



# JURNAL EDUKATIF

Vol. 3 No. 2 2025: Hal. 284-288

E-ISSN: 3025-0544

<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>

## Petualangan Dongeng dan Bermain Tradisional Healing Jiwa Bagi Anak

Abdullah Hasibuan<sup>1</sup>, Selvia Wahyuni<sup>2</sup>, Sekar Ayu Anjani Sipayung<sup>3</sup>,  
Suri Umni Siregar<sup>4</sup>, Winda Santika<sup>5</sup>, Wulan Fitriana Tarigan<sup>6</sup>,  
Yunita Angraini Putri<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

Email: [abdullahhasibuanumnaw@gmail.com](mailto:abdullahhasibuanumnaw@gmail.com)<sup>1</sup>, [selviawahyuni22415@gmail.com](mailto:selviawahyuni22415@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[sekarayuanjarani06@gmail.com](mailto:sekarayuanjarani06@gmail.com)<sup>3</sup>, [suriummisiregar@gmail.com](mailto:suriummisiregar@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[windasantika25@gmail.com](mailto:windasantika25@gmail.com)<sup>5</sup>, [wulanfitriana55@gmail.com](mailto:wulanfitriana55@gmail.com)<sup>6</sup>, [yunitaaa000@gmail.com](mailto:yunitaaa000@gmail.com)<sup>7</sup>

### ABSTRAK

Jurnal ini merefleksikan secara mendalam kegiatan proyek kepemimpinan yang difokuskan pada pengembangan dan implementasi buku bantal dengan tema petualangan dongeng dan permainan tradisional, yang dirancang sebagai media untuk mendukung healing jiwa pada anak-anak. Proyek ini melibatkan serangkaian tahapan pelaksanaan yang terstruktur, dimulai dari orientasi dan perencanaan yang komprehensif, dilanjutkan dengan kunjungan observasi ke komunitas terkait untuk memperkaya pemahaman konteks, produksi buku bantal yang kreatif dan cermat, hingga pagelaran proyek sebagai puncak diseminasi dan interaksi. Refleksi ini mencakup analisis yang mendalam terhadap pencapaian target proyek yang telah ditetapkan, identifikasi yang cermat terhadap kendala-kendala yang muncul selama proses pelaksanaan, serta penyesuaian strategi yang diimplementasikan secara adaptif untuk mengatasi tantangan tersebut. Hasil dari refleksi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan proyek-proyek serupa di masa mendatang, serta memperkaya literatur akademik terkait pendidikan anak usia dini, aplikasi terapi melalui seni dan bercerita, dan upaya pelestarian budaya Indonesia yang adi luhung.

Kata kunci: Dongeng, Permainan Tradisional, Healing Anak

### ABSTRACT

*This journal reflects deeply on the activities of a leadership project focused on the development and implementation of pillow books with the theme of fairy tale adventures and traditional games, designed as a medium to support the healing of children's souls. This project involves a series of structured implementation stages, starting from comprehensive orientation and planning, followed by observation visits to related communities to enrich understanding of the context, creative and careful production of pillow books, to project performances as the culmination of dissemination and interaction. This reflection includes an in-depth analysis of the achievement of the project's predetermined targets, careful identification of obstacles that arise during the implementation process, and adjustments to strategies that are implemented adaptively to overcome these challenges. The results of this reflection are expected to provide valuable insights and significant contributions to the development of similar projects in the future, as well as enrich academic literature related to early childhood education, therapeutic applications through art and storytelling, and efforts to preserve the noble culture of Indonesia.*

*Keywords: Fairy Tales, Traditional Games, Children's Healing.*

## **Pendahuluan**

Projek kepemimpinan ini digerakkan oleh adanya kebutuhan akan media edukatif yang inovatif dan relevan dalam mendukung perkembangan psikologis anak-anak di Indonesia. Buku bantal adalah media edukatif berbasis kain yang aman untuk anak, mudah disentuh, dan bisa dikembangkan sebagai sarana belajar interaktif melalui teks, gambar, dan aktivitas (Azizah, 2021). Buku bantal dipilih sebagai produk utama dalam projek ini karena karakteristiknya yang unik, yaitu menarik secara visual, aman untuk digunakan oleh anak-anak, dan memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan unsur-unsur dongeng dan permainan tradisional Indonesia. Dongeng dan permainan tradisional diakui memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan holistik anak-anak Indonesia, mencakup aspek emosional, sosial, dan kognitif, serta pembentukan karakter yang kuat. “Permainan tradisional sangat bermanfaat dalam mendukung perkembangan holistik anak, karena mampu merangsang kerja otak, melatih motorik, serta membangun kerja sama sosial.” (Mayasari & Nuryanto, 2020, hlm. 112)

Tujuan utama dari projek ini adalah (1) mengembangkan produk buku bantal yang kreatif dan edukatif, yang secara harmonis menggabungkan kekayaan dongeng dan permainan tradisional Indonesia, (2) meningkatkan pemahaman dan apresiasi anak-anak terhadap dongeng dan permainan tradisional sebagai bagian integral dari warisan budaya Indonesia yang tak ternilai, (3) memberikan kontribusi positif terhadap proses healing jiwa anak-anak melalui interaksi yang menyenangkan dan bermakna, dengan memanfaatkan kekuatan terapeutik yang terkandung dalam aktivitas bercerita dan bermain, dan (4) mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kolaborasi yang efektif di antara mahasiswa sebagai calon pendidik yang akan berkontribusi pada dunia pendidikan di Indonesia.

Projek ini didukung oleh beberapa konsep dan teori yang relevan, yang memberikan landasan yang kuat untuk pelaksanaan dan analisisnya. Pertama, peran dongeng dalam perkembangan anak di Indonesia khususnya Sumatera Utara diakui sebagai bagian penting dari tradisi lisan yang kaya, yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan imajinasi, keterampilan bahasa, dan pemahaman nilai moral pada anak-anak. Kedua, permainan tradisional Indonesia dipandang sebagai sarana yang efektif untuk mempromosikan interaksi sosial yang positif, pengembangan keterampilan kerjasama, regulasi emosi yang sehat pada anak-anak, serta memperkuat identitas budaya yang unik menurut Kurniati (2016), permainan tradisional berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Melalui interaksi yang terjadi selama bermain, anak belajar berbagai nilai kehidupan seperti kerja sama, sportivitas, empati, serta cara menyelesaikan konflik secara konstruktif. Ketiga, terapi melalui seni dan bercerita dalam konteks Indonesia diakui sebagai pendekatan yang potensial untuk membantu anak-anak mengatasi masalah emosional dan trauma, dengan memperhatikan nuansa dan kekayaan konteks budaya Indonesia. Keempat, konsep kepemimpinan pendidikan di Indonesia menekankan pentingnya nilai-nilai gotong royong, musyawarah untuk mufakat, dan kearifan lokal yang mendalam dalam mencapai tujuan bersama dalam dunia pendidikan. “Kepemimpinan yang berlandaskan pada nilai musyawarah dan gotong royong tidak hanya meningkatkan mutu proses pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan karakter sosial anak melalui pembelajaran yang partisipatif dan kolaboratif.” (Sari & Wijaya, 2020, hlm. 53)

## **Metode Penelitian**

Projek ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam setiap tahapan pelaksanaannya. Tahapan-tahapan pelaksanaan projek ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap 1: Orientasi dan Perencanaan

- 1) Mahasiswa menerima orientasi dan arahan yang jelas dari dosen pengampu mata kuliah kepemimpinan terkait tujuan yang ingin dicapai dan luaran proyek yang diharapkan.
  - 2) Diskusi kelompok yang intensif dilakukan untuk mengidentifikasi target proyek secara spesifik, merumuskan konsep produk buku bantal yang inovatif, dan menyusun rencana kerja yang komprehensif dan terstruktur.
  - 3) Rancangan desain awal buku bantal dikembangkan dengan cermat, mencakup pemilihan tema dongeng Indonesia yang menarik, integrasi permainan tradisional Indonesia yang relevan, dan pengembangan aspek visual produk yang menarik perhatian anak-anak. Pertimbangan yang matang terhadap aspek perkembangan anak usia dini menjadi fokus utama dalam setiap tahap perancangan.
2. Tahap 2: Kunjungan dan Observasi
- 1) Kunjungan ke Cerita Baik Foundation dilakukan untuk mengobservasi secara langsung praktik pendongengan yang efektif dan kegiatan-kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif anak-anak.
  - 2) Mahasiswa berinteraksi secara langsung dengan *founder* dan praktisi berpengalaman di Cerita Baik Foundation untuk mendapatkan masukan yang berharga terkait pengembangan proyek, terutama dalam hal konten dongeng dan permainan tradisional Indonesia serta teknik penyampaian yang menarik dan efektif.
  - 3) Observasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa proyek yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan dan karakteristik target audiens anak-anak, serta untuk memperoleh inspirasi tambahan untuk penyempurnaan produk buku bantal.
3. Tahap 3: Pembuatan Produk
- 1) Pembelian peralatan dan bahan yang diperlukan untuk produksi buku bantal dilakukan secara bertahap, dengan mempertimbangkan efisiensi penggunaan waktu dan pengelolaan biaya yang efektif.
  - 2) Proses produksi buku bantal dilaksanakan secara kolaboratif oleh seluruh anggota kelompok, dengan pembagian tugas yang jelas dan terkoordinasi untuk memastikan kelancaran dan efisiensi.
  - 3) Setiap tahapan produksi, mulai dari pemotongan kain, penjahitan yang rapi, hingga perakitan produk akhir, didokumentasikan dan dievaluasi secara berkala untuk memastikan kualitas produk yang tinggi dan keamanan penggunaan bagi anak-anak.
4. Tahap 4: Pagelaran Proyek
- 1) Pagelaran proyek dilaksanakan di Cerita Baik Foundation sebagai bentuk diseminasi hasil proyek kepada masyarakat luas dan interaksi langsung dengan target audiens anak-anak.
  - 2) Mahasiswa mendemonstrasikan cara penggunaan buku bantal yang inovatif, membacakan dongeng Indonesia dengan penuh penghayatan, dan memfasilitasi permainan tradisional Indonesia yang relevan dengan tema dongeng.
  - 3) Sesi interaksi yang dinamis dengan anak-anak dan audiens dilakukan untuk mendapatkan umpan balik langsung terkait efektivitas produk buku bantal dan kegiatan pagelaran, serta untuk mengamati respons emosional dan tingkat partisipasi anak-anak secara langsung.

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil pelaksanaan projek ini adalah terciptanya produk buku bantal yang inovatif, edukatif, dan menarik bagi anak-anak, serta terlaksananya pagelaran projek yang sukses dan berdampak positif. Beberapa poin refleksi penting yang dapat ditarik dari pelaksanaan projek ini meliputi:

- 1) Secara umum, projek ini berhasil mencapai target-target yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu menghasilkan produk buku bantal yang berkualitas tinggi dan melaksanakan pagelaran yang memberikan dampak positif bagi anak-anak dan audiens. Evaluasi yang komprehensif terhadap produk buku bantal dilakukan berdasarkan kriteria edukatif yang terukur, estetika visual yang menarik, dan standar keamanan yang ketat.
- 2) Kerjasama tim yang solid dan komunikasi yang efektif antar anggota kelompok menjadi faktor kunci dalam keberhasilan projek ini. Diskusi yang terbuka, jujur, dan konstruktif memungkinkan penyelesaian masalah yang efisien dan pengambilan keputusan yang tepat waktu. Penerapan prinsip-prinsip kepemimpinan yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia, seperti gotong royong dan musyawarah, membantu memotivasi anggota tim untuk memberikan yang terbaik.
- 3) Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan projek meliputi keterbatasan waktu yang tersedia, perbedaan pendapat antar anggota kelompok yang kadang-kadang muncul, dan kesulitan teknis yang terkait dengan proses produksi buku bantal. Penyesuaian yang adaptif dilakukan dengan mengelola waktu secara efisien, memprioritaskan tugas-tugas yang mendesak, mencari solusi kompromi yang saling menguntungkan, dan berkonsultasi dengan ahli terkait produksi untuk mengatasi tantangan teknis.
- 4) Projek ini memberikan pengalaman pembelajaran yang sangat berharga bagi mahasiswa terkait pengembangan keterampilan kepemimpinan yang efektif, manajemen projek yang efisien, kerjasama tim yang solid, pengembangan kreativitas yang inovatif, dan peningkatan pemahaman yang mendalam tentang perkembangan anak Indonesia. Pengalaman berinteraksi secara langsung dengan target audiens anak-anak juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik unik anak-anak, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya empati dalam konteks pendidikan.

### **Kesimpulan**

Projek kepemimpinan ini telah berhasil mengembangkan produk buku bantal yang inovatif dan relevan sebagai media yang efektif untuk mendukung healing jiwa bagi anak-anak Indonesia. Melalui tahapan pelaksanaan yang terstruktur dengan baik dan kolaborasi tim yang efektif, projek ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap dongeng dan permainan tradisional Indonesia, serta mengembangkan keterampilan kepemimpinan yang esensial bagi mahasiswa. Refleksi yang mendalam terhadap setiap tahapan pelaksanaan projek memberikan wawasan yang berharga dan panduan yang bermanfaat untuk pengembangan projek-projek serupa di masa mendatang.

### **Daftar Pustaka**

- Azizah, N. (2021). *Penggunaan media dongeng dan permainan tradisional untuk meningkatkan literasi anak*. Jurnal Kualitama Pendidikan, 3(1), 40–49. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i3.147>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional & perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

- Mayasari, L., & Nuryanto, H. (2020). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 110–118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.350>
- Rahmawati, Y. (2016). Permainan tradisional sebagai media pengembangan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10 (1), 1-12.
- Sari, D., & Wijaya, H. (2020). Kepemimpinan pendidikan berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan mutu sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1),45–57.<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmp/article/view/33785>