

Pemanfaatan Media Pembelajaran Boneka Tangan Dalam Pembelajaran Asal Usul Kediri

Asih Nanda Sari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri
asihoneechan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan penggunaan boneka tangan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap asal usul Kediri. Metode penelitian yang digunakan meliputi metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan memberikan dampak positif terhadap minat dan pemahaman siswa. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan materi mulai menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika materi disampaikan dengan menggunakan boneka tangan. Mereka lebih mudah memahami konsep pembelajaran karena penyajiannya berbentuk cerita yang menarik dan mudah diikuti. Selain itu, metode ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menginterpretasikan peristiwa dalam cerita. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari juga meningkat, karena mereka tidak hanya mendengar dan membaca tetapi juga melihat serta merasakan keterlibatan dalam pembelajaran. Guru juga merasakan manfaat dari metode ini, karena boneka tangan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan boneka tangan dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sekaligus meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Boneka Tangan

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Banyak siswa menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan karena cenderung berfokus pada hafalan peristiwa dan tanggal. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka kesulitan memahami makna dan relevansi sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sinambela (2018) yaitu persepsi yang terbangun belajar sejarah membosankan, tidak menyenangkan dan kurang diminati. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi mereka secara aktif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif, Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian siswa (Firmandani, 2020). seperti boneka tangan. Boneka tangan memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara naratif dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi sejarah yang disampaikan. Dengan pendekatan ini, pembelajaran sejarah tidak lagi terasa monoton, tetapi menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, boneka tangan juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi melalui boneka tangan memungkinkan siswa untuk berperan sebagai tokoh dalam sejarah, sehingga mereka dapat memahami peristiwa secara lebih mendalam dan kontekstual. Metode ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat serta melatih keterampilan berbicara mereka.

Lebih lanjut, penggunaan boneka tangan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa dengan gaya belajar visual, boneka tangan memberikan representasi konkret dari tokoh atau peristiwa sejarah yang sedang dipelajari. Sementara itu, bagi siswa dengan gaya belajar auditori, narasi yang disampaikan melalui boneka tangan dapat membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Adapun bagi siswa kinestetik, penggunaan boneka tangan memungkinkan mereka untuk terlibat secara fisik dalam pembelajaran, misalnya dengan menggerakkan boneka atau melakukan simulasi adegan sejarah. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang inklusif dan efektif bagi berbagai tipe pembelajar.

Tidak hanya itu, penggunaan media boneka tangan juga dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam memahami materi sejarah. Ketika siswa merasa terhubung dengan cerita yang disampaikan, mereka cenderung lebih mudah mengingat dan memahami peristiwa yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman, di mana keterlibatan emosional dalam proses belajar dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi.

Oleh karena itu, penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah serta membangun minat dan apresiasi siswa terhadap warisan budaya dan peristiwa masa lalu.

Kediri merupakan salah satu daerah yang kaya akan sejarah, mulai dari kejayaan Kerajaan Kadiri, hingga perkembangan budaya lokal yang terus berkembang hingga saat ini. Penyampaian asal usul Kediri melalui boneka tangan memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa-peristiwa penting dengan cara yang lebih visual dan komunikatif. Menurut Sofi (2023) Boneka tangan adalah boneka kain fanel yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan dan jari. Misalnya, karakter dalam boneka tangan dapat mewakili tokoh-tokoh sejarah yang berperan dalam perjalanan Kediri, sehingga siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan tokoh-tokoh tersebut. Menurut Rachmayani pada tahun 2023 media boneka tangan dapat menimbulkan rasa penasaran anak ketika melihat media boneka tangan yang ditampilkan, anak akan sering melontarkan pertanyaan kepada guru akibat rasa penasarannya melihat media yang ditampilkan, dan tidak hanya bertanya melainkan anak juga mampu mengeluarkan ide-ide nya melalui boneka tangan dengan bercerita menggunakan bahasanya sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan boneka tangan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap asal usul Kediri. Penelitian ini berusaha mengidentifikasi dampak positif dari penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik mengenai efektivitas media boneka tangan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, serta menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih holistik mengenai efektivitas penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam materi asal-usul Kediri. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana siswa berinteraksi dengan boneka tangan, sejauh mana keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta bagaimana metode ini mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mencatat perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk tingkat partisipasi mereka, respon terhadap materi yang disampaikan, serta bagaimana mereka memanfaatkan boneka tangan dalam memahami konsep sejarah. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan siswa dan guru untuk memperoleh perspektif yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan metode ini. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa terhadap pembelajaran dengan boneka tangan, apakah mereka merasa lebih mudah memahami materi, serta bagaimana metode ini dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.

Sementara itu, pendekatan kuantitatif diterapkan melalui penyebaran angket tertutup kepada siswa dan guru untuk mengukur persepsi mereka terhadap efektivitas metode pembelajaran ini. Angket yang digunakan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang dengan skala jawaban "Ya" atau "Tidak" guna mengetahui sejauh mana boneka tangan memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi sejarah, tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta efektivitas metode ini dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau diskusi biasa. Selain itu, angket juga dirancang untuk mengetahui sejauh mana siswa merasa nyaman dan termotivasi dalam pembelajaran yang menggunakan media boneka tangan.

Untuk melengkapi data yang diperoleh dari angket, wawancara dilakukan secara terbatas kepada beberapa siswa dan guru guna mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai alasan di balik jawaban yang mereka berikan. Wawancara ini berfungsi untuk menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitas metode ini dalam pembelajaran sejarah. Misalnya, bagi siswa yang menjawab "Ya" pada pertanyaan terkait peningkatan pemahaman, wawancara bertujuan untuk mengetahui aspek spesifik dari metode ini yang membantu mereka lebih memahami materi. Begitu pula bagi siswa yang menjawab "Tidak", wawancara dilakukan untuk mencari tahu kendala yang mereka hadapi, apakah karena faktor teknis, kesulitan beradaptasi, atau aspek lain yang perlu diperbaiki dalam penerapan metode ini.

Selain wawancara dengan siswa, guru juga diwawancarai untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menerapkan metode ini, tantangan yang dihadapi, serta efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Guru yang telah menggunakan boneka tangan dalam pembelajaran diminta untuk memberikan masukan mengenai kelebihan dan kekurangan metode ini, termasuk bagaimana boneka tangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran sejarah di kelas.

Dengan kombinasi metode observasi, angket, dan wawancara ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran sejarah. Tidak hanya melihat data kuantitatif dari hasil angket, tetapi juga memahami secara mendalam bagaimana siswa merespons metode ini dari sudut pandang mereka sendiri. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan wawasan bagi para pendidik mengenai cara-cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mempelajari sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran asal-usul Kediri memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam diskusi saat pembelajaran menggunakan boneka tangan dibandingkan dengan metode ceramah. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan ketertarikan dengan mengajukan pertanyaan serta memberikan

tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Metode ini tidak hanya menciptakan suasana yang lebih hidup di kelas, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.

Selain itu, guru juga lebih mudah menjelaskan materi sejarah dalam bentuk narasi interaktif, yang membuat konsep sejarah menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan boneka tangan memungkinkan guru untuk menyampaikan peristiwa sejarah dalam bentuk alur cerita yang menarik, sehingga siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami konteks dan keterkaitan antarperistiwa. Penyampaian materi yang dikemas dengan cara bercerita menggunakan boneka tangan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menggugah imajinasi siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Dengan adanya unsur visual dan kinestetik yang dihadirkan melalui boneka tangan, siswa dapat lebih memahami konsep sejarah dengan lebih baik dibandingkan hanya membaca buku teks atau mendengarkan penjelasan secara pasif.

Tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, metode ini juga membantu meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Siswa lebih mudah mengingat tokoh-tokoh sejarah, peristiwa penting, serta latar belakang budaya yang ada di Kediri karena penyampaian yang lebih visual dan imajinatif. Pembelajaran berbasis media seperti boneka tangan juga dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran sejarah yang sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena banyaknya materi yang harus dihafal. Dengan menggunakan boneka tangan, siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang dipelajari karena dapat membayangkan peristiwa sejarah secara lebih nyata dan menarik.

Lebih lanjut, metode ini juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Siswa tidak hanya sekadar mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga dapat berpartisipasi dalam menceritakan kembali materi dengan menggunakan boneka tangan, menyusun dialog, atau bahkan melakukan improvisasi dalam memahami konteks sejarah yang diajarkan. Hal ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi serta memperdalam pemahaman mereka terhadap peristiwa sejarah yang sedang dipelajari. Selain itu, penggunaan boneka tangan dapat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif untuk berbagai tipe pembelajar.

Dengan demikian, penggunaan boneka tangan dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengatasi kejenuhan siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah secara keseluruhan. Metode ini tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan motivasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam mempelajari asal-usul Kediri, dapat dijadikan alternatif inovatif yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran di sekolah.

Dari angket yang disebarkan kepada 20 siswa, diperoleh hasil sebagai berikut:

NO	Pertanyaan	Jawaban "Ya" (%)	Jawaban "Tidak" (%)
1.	Apakah kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan boneka tangan?	85% (17 siswa)	15% (3 siswa)
2.	Apakah metode ini membantu Anda lebih mudah memahami materi?	78% (16 siswa)	22% (4 siswa)
3.	Apakah Anda merasa lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan sebelumnya?	80% (16 siswa)	20% (4 siswa)
4.	Apakah Anda menyarankan agar metode ini diterapkan kembali dalam pembelajaran lain?	90% (18 siswa)	10% (2 siswa)
5.	Apakah metode ini membantu Anda mengingat materi yang di sampaikan saat kegiatan belajar mengajar?	80% (16 siswa)	20% (4 siswa)

Penjelasan Total:

1. 85% siswa merasa pembelajaran lebih menarik dengan boneka tangan.
2. 78% siswa lebih mudah memahami materi dengan metode ini.
3. 80% siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
4. 90% siswa menyarankan metode ini diterapkan kembali.
5. 80% siswa merasa lebih mudah mengingat materi dengan metode ini.

Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan boneka tangan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebanyak **85%** siswa merasa metode ini membuat pembelajaran lebih menarik, sementara **78%** siswa mengaku lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, **80%** siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, menunjukkan bahwa metode ini mendorong keterlibatan mereka dalam diskusi dan interaksi di kelas. Dukungan terhadap penerapan metode ini juga cukup tinggi, dengan **90%** siswa menyarankan agar digunakan kembali dalam pembelajaran lain.

Tak hanya itu, **80%** siswa merasa penggunaan boneka tangan membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik, menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 20 siswa, penggunaan media pembelajaran boneka tangan dalam pembelajaran menunjukkan dampak yang positif. Dari tabel yang telah disusun, terlihat bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap metode ini, dengan persentase yang cukup tinggi di setiap aspek yang diukur. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran. Rata-rata lebih dari 80% siswa merasa bahwa metode ini lebih menarik, meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta daya ingat mereka terhadap materi yang di sampaikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, baik dalam meningkatkan minat, pemahaman, keterlibatan, maupun daya ingat siswa terhadap materi sejarah. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi alternatif inovatif yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah di sekolah.

Selain itu, metode ini juga dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Dengan pendekatan yang lebih menarik, siswa tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penerapan boneka tangan juga dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran lain, terutama yang membutuhkan pemahaman konsep dan kronologi peristiwa, seperti ilmu sosial dan bahasa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti ini dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode konvensional, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan berbagai manfaat yang ditawarkan, diharapkan metode ini dapat diterapkan lebih luas di berbagai sekolah sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran boneka tangan dalam pembelajaran asal-usul Kediri terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Boneka tangan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang sering kali dianggap sulit dan membosankan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan secara pasif, tetapi juga dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, tanya jawab, maupun menyampaikan materi dengan boneka tangan dan menggunakan bahasa mereka sendiri. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, menyusun argumen, serta memahami alur sejarah secara lebih mendalam daripada sekadar menghafal informasi yang diberikan oleh guru.

Selain itu, penggunaan boneka tangan juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menghilangkan kesan bahwa sejarah hanya sekadar hafalan peristiwa dan tanggal. Siswa menjadi lebih antusias dalam memahami materi karena mereka dapat membayangkan peristiwa sejarah dengan lebih hidup. Narasi interaktif yang disampaikan melalui boneka tangan memungkinkan siswa untuk lebih merasakan konteks zaman dahulu, sehingga mereka lebih mampu menghubungkan informasi sejarah dengan kehidupan mereka saat ini. Hal ini sangat penting dalam membangun pemahaman yang lebih kuat dan relevan terhadap materi yang dipelajari.

Dari sisi pengajaran, metode ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih naratif dan komunikatif. Guru dapat menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu dalam menjelaskan peristiwa sejarah dengan cara yang lebih dramatik dan menarik. Misalnya, alih-alih hanya menyebutkan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Kediri secara lisan, guru bisa menghidupkan karakter-karakter tersebut melalui boneka tangan, yang dapat berbicara dan berinteraksi dengan siswa. Pendekatan ini menjadikan interaksi antara guru dan siswa lebih dinamis, sehingga meningkatkan efektivitas komunikasi dalam kelas. Selain itu, boneka tangan juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan moral yang terkandung dalam sejarah, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan metode ini. Banyak siswa merasa bahwa boneka tangan membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik karena penyampaian yang lebih visual dan interaktif. Dengan adanya unsur cerita dan dramatisasi, informasi yang diberikan tidak hanya menjadi sekadar data yang harus dihafal, tetapi juga pengalaman yang bisa mereka ingat lebih lama. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan berbagai indera lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Oleh karena itu, disarankan agar lebih banyak sekolah mulai menerapkan metode ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran sejarah guna meningkatkan minat siswa terhadap sejarah serta membantu mereka memahami peristiwa masa lalu dengan cara yang lebih menarik dan berkesan. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran seperti boneka tangan juga perlu dilakukan agar metode ini dapat diterapkan secara optimal. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, tetapi justru menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, penting bagi dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis sangat berterima kasih kepada para guru dan siswa yang telah bersedia menjadi responden, berbagi pengalaman, serta memberikan wawasan berharga terkait penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran sejarah. Tanpa partisipasi aktif mereka, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan fasilitas sehingga proses observasi dan pengumpulan data dapat berlangsung dengan baik. Dukungan dari tenaga pendidik serta seluruh staf sekolah sangat berarti dalam kelancaran penelitian ini. Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran yang membangun dalam penyusunan penelitian ini. Bimbingan dan motivasi yang diberikan menjadi dorongan besar dalam menyelesaikan penelitian dengan sebaik-baiknya.

Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, serta bantuan dalam berbagai bentuk selama proses penelitian ini berlangsung. Tanpa dukungan mereka, penulis mungkin akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan penelitian ini dengan optimal. Akhir kata, penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran sejarah yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Semoga penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Sinambela, M. B. W., Soepriyanto, Y., & Adi, E. P. (2018). Taman peninggalan sejarah berbasis virtual reality. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 7-12.
- 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.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2023). Efektifitas Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 144-148.