

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 4 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN

Agustina Pamuji Rahayu¹, Suryatin², Indah Puspitasari³
¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
Email: rahayupamuji854@gmail.com¹, suryanisa733@gmail.com
indahkusdinar47@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dan bagaimana penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & Taggart. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80% siswa memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 46,67. Pada Pra Siklus menunjukkan minat belajar dengan kategori rendah yaitu rata-rata skor minat belajar 28,67. Pada Siklus I menunjukkan peningkatan skor minat belajar dengan kategori cukup yaitu dengan rata-rata skor minat belajar 37,17 dan pada Siklus II skor minat belajar meningkat secara signifikan dengan skor rata-rata minat belajar 51,46 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus II 85% siswa memperoleh skor minat belajar $\geq 46,67$. Penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan sesuai dengan rencana, dari respon siswa dalam pembelajaran ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang, merasa tertarik dan fokus memperhatikan guru saat pembelajaran serta siswa terlibat aktif dalam memperagakan boneka tangan di depan kelas dan aktif dalam menjawab ketika guru bertanya.

Kata Kunci: Minat Belajar, Bahasa Indonesia, dan Boneka Tangan

Abstract: This study aims to determine the increase in student interest in learning and how the application of hand puppet media in learning Indonesian. This study is a class action research (PTK) using Kemmis & Taggart model. Data collection techniques using observation, questionnaires, interviews and documentation. Data analysis in this study used a qualitative descriptive approach. Indicators of success in this study is 80% of students obtain a learning interest score in high criteria with a minimum threshold of learning interest score of 46.67. In the pre-cycle showed interest in learning with a low category that is the average score of interest in learning 28.67. In Cycle I showed an increase in learning interest scores with sufficient categories, namely the average learning interest score of 37.17 and in Cycle II The Learning interest score increased significantly with an average learning interest score of 51.46 with a high category. The results of this study showed that in the second cycle 85% of students obtained a learning interest score of 46.67. The application of hand puppet media in Indonesian learning goes according to plan, from the student's response in this learning shows that students feel happy, feel interested and focus on paying attention to the teacher during learning and students are actively involved in demonstrating hand puppets in front of the class and are active in answering when the teacher asks.

Keywords: Learning interest, Indonesian language, and hand puppet

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan yang ditempuh oleh manusia merupakan upaya seseorang untuk meningkatkan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sebuah mutu pendidikan sangat tergantung pada program pendidikan yang

dilaksanakan. Mutu pendidikan dapat diperoleh dari tenaga pengajar yang benar-benar dapat melaksanakan program pendidikan dengan baik. Selain itu, pendidikan merupakan salah satu faktor fundamental yang berperan menentukan masa depan kehidupan manusia. Pendidikan menurut Syafrina (2017) harus mampu menjadi motor penggerak yang menentukan maju mundurnya suatu proses pembangunan dalam segala aspek, baik sosial, politik maupun budaya. Tujuan pendidikan adalah untuk mencapai tujuan pribadi yang lebih baik di masa depan.

Menurut Slameto (dalam Haryati, 2015) minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan secara terus-menerus yang disertai rasa senang dan akhirnya diperoleh rasa puas. Menurut Syah (2013) minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan Djaali (2012) berpendapat bahwa minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai tujuan. Minat merupakan kecenderungan seseorang dan keinginan yang besar untuk memperhatikan sesuatu yang membuat seseorang tersebut merasa tertarik dengan kesadaran diri tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Minat merupakan perasaan suka dan tertarik pada hal ataupun aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dengan minat seseorang akan menerima suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka makin besar pula minat.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan sikap siswa adalah media *Hand Puppet* atau boneka tangan. Farnham (2012) mengatakan bahwa : *“The hand puppet is the simplest kind of puppet there is as far as construction goes. Something round for the puppet’s head, a rag for its clothes and to cover the puppeteer’s hand and, with a hole in the cloth and the head for the puppeteer’s finger, a potential actor is born”*. Boneka tangan adalah jenis boneka paling sederhana yang ada sejauh perjalana konstruksinya. Sesuatu membulat untuk kepala boneka itu, kain pada pakaiannya untuk menutupi tangan dalang dan dengan lubang di kain dan kepala untuk jari dalang, seorang aktor potensial lahir.

Menurut Sukidi (2015) boneka tangan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk berani mengungkapkan atau mengutarakan perasaan dan gagasannya. Media pedalangan merupakan media audiovisual. Melalui penggunaan media pedalangan telah

menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran. Oleh karena itu pemberian materi melalui boneka dapat menarik perhatian siswa, siswa juga ikut serta dalam permainan boneka dengan cara memainkannya yang dapat meningkatkan daya imajinasi anak.

Siswa kelas 4 merupakan siswa yang tergolong dalam kelas tinggi dalam lingkup SD (sekolah dasar). Banyak kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas 4, diantaranya mampu mendengarkan dengan baik, mampu menulis dengan benar, mampu membaca dengan cepat, dan mampu berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat. Guru yang mengajar kelas 4 memiliki tanggung jawab yang besar untuk membantu anak didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Agar mencapai kompetensi yang diharapkan tentunya siswa harus memiliki semangat belajar yang tinggi, disiplin belajar yang tinggi, motivasi belajar yang tinggi, minat belajar yang tinggi, dan yang tidak kalah penting harus memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.

Guru harus mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses dalam pembelajaran yang ada di dalam kelas. Selain itu, harus ada upaya untuk melakukan perbaikan dan inovasi agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu cara untuk melaksanakan upaya tersebut yaitu dengan melakukan kegiatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Wardani (2011) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk dalam pembelajaran. PTK berangkat dari persoalan-persoalan praktis yang dihadapi oleh guru atau calon guru di kelas. Dengan adanya PTK guru akan menjadi kreatif karena guru melakukan upaya-upaya inovasi sebagai penerapan dan adaptasi berbagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang digunakannya.

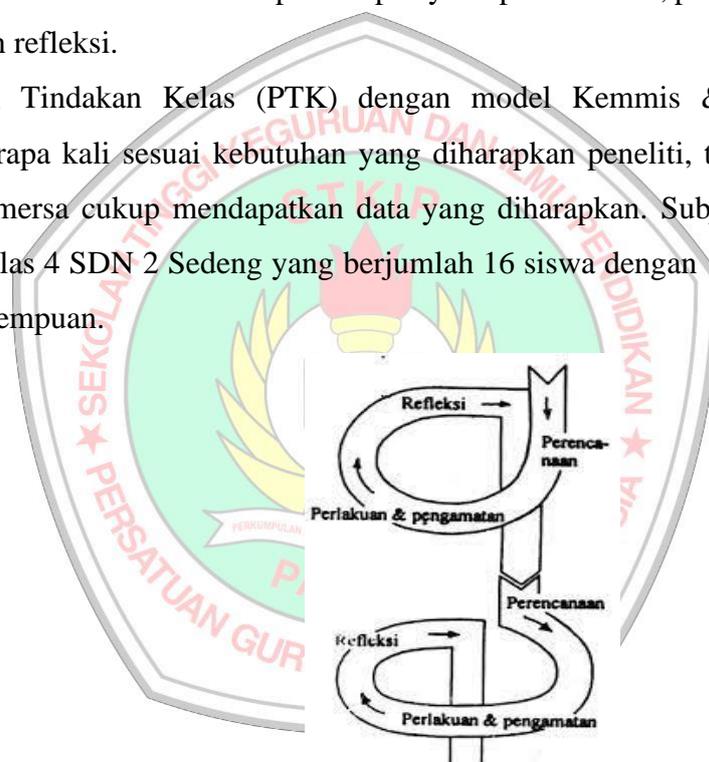
Penelitian ini didukung dan diperkuat dengan temuan peneliti melalui kegiatan observasi di SDN 2 Sedeng yang dilaksanakan pada saat kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4, yaitu dalam proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, siswa kurang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan kurangnya konsentrasi. Dari beberapa masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna

mengetahui seberapa signifikan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media boneka tangan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang difokuskan pada situasi kelas atau sering disebut *classroom action research* (CAR). Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas yaitu untuk meningkatkan kualitas dan profesionalisme guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan disertai alternatif pemecahan masalah di dalam kelas dengan menggunakan metode ilmiah. Peneliti memilih metode PTK karena dirasa sesuai dengan penelitian yang diambil, dianggap tepat untuk menjadi solusi untuk memecahkan masalah di kelas. Langkah PTK terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, perlakuan/ tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Taggart dapat dilakukan beberapa kali sesuai kebutuhan yang diharapkan peneliti, terkecuali apabila peneliti sudah merasa cukup mendapatkan data yang diharapkan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 2 Sedeng yang berjumlah 16 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.



Gambar 1

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Taggart

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) langkah- langkah atau prosedur umum yang dilakukan meliputi ; perencanaan tindakan yaitu penyusunan rencana-rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku atau sikap yang diinginkan. Selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan yaitu melaksanakan tindakan/perlakuan yang berpedoman pada rencana tindakan yang telah dibuat. Langkah ketiga

yaitu pengamatan yang merupakan proses mengamati yang ditujukan untuk mengenali, merekam dan mendokumentasikan setiap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan melihat bagaimana hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan. Pada kegiatan pengamatan dalam PTK dapat dilakukan bersamaan pada saat pemberian tindakan. Langkah keempat yaitu refleksi, data yang sudah didapat kemudian dianalisis dan direfleksikan sehingga diketahui tindakan, masalah, serta hasil yang terjadi selama penelitian. Refleksi ini digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada sebagai acuan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif yang berupa lembar observasi guru dan wawancara siswa. Sedangkan analisis data secara kuantitatif berupa angket minat belajar siswa dan lembar observasi minat siswa perhitungan dilakukan dengan menjumlahkan data perolehan angket minat belajar dan lembar observasi minat belajar setiap siswa dibagi dengan jumlah data. Selanjutnya untuk mencari rerata minat belajar siswa yaitu dengan menjumlahkan data skor perolehan minat belajar siswa pada setiap siklus dibagi dengan jumlah data.

Kriteria minat belajar siswa dengan mencari rentang bilangan dengan mengurangi skor maksimal minat belajar terhadap skor minimal minat belajar siswa maka diperoleh rentang bilangan sebesar 40. Rentang bilangan tersebut kemudian dibagi menjadi tiga dikarenakan peneliti ingin menggolongkan kriteria minat belajar menjadi tiga kriteria, maka menghasilkan interval kelas sebesar 13,33. Adapun hasil penggolongan kriteria minat belajar sebagai berikut; rentang 46,67 – 60,00 dengan kriteria tinggi, rentang 33,34 – 46,66 dengan kriteria cukup sedangkan rentang 20,00 – 33,33 dengan kriteria rendah. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80% siswa kelas 4 memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 46,67.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data pada bab ini memuat hasil penelitian. Secara keseluruhan, penelitian ini membahas tentang peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas 4 yang berjumlah 16 siswa di SDN 2 Sedeng. Pengambilan data menggunakan empat instrumen yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil

Berikut ini merupakan pemaparan proses dan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan terhadap siswa kelas 4 di SDN 2 Sedeng. Pelaksanaan penelitian ini guna untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

A. Deskripsi Pra Siklus

1. Kondisi awal (Pra Siklus)

Pada penelitian ini tujuan kegiatan pra siklus adalah untuk mengetahui skor awal minat belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberikan tindakan. Pra siklus penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Mei 2023. Untuk mengetahui skor awal minat belajar siswa kelas 4, peneliti melakukan observasi terhadap siswa dan observasi terhadap guru didalam kelas selama proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi, ada beberapa siswa bermain sendiri saat guru mengajar, ada siswa yang bermain dengan alat tulisnya, ada juga siswa yang bermain dengan teman satu bangkunya, ada beberapa siswa yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang aktif dalam kegiatan tanya jawab. Selain itu, kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar hanya sebentar karena ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru. Hal ini karena guru cenderung mendominasi kegiatan dikelas. Selain observasi, peneliti juga memberikan angket tentang minat belajar siswa pada pembelajatan bahsa Indonesia. Tujuannya yaitu untuk mengetahui skor minat siswa dalam belajar. Hasil yang diperoleh dari observasi dan angket tentang minat siswa kelas 4 adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa dan Observasi Minat Belajar Siswa Pra
Siklus

