

Boneka Tangan Sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD

Syafira Putri Ekayani¹, Mira Aprilliani, Riska Anggita Nawangsih

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
e-mail: syafiraputriekayani@unimudasorong.ac.id

Abstrak. Siswa SD Negeri X Kabupaten Sorong memiliki motivasi belajar yang rendah, sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa tidak mengalami peningkatan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan membuktikan pengaruh penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa di SD N X Kabupaten Sorong. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 13 siswa. Analisa dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada subjek. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa secara statistic media pembelajaran menggunakan boneka tangan tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Negeri 21 Kabupaten Sorong, namun ada pengaruh terhadap perubahan ketertarikan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran kreatif tidak signifikan mempengaruhi prestasi belajar siswa, namun dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Media Belajar Kreatif, Motivasi Belajar, Siswa*

Abstract. *Students of one of the elementary schools in Sorong Regency have low learning motivation, which causes student achievement to not increase. The aim of this research was to determine the effect of using hand puppets as a learning medium to increase learning motivation in students at one of the elementary schools in Sorong Regency. Subjects in this study consisted of 13 students. The analysis was carried out quantitatively by comparing the results of the pretest and posttest on the subject. Based on the results of the study, it can be concluded that statistically the learning media using hand puppets did not affect the learning motivation of elementary school students, but qualitatively there was an influence on changes in student interest and enthusiasm in participating in learning. This means that creative learning media does not significantly affect student achievement, but can increase student interest in being involved in learning.*

Keywords: *Creative Learning Method, Motivation To Learn, Student*

Pendidikan merupakan salah satu parameter dalam mengukur indeks pembangunan manusia serta aspek penting dalam meningkatkan kualitas hidup. Berbagai dinamika yang membelenggu pendidikan di Papua dapat mengancam potensi anak-anak Papua untuk tumbuh menjadi insan yang merdeka. Hak mereka untuk memperoleh pendidikan yang layak tidak dapat terpenuhi. Padahal, kualitas suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas dari sumber daya manusia.

Berdasarkan data dari United Nations Children's Fund (UNICEF) menunjukkan bahwa 30% siswa Papua tidak menyelesaikan SD dan SMP. Di pedalaman, 50% siswa SD dan 73% siswa SMP memilih untuk putus sekolah. Di wilayah Papua Barat sendiri, ada beberapa sekolah yang perlu mendapatkan perhatian khusus mengenai pendidikan. Salah satunya yaitu SD Negeri X Kabupaten Sorong yang beralamatkan di jalan Davinci, kampung Warmon, kecamatan Aimas, kabupaten Sorong, yang kondisi wilayahnya masih minim akan layanan pendidikan.

SD Negeri X Kabupaten Sorong merupakan sekolah yang beralamatkan di Jalan Davinci, kampung Warmon, Kecamatan Aimas, Kabupaten Sorong. Jumlah murid keseluruhan pada sekolah ini terdapat 34 murid laki-laki dan 31 murid perempuan, jumlah guru tetap 5 orang serta menggunakan kurikulum Sekolah Dasar 2013. Kondisi lingkungan pada sekolah ini dapat dikatakan kurang kondusif karena beberapa hal, yang pertama kurang optimalnya penggunaan fasilitas perpustakaan yang mengakibatkan beberapa bagian perpustakaan menjadi rusak dan tidak terurus. Yang kedua yaitu aksesibilitas dan letak geografis, lokasi sekolah tersebut berada dikampung sehingga jarak antara rumah dan sekolah cukup jauh. Yang ketiga, kurangnya tenaga pendidik, kurangnya tenaga pendidik mengakibatkan murid lebih banyak bermain-main. Yang keempat, lingkungan sekolah yang tidak terawat sehingga tumbuh rumput liar dan lebat di sekitar lapangan sehingga peserta didik tidak melaksanakan kegiatan olahraga.

Dari beberapa kondisi lingkungan sekolah yang terlihat, maka ini menjadi salah satu indikasi atau faktor yang mengakibatkan minimnya pendidikan serta kurangnya motivasi belajar pada murid-murid di sekolah ini. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut, kami perlu meningkatkan motivasi peserta didik di SD Negeri X Kabupaten Sorong melalui media boneka tangan dengan metode belajar, bercerita dan bermain. Media boneka tangan ini dipilih karena dianggap sebagai media sederhana dan memiliki berbagai manfaat dalam penggunaannya. Sedangkan metode belajar, bercerita dan bermain akan dilakukan karena telah disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan sosial murid-murid sekolah tersebut. Dengan penggunaan media dan metode tersebut, kami berharap dapat memperbaiki pendidikan serta meningkatkan motivasi belajar murid-murid pada SD Negeri X kabupaten Sorong ini.

Media Pembelajaran

Wibawa dan Mukti (1991) mengungkapkan media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) (Sadiman, 2002) menyebutkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Menurut Gerlach dan Elly (Arsyad, 2009) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Menurut Gagne (Sadiman, 2002) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, media dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Maka berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar dalam diri anak.

Menurut Menurut Arif, dkk (Oka, 2017) manfaat media pembelajaran sebagai berikut: Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak; Mengatasi keterbatasan siswa; Media dapat melampaui batas ruang kelas; Media memungkinkan adanya interaksi dengan langsung antara siswa dan lingkungan; Media menghasilkan keberagaman pengamatan; Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar; Media memberikan pengalaman integral atau menyeluruh dari suatu yang konkret maupun yang abstrak; Media memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri.

Media Boneka Tangan

Sudjana dan Rivai (2015:188-189), secara umum boneka (Marionette dalam bahasa Prancis) yaitu: (1) Tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki dan badannya, digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus. (2) Boneka yang digerakkan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Terkadang, boneka digerakkan melalui tali temali ayau biasa disebut marionette. Sedangkan boneka yang digerakkan dengan tangan disebut boneka tangan. Secara umum boneka itu lebih mudah dibuat dan lebih mudah dimainkan. Bagaimanapun, gerakan-gerakannya lebih banyak terbatas daripada marionette. Jenis boneka tanganlah yang paling sederhana, karena bentuknya seperti kantung.

Dalam dunia pendidikan, boneka mulai digunakan sebagai media dalam membantu tumbuh kembang anak. Boneka merupakan salah satu media pembelajaran yang tidak asing lagi dan sering digunakan pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Cara penyajian boneka sebagai media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kreativitas guru maupun konselor.

Boneka tangan memiliki manfaat diantaranya (1) Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, (2) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, mengembangkan aspek bahasa agar boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif.

Dewi, dkk (2014) Mengutarakan boneka tangan sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif. Dibandingkan dengan jenis boneka lain, boneka tangan lebih mudah digerak-gerakkan sesuai dengan jalan cerita. Selain itu, menurut Dewi dkk (2014) media ini mempunyai beberapa fungsi, yaitu: memberikan pengalaman yang konkret, memungkinkan siswa menganalisis secara mendalam, membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu, informasi yang diperoleh akan lebih jelas, memperjelas suatu masalah atau proses kerja dari alat, mendorong timbulnya kreativitas siswa.

Menurut Gunawan (2010) Boneka tangan adalah suatu boneka yang penggunaannya atau cara pemakaiannya menggunakan keterampilan tangan agar benda tersebut terlihat hidup dan menarik perhatian dalam sebuah pertunjukan cerita boneka. Boneka tangan merupakan suatu sarana/media pembelajaran yang digunakan oleh guru agar anak didiknya dapat lebih mudah untuk mengingat dan memahami serta lebih meningkatkan konsentrasi anak dalam mendengarkan cerita yang disampaikan.

Menurut Musfiroh (2005: 179) boneka sebagai media dapat menghidupkan suasana karena memiliki pesona dihadapan anak. Tadzkiroatun Musfiroh (2005: 147) bahwa media boneka tangan merupakan media yang menarik bagi anak. Selain itu boneka tangan ini juga digunakan langsung oleh anak. Boneka tangan ini dapat digunakan sebagai media untuk bercerita.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa boneka tangan merupakan alat yang menarik dan kreatif, yang cara pemakaiannya menggunakan keterampilan tangan. Boneka tangan juga memiliki banyak manfaat, salah satunya adalah meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu.

Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak dan dorongan untuk bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorongan sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Sadirman A.M mendefinisikan motivasi dalam kegiatan belajar sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu dapat tercapai.

Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di Sekolah sering kali terdengar anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos, dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya. Dalam hubungan ini, perlu diingat, bahwa nilai buruk pada suatu mata pelajaran tertentu belum tentu berarti bahwa anak itu bodoh terhadap mata pelajaran itu. Seringkali terjadi seorang anak malas terhadap suatu mata pelajaran, tetapi sangat giat dalam pelajaran yang lain.

Dorongan-dorongan serta motivasi sangat dibutuhkan bagi mereka yang harus diberikan secara total dan tidak hanya sebatas ucapan saja tetapi dapat berupa sentuhan kasih sayang yang mampu membangkitkan semangat belajar anak-anak. Peran orang tua sangatlah penting untuk membantu dan membentuk semangat yang tinggi. Orang tua dan guru dapat menciptakan suatu ruang belajar yang menyenangkan dan menciptakan permainan yang dapat memberikan tambahan pengetahuan untuk anak mereka. Diharapkan dalam suatu permainan dan bermain anak tidak hanya mendapat suatu kesenangan belaka tetapi anak juga mendapatkan pelajaran yang memang harus didapatkan.

METODE

Partisipan

Subjek penelitian yang terlibat adalah 13 siswa Sekolah Dasar Negeri X Kabupaten Sorong. Siswa Laki-laki dan Perempuan yang menduduki jenjang kelas 5 SD.

Desain dan Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen untuk mengetes, mengecek, atau membuktikan suatu hipotesis tentang hubungan sebab akibat antar variabel. Peneliti memberikan intervensi yang kemudian akan diukur, dengan metode *one group pretest posttest design*. Sementara pengumpulan data menggunakan skala motivasi belajar.

Metode Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui pengaruh dari intervensi (media boneka tangan) yang diberikan terhadap motivasi belajar siswa. Analisa data menggunakan bantuan SPSS untuk melakukan uji asumsi maupun uji hipotesis. Data kualitatif dianalisa melalui interview singkat terhadap subjek.

HASIL

Berdasarkan hasil yang didapatkan maka diketahui bahwa ada peningkatan rerata, namun secara statistik tidak ada perubahan.

Tabel 1. Data Pretest-posttest hasil eksperimen

Subjek	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	Subjek	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
1	55	78	7	102	77
2	63	69	8	104	75
3	93	80	9	68	83
4	63	63	10	87	82
5	80	83	11	68	78
6	92	85	12	88	74
			13	67	75

Model Summary

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.328 ^a	.108	.027	15.95419

a. Predictors: (Constant), Posttest

Tabel 2. Anova

<i>Model</i>		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1	<i>Regression</i>	338.410	1	338.410	1.330	.273 ^b
	<i>Residual</i>	2799.898	11	254.536		
	<i>Total</i>	3138.308	12			

a. Dependent Variable: Pretest

b. Predictors: (Constant), Posttest

DISKUSI

Semua kegiatan ini berlangsung dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan. Adapun perubahan signifikan yang bisa dilihat secara langsung oleh tim selama program berlangsung diantaranya, murid menjadi lebih bersemangat pada saat pembelajaran berlangsung, murid antusias pada saat diberi PR, murid lebih berani berbicara di depan umum (hal ini juga ditunjang dengan menggunakan media boneka tangan), murid lebih bisa berekspresi melalui bercerita dengan media boneka tangan, dan memiliki keterampilan untuk memainkan boneka tangan sesuai dengan apa yang dipahami oleh masing-masing murid. Selain itu, murid juga bisa menyimpulkan hasil cerita dengan media boneka tangan dengan baik dan sesuai dengan pesan moral yang dimainkan oleh peran boneka tangan. Meskipun secara statistik tidak terbukti.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Meskipun begitu, siswa memiliki semangat belajar yang meningkat setelah dilakukan intervensi.

REFERENSI

- Abdi, H. (2021, Oktober 11). *Pengertian Motivasi Menurut Para Ahli dan Jenis-jenisnya yang Perlu Dikenali*. Diambil kembali dari Liputan6: m.liputan6.com
- Afrillia, K. M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas Ii Sdn 47 Tompotikka Kota Palopo*. Makassar.
- Ananda, R. R. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Citapusaka Media.
- Andriani, D. S. (t.thn.). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV SDN Gugus KiHajar Dewantara. *Jurnal Basicedu*, 553-558.
- Asih, N. A. (2020). Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 126-132.
- Eva Paramita Utami, S. d. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1-5.
- Jannah, R. (2019). *Penerapan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak di rahdatul atfal nurul yaqin simpang sungai duren*. Jambi: UIN Sutha Jambi.
- Krisanti, R. Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Surabaya.
- Sari, R. P. (2021). *Penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun*. Pekanbaru: UIN Suska Riau.
- Winda. (2014). *Boneka jari sebagai media pembelajaran kelas rendah sekolah dasar*. Bandung: EduHumaniora.