :

a. Mengembangkan Kreativitas

Pembelajaran apresiasi sastra dongeng diharapkan dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, baik dalam berpikir maupun dalam mengekspresikan diri.

b. Meningkatkan Kemampuan Menginterpretasi

Siswa diharapkan mampu menginterpretasikan cerita dongeng dengan cara yang unik dan kreatif, serta dapat mengungkapkan pemahaman mereka tentang cerita tersebut.

c. Menumbuhkan Kesadaran tentang Nilai Moral

Pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang nilai moral yang terkandung dalam dongeng dan bagaimana hal itu berhubungan dengan perilaku baik dalam kehidupan nyata.

d. Mengembangkan Keterampilan Berbicara dan Menulis

Pembelajaran apresiasi sastra dongeng dapat membantu siswa untuk berlatih menyampaikan ide, berargumentasi, dan menulis tentang cerita dongeng dengan cara yang terstruktur dan kreatif.

#### 2.1.4. Jenis-Jenis Dongeng Dan Fungsinya

Dongeng dapat dikategorikan dalam beberapa jenis, yang masing-masing memiliki fungsi sosial dan budaya yang berbeda.

- a. Dongeng Rakyat sering digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan sosial kepada generasi muda. Bruno Bettelheim (1976) dalam *The Uses of Enchantment* menyatakan bahwa dongeng mengandung pesan moral yang bisa membantu anak-anak mengatasi ketakutan dan kecemasan mereka.
- b. Mitos dan Legenda memiliki fungsi untuk menjelaskan asal-usul fenomena alam atau tempat tertentu, serta untuk mempertahankan tradisi dan kepercayaan dalam masyarakat. Mircea Eliade (1958) dalam bukunya *The Myth of the Eternal Return* menjelaskan bahwa mitos berfungsi untuk menjaga hubungan manusia dengan asal-usul kosmiknya.
- c. Fabel, yang merupakan cerita dengan hewan sebagai tokoh utama, sering digunakan untuk mengajarkan moral melalui tindakan dan perbuatan hewan yang berperilaku seperti manusia. Aesop, seorang pengarang fabel terkenal, berfokus pada pelajaran moral yang dapat dipetik dari perilaku tokoh-tokoh hewan dalam cerita-ceritanya.

#### 2.1.5. Definisi Media

Menurut Arsyad (2011), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sejalan dengan Seels & Richey (1994), media adalah

bentuk fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk pesan atau komunikasi yang dapat mengarahkan aktivitas belajar. Hal yang sama juga disampaikan oleh Shannon & Weaver (1949), media adalah saluran yang digunakan untuk mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima, dalam bentuk simbol atau tanda yang diterima oleh indera penerima. Menurut Puspa, dkk. (2018), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, baik berupa alat, materi, maupun teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari definisi media menurut para ahli adalah bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Secara umum, media berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang berbagai aspek dalam diri siswa, seperti pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan mereka. Media tidak hanya terbatas pada bentuk fisik atau alat yang digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga mencakup teknik dan materi yang dapat memfasilitasi penyampaian informasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai saluran komunikasi yang menghubungkan pengirim pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa), dan melalui media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami materi ajar, serta lebih terlibat dalam pembelajaran.

#### **2.1.6. Definisi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2004: 7), media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain. Menurut Gagne dan Briggs dalam Sari (2008: 12), Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

### **2.1.7. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik. Hamalik (2018) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Secara umum dijelaskan Arif S. Sadiman, dkk. (2003: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  1. Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
  2. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography

4. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal.
  5. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan mode, diagram dan lain-lain, dan
  6. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
1. Menimbulkan kegairahan belajar
  2. Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minat
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan media dalam:
1. Memberikan perangsang yang sama,
  2. Mempersama pengalaman,
  3. Menimbulkan persepsi yang sama.

#### **2.1.8. Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011:873), manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 9), pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara

sistematis. Keputusan untuk mencoba atau menggunakan sumber-sumber belajar harus memperhatikan karakteristik siswa dan tujuan belajar. pemanfaatan ini membidangi tentang bagaiman secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan pemanfaatan ini terdiri dari pemakaian media, penyebaran media, implementasi dan pelembagaan serta kebijaksanaan dan peraturan.

Dalam pemanfaatannya suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat membantu kegiatan belajar siswa dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi ajar. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami siswa. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **2.1.9. Definisi Media Boneka Tangan**

Boneka yang dapat digerakkan dengan tangan disebut boneka tangan. Media boneka tangan merupakan media yang menarik untuk menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita (Joko Sulianto,2018). Anak mendapatkan pengalaman melalui cerita yang dimainkan oleh para tokoh. Konflik cerita yang berbeda tidak akan membuat anak bosan. Dengan demikian, kegiatan bercerita melalui media boneka tangan dapat memaksimalkan kompetensi budi pekerti serta memaksimalkan kemampuan berbahasa peserta didik. Boneka tangan adalah boneka yang digunakan sebagai media atau alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis boneka yang digunakan pada boneka tangan terbuat dari satu lembar kain. Boneka tangan ini lebih besar dari boneka jari dan dapat diselipkan ke tangan. Jari-jari tersebut dapat digunakan untuk menopang gerakan tangan dan kepala boneka (Lilis Madyawati,2017). Anak usia sekolah dasar masih tergolong dalam fase berpikir konkrit, sehingga belum bisa mulai memahami sesuatu yang abstrak. Dengan media boneka tangan anak dapat aktif dan mudah menceritakan kembali

cerita yang didengarnya tentang hasil pemikirannya dengan kebebasan mengolah kata dalam kegiatan pembelajaran (Durrotun Nashihah,2017)

#### **2.1.10. Manfaat Media Boneka Tangan**

Menurut Pudi (2017), keuntungan menggunakan boneka tangan saat belajar bahasa Indonesia adalah:

- a. Tidak memakan banyak tempat dalam pelaksanaannya
- b. Tidak membutuhkan skill yang kompleks dari yang memainkannya
- c. Dapat mengembangkan imajinasi anak
- d. Meningkatkan aktivitas anak dan suasana gembira
- e. mengembangkan aspek bahasa

#### **2.1.11. Penerapan Media Boneka Tangan**

Boneka tangan dimainkan dengan cara memasukkan tangan kedalam tubuh boneka kemudian menggerakkan jari-jarinya sesuai dengankarakter yang dimainkan. Suara yang dimainkan karakter harus berbeda,hal ini dilakukan untuk membedakan satu karakter dengan karakter lainnya. Bermain dengan boneka tangan menekankan gerakan tangan bersama dengan kata-kata. Langkah-langkah penerapan media boneka tangan yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat pengguna boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Buatlah naskah atau scenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah.
- c. Permainan boneka tangan ini sebaiknya jangan lama.
- d. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.
- e. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan.

Menurut Sri Widayati dan Nurhenti Dorlina (2019), Adapun cara bercerita yang menarik untuk peserta didik adalah:

- a. Gunakanlah kata-kata yang mudah dipahami.
- b. Mengatur suara.

Intonasi seorang pendidik akan menentuka cerita hidup dan menarik. Pendidik harus mengeluarkan suara yang pas untuk didengar oleh peserta didik. Pendidik harus betul-betul menguasai.

- c. Gerakan tangan.

Tunjukkanlah gerak-gerakan yang sesuai dengan cerita, biarkan peserta didik belajar berimajinasi sesuai cerita dan gerakan yang ditampilkan pendidik.

- d. Gerakan mata.

Hal yang paling penting dalam bercerita adalah gerakan mata, jangan sekali-kali mata menerawang ke angkasa.

- e. Mimik.

Pendidik harus ekspresif, jika pendidik lemas dan datar saat bercerita, peserta didik akan malas mendengarnya.

- f. Alat peraga.

Gunakan alat bantu supaya cerita menjadi lebih menarik dan merangsang indera peserta didik. Peserta didik akan tertarik kalau bercerita menggunakan alat peraga.

- g. Libatkan perasaan.

Saat bercerita, libatkanlah perasaan peserta didik, agar peserta didik bisa berimajinasi dan menikmati alur cerita dongeng tersebut.

#### **2.1.12. Definisi Hasil Belajar**

Menurut pengertian secara Psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi hidupnya (Slameto,2018). Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program (Muhibbin Syah,2017).Dari pengertian evaluasi kita dapat mengetahui bahwa evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk

menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/ pengukuran hasil belajar (Dimiyati dan Drs. Mudjiono,2013). Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu keberhasilan belajar. Apabila perubahan tingkah laku, kecakapan, pemahaman, pengetahuan meningkat, maka evaluasi hasil belajar akan meningkat.

Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa (Oemar Hamalik,2018). Menurut Suprijono (2013), hasil adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya” (Oemar Hamalik,2018).

### **2.1.13. Jenis Hasil Belajar**

Jenis-jenis hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam ranah, yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris (Nanasudjana,2018).

- a. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:
  1. Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan
  2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
  3. Aplikasi, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
  4. Analisis, mencakup kemampuanmerinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami dengan baik sehingga dapat dipahami dengan baik.
  5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
  6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkankriteria tertentu.

- b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu:
  1. Penerimaan, mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
  2. Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
  3. Penilaian, mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, menentukan sikap.
  4. Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu:
  1. Gerakan refleks,
  2. Keterampilan gerakan dasar,
  3. Kemampuan persepyual,
  4. Keharmonisan atau ketepatan,
  5. Gerakan keterampilan kompleks, dan
  6. Gerakan ekspresif dan intpretatif.

#### **2.1.14. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai macam hal dan berbagai macam cara, melalui pembelajaran siswa dituntut untuk berhasil dan mencapai tujuan yang mana telah ditetapkan dalam pembelajaran tersebut, namun dalam hal ini ternyata terapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah (2012), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Faktor internal (Faktor dari dalam siswa).

Di dalam membicarakan faktor inter ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan factor kelelahan.

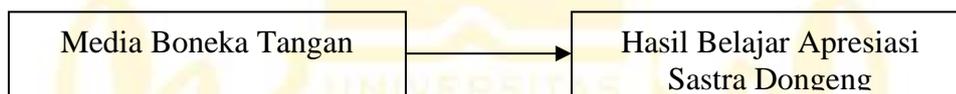
- b. Faktor eksternal berasal dari luar individu

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang

memengaruhi proses belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, seperti media visual (gambar, diagram, video), media audio (rekaman suara, podcast), media audiovisual (film edukasi, animasi), serta media interaktif (aplikasi, simulasi digital).

## 2.2 Kerangka Berpikir

Menurut Notoatmodjo (2018), kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antar konsep yang diukur atau diamati dalam penelitian. Kerangka konseptual harus dapat menunjukkan hubungan antar variabel yang diteliti.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## 2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut Ismael Nurdin dan Sri Hartati (2019), hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh positif dan signifikan media boneka tangan terhadap hasil belajar apresiasi sastra dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri 060971

## 2.4 Definisi Operasional

- a. Media Boneka Tangan merupakan sebuah alat atau media yang digunakan dalam pertunjukan, pembelajaran, atau kegiatan komunikasi yang melibatkan boneka yang digerakkan menggunakan tangan. Boneka tangan ini umumnya terbuat dari bahan yang lembut, ringan, dan mudah digerakkan, seperti kain, plastik, atau busa. Biasanya, boneka tangan digunakan untuk menggambarkan karakter tertentu dan digunakan oleh penggerak (penampil) untuk menyampaikan pesan, cerita, atau menghibur audiens.

- b. Hasil Belajar Apresiasi Sastra Dongeng mengacu pada pemahaman dan penghargaan yang diperoleh oleh siswa atau pembaca terhadap karya sastra berbentuk dongeng. Dongeng adalah salah satu jenis cerita fiksi yang sering kali mengandung pesan moral dan diajarkan untuk menanamkan nilai-nilai positif kepada pembaca, terutama anak-anak. Dalam konteks apresiasi sastra, hasil belajar ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menghargai berbagai unsur yang terdapat dalam sebuah dongeng.