No	Nama	Skor		Rerata
		Angket	Observasi	
1	AMY	25	34	29,5
2	VLA	28	34	31
3	BAU	24	32	28
4	ZAN	-	-	-
5	FDI	24	26	25
6	OLV	28	30	29
7	FDL	28	30	29
8	CRL	25	28	26,5
9	FZN	-	-	-
10	ZDN	25	28	26,5
11	RZY	25	28	26,5
12	AZA	28	30	29
13	SFA	30	32	31
14	FRO	28	32	30
15	LNA	25	34	29,5
16	SFA	30	32	31
Rata-rata				28,67

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rata-rata minat belajar pada Pra Siklus menunjukkan angka 28,67 dimana dalam pengkategorian minat belajar termasuk dalam kategori rendah.

B. Siklus I

1. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus I bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap perencanaan di siklus I ini meliputi kegiatan sebagai berikut :

- a) Guru dan peneliti menyusun Modul Ajar yang akan digunakan untuk menerapkan media boneka tangan.
- b) Peneliti menyiapkan kebutuhan penelitian (media boneka tangan, lembar observasi penerapan oleh guru, lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, lembar wawancara bagi siswa).
- c) Peneliti mensimulasikan metode bercerita untuk pembelajaran pertama dan menjelaskan hal-hal apa saja yang diperlukan dalam mendongeng.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Peneliti dan guru melakukan tindakan siklus 1 pada hari Rabu, 31 Mei 2023 pukul 09.15-11.00 WIB. Dalam tindakan kelas, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan boneka tangan diperagakan oleh guru dan peneliti mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dikelas.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama dan melakukan presensi. Pada pertemuan ini terdapat dua siswa yang tidak masuk dikarenakan sakit. Selanjutnya dilakukan apersepsi dengan menanyakan “Siapa yang pernah berlibur ke pantai?” dan siswa menjawab “Saya Bu”. Selain itu, dalam kegiatan awal menjelaskan materi yang akan dipelajari dan guru juga mengajak siswa menyanyikan lagi lagu “Satu-satu” yang syairnya telah diubah untuk menambah semangat siswa untuk mendengarkan cerita guru dengan diiringi tepuk tangan.

b) Kegiatan inti

Pada Kegiatan inti, diperlihatkan 2 boneka tangan yang akan digunakan untuk bercerita. Kemudian siswa bersorak “wah ada boneka”. Guru menjawab “iya, nanti kita akan bercerita menggunakan media boneka tangan ini”. Kemudian kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan dilaksanakan. Guru memberi kesempatan siswa untuk memperagakan boneka tangan secara bergantian maju kedepan kelas. siswa terlihat senang memperagakan boneka tangan dan siswa lainnya terlihat sangat antusias mendengarkan dan menyimak cerita. Namun ada beberapa siswa yang diberi kesempatan memperagakan boneka tangan masih malu-malu.

Disela-sela guru bercerita, dilaksanakan sesi tanya jawab yang. Pertanyaannya seperti “siapa sahabat Zero?” lalu siswa secara serentak menjawab “Zara Bu”. Guru bertanya lagi “Dimana mereka pergi liburan?” lalu siswa menjawab “Di pantai Klayar

bu”. Setelah sesi bercerita selesai guru melanjutkan kegiatan belajar mengajar dengan menerangkan materi pelajaran. Kegiatan inti diakhiri dengan memberikan penugasan yang dikerjakan di rumah guru juga memberikan penguatan kepada siswa mengenai mata pelajaran hari ini.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan dan juga memberikan kesempatan pada siswa untuk menanggapi pengalaman belajar dengan menggunakan media boneka tangan. Guru bertanya kepada siswa “Bagaimana perasaan kalian saat guru mengajar menggunakan boneka tangan”. Siswa menjawab secara serentak “Senang Bu” dan ada satu siswa yang menanggapi “Bu, Zero sama Zara tak bawa pulang boleh Bu?” siswa lain juga memberi tanggapan yang sama. Guru menjawab “Kalian suka dengan Zero dan Zara? Siswa menjawab “Suka Bu”. Guru merespon siswa “Kalau begitu kita akan belajar lagi besok hari sabtu dengan Zero dan Zara lagi ya?”. Siswa serentak menjawab “Horee”. Sebelum ditutup, siswa diberikan lembar angket kepada dan ditunjukkan cara pengerjaannya. Terdapat satu siswa yang kesulitan dalam pengisian lembar angket, kemudian dibantu oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran kemudian diakhiri dengan berdo’a bersama.

d) Observasi siswa

Dalam observasi siswa yang dilakukan adalah mengamati minat belajar siswa dalam kegiatan di dalam kelas. Terutama pada saat guru menyampaikan cerita. dalam observasi ini hasilnya akan digunakan untuk merencanakan tindakan pada siklus selanjutnya. Selain lembar observasi, penggunaan angket juga untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan boneka tangan. peneliti juga menggunakan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas siswa di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Adapun perolehan skor lembar observasi dan angket minat belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 2
Perbandingan Skor Lembar Observasi dan Angket Minat Belajar Siswa Pra Siklus
dengan Siklus I

No	Nama	Skor		Keterangan
		MBS 1	MBS 2	
1	AMY	29,5	35	Meningkat
2	VLA	31	38	Meningkat
3	BAU	28	40	Meningkat
4	ZAN	-	-	-
5	FDI	24	38,5	Meningkat
6	OLV	28	38,5	Meningkat
7	FDL	28	42	Meningkat
8	CRL	25	38	Meningkat
9	FZN	-	-	-
10	ZDN	26,5	34	Meningkat
11	RZY	26,5	38	Meningkat
12	AZA	29	35,5	Meningkat
13	SFA	31	35	Meningkat
14	FRO	30	38,5	Meningkat
15	LNA	29,5	33	Meningkat
16	SFA	31	36,5	Meningkat
Rata-rata		28,67	37,17	Meningkat

Keterangan :

MBS 1 = Minat belajar siswa pra siklus

MBS 2 = Minat belajar siswa siklus 1

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat dua siswa yang tidak terdapat skor minat belajar dikarenakan ketidakhadiran siswa karena sakit saat pelaksanaan tindakan. Maka dari itu, kolom pada nama siswa tersebut tidak diisi. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rata-rata minat belajar pada Pra

Siklus menunjukkan angka 28,67 yang sebelumnya masuk dalam pengkategorian minat belajar dengan kategori rendah. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I menunjukkan rata-rata minat belajar meningkat yaitu pada angka 37,17 maka sudah bisa disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat.

e) Observasi siswa

Selain pada siswa, observasi juga dilakukan kepada guru yang bertujuan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan. Guru melaksanakan pembelajaran dengan metode bercerita menggunakan media boneka tangan yang disesuaikan dengan modul ajar dan menggunakan kosakata yang mudah dimengerti oleh siswa. Selain itu guru membawakan cerita dengan komunikatif dan mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam memperagakan boneka tangan di depan kelas. Guru juga melakukan peneguran terhadap siswa yang tidak memperhatikan temannya saat memperagakan boneka tangan. Namun dalam membawakan tokoh yang berbeda guru kurang bervariasi dalam memunculkan suara boneka yang seharusnya suara anak laki-laki dan perempuan.

f) Refleksi

Setelah tindakan Pra siklus dan Siklus I dilaksanakan, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan ada pada pelaksanaan siklus I dan dijadikan pedoman pada pelaksanaan siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi peneliti dan guru dari tindakan siklus I dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3

Hasil Refleksi

No	Hasil Refleksi	Rekomendasi
1	Terdapat siswa yang masih bermain sendiri dan tidak menyimak cerita saat siswa lain membawakan cerita dengan menggunakan boneka tangan.	Guru menambah fokus pengawasan terhadap siswa dan menegur siswa yang tidak menyimak guru juga

		mengatur tempat duduk siswa menjadi pola U.
2	Beberapa siswa tidak mendapat giliran memperagakan boneka tangan di depan kelas.	Penambahan karakter boneka dalam cerita dan penambahan media gambar.
3	Guru kurang menggunakan suara yang berbeda saat memperagakan 2 karakter boneka yang berbeda.	Lebih bervariasi dalam menggunakan suara dengan karakter yang berbeda

C. Siklus II

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II bertujuan yaitu berpijak pada hasil refleksi siklus I. untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap perencanaan di siklus II ini meliputi kegiatan sebagai berikut :

- a) Guru dan peneliti menyusun Modul Ajar yang akan digunakan untuk menerapkan media boneka tangan. Modul ajar disusun sedikit berbeda dengan siklus I yaitu perbedaan perbedaan cerita, penambahn tokoh dan penambahan media gambar untuk menarik perhatian siswa.
- b) Peneliti menyiapkan kebutuhan penelitian (media boneka tangan, lembar observasi penerapan oleh guru, lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, lembar wawancara bagi siswa).
- c) Peneliti mensimulasikan bercerita dengan penggunaan suara berbeda pada setiap karakter boneka.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Peneliti dan guru melakukan tindakan siklus II pada hari Sabtu, 03 Juni 2023 pukul 09.15-11.00 WIB. Dalam siklus II ini, peneliti berkolaborasi dengan guru

kelas. Guru kelas sebagai observer sedangkan peneliti bergantian membawakan cerita di depan kelas.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan ini diawali dengan berdoa bersama dan melakukan presensi. Pada pertemuan ini terdapat lagi dua siswa yang tidak masuk dikarenakan sakit dengan siswa yang sama pada siklus I. Selanjutnya dilakukan apersepsi dengan menanyakan “Siapa yang kangen sama Zara dan Zero?” dan siswa menjawab “Saya Bu” Kemudian guru memperkenalkan 2 karakter boneka baru yang bernama Otan yaitu boneka tangan dengan karakter monyet dan Zee dengan karakter jerapah. yang Selain itu, dalam kegiatan awal menjelaskan materi yang akan dipelajari dan guru juga mengajak siswa untuk bertepuk semangat terlebih dahulu. Guru juga mengatur tempat duduk siswa menjadi huruf U.

b) Kegiatan inti

Pada Kegiatan inti guru bertanya kepada siswa “Siapa yang ingin maju kedepan bercerita menggunakan boneka tangan?” Kemudian banyak siswa yang mengangkat tangan dan menjawab “Saya Bu”, salah satu siswa mengajukan dirinya untuk memainkan karakter monyet “Bu saya ingin memainkan monyetnya”. Kemudian guru juga menunjuk siswa yang pada siklus I kurang menyimak untuk maju kedepan membawakan cerita bersama teman-temannya. Guru juga menempel media gambar pada papan tulis untuk menjadi latar belakang tempat cerita yang akan dilakukan. Guru memberi teks percakapan pada siswa dan siswa mulai memperagakan boneka tangan. pada pembelajaran ini, guru sebagai narator dan siswa membawakan karakter Zara, Zero, Otan dan Zee. Siswa terlihat senang dan antusias memperagakan boneka tangan dan siswa lainnya menyimak cerita dengan seksama. Namun ada salah satu siswa yang diberi kesempatan memperagakan boneka tangan.

Disela-sela bercerita, dilaksanakan sesi tanya jawab yang. Pertanyaannya seperti “Dimana latar tempat cerita petualangan Zara dan Zero?” lalu siswa secara serentak menjawab “Di hutan Bu”. Guru bertanya lagi “Mengapa Otan dan Zee takut dengan manusia?” lalu salah satu siswa menjawab “Karena takut ditangkap manusia Bu”. Setelah sesi bercerita selesai guru melanjutkan

kegiatan belajar mengajar dengan menerangkan materi pelajaran pada LKS. Pada kegiatan inti siswa diberi penugasan untuk membuat teks cerita dengan unsur 5W + 1 H guru juga memberikan penguatan kepada siswa mengenai mata pelajaran hari ini.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan secara lisan dan juga memberikan kesempatan pada siswa untuk menanggapi pengalaman belajar dengan menggunakan media boneka tangan. Guru bertanya kepada siswa “Apa kalian suka dengan cerita kali ini?”. Siswa menjawab secara serentak “Suka Bu” dan ada satu siswa yang menanggapi “Bu, Bonekanya beli dimana?, akau pengen beli”. Sebelum ditutup, siswa diberikan lembar angket siklus II dan ditunjukkan cara pengerjaannya. Pembelajaran kemudian diakhiri dengan berdo’a dan foto bersama.

d) Observasi siswa

Dalam observasi siswa yang dilakukan pada siklus II sama dengan observasi pada siklus I mengamati minat belajar siswa dalam kegiatan di dalam kelas. Observasi pada siklus ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus 1. Pada siklus II tingkat antusias dan ketertarikan semakin bertambah karena ada penambahan karakter boneka tangan dan semua siswa mendapatkan giliran memainkan boneka tangan di depan kelas. peneliti juga menggunakan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas siswa di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Adapun perolehan skor lembar observasi dan angket minat belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 4

Perbandingan Skor Lembar Observasi dan Angket

No	Nama	Skor		Keterangan
		MBS 2	MBS 3	
1	AMY	35	35	Tetap
2	VLA	38	58	Meningkat
3	BAU	40	54	Meningkat
4	ZAN	-	-	-

Minat

5	FDI	38,5	48	Meningkat
6	OLV	38,5	54	Meningkat
7	FDL	42	42	Tetap
8	CRL	38	58	Meningkat
9	FZN	-	-	-
10	ZDN	34	52	Meningkat
11	RZY	38	-	-
12	AZA	35,5	48	Meningkat
13	SFA	35	58	Meningkat
14	FRO	38,5	52	Meningkat
15	LNA	33	54	Meningkat
16	SFA	36,5	56	Meningkat
Rata-rata		37,17	51,46	Meningkat

Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

Keterangan :

MBS 2 = Minat belajar siswa siklus I

MBS 3 = Minat belajar siswa siklus II

Tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa yang tidak terdapat skor minat belajar dikarenakan ketidakhadiran siswa karena sakit saat pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu, kolom pada nama siswa tersebut tidak di isi.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rata-rata minat belajar meningkat pada Siklus I menunjukkan angka 37,17 dan mengalami peningkatan lagi setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus II yang menunjukkan rata-rata minat belajar siswa pada angka 43,84 yang masuk dalam kategori cukup. Walaupun ada 2 siswa yang tidak mengalami peningkatan pada siklus II dan ada 3 siswa yang tidak hadir, tetapi tidak mempengaruhi hasil rata-rata skor yang signifikan. Maka bisa disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media boneka tangan meningkat. Perbandingan skor minat belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5
Rangkuman Pencapaian Skor Minat Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan
Siklus III

No	Nama	Skor		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II
1	AMY	29,5	35	35
2	VLA	31	38	58
3	BAU	28	40	54
4	ZAN	-	-	-
5	FDI	24	38,5	48
6	OLV	28	38,5	54
7	FDL	28	42	42
8	CRL	25	38	58
9	FZN	-	-	-
10	ZDN	26,5	34	52
11	RZY	26,5	38	-
12	AZA	29	35,5	48
13	SFA	31	35	58
14	FRO	30	38,5	52
15	LNA	29,5	33	54
16	SFA	31	36,5	56
Rata-rata		28,67	37,17	51,46

e) Observasi guru

Dalam siklus II, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka taangan sama halnya yang dilakukan peneliti pada siklus I. Pada siklus II, guru sudah memperbaiki kekurangan di siklus I. Guru sudah mulai menampilkan suara yang berbeda dalam memperagakan tiap tokoh. Selain itu, guru juga sudah menambah fokus pengawasan terhadap siswa saat memperagakan

karakter boneka tangan. Hal itu terbukti dari observasi yang dilakukan peneliti bahwa siswa-siswa terkondisikan saat memperagakan karakter boneka tangan saat bercerita. Selain itu, penunjukkan terhadap siswa sudah lebih merata atau dapat dikatakan tidak siswa-siswa tertentu saja yang maju untuk memperagakan bonekaa tangan.

f) Refleksi

Refleksi di siklus II ini bertujuan untuk melihat hasil dari refleksi siklus II. Diantaranya pelaksanaan dari hasil refleksi siklus I yaitu:

- 1) Siswa memuat Teks cerita yang memiliki unsur 5W+1H dengann berdiskusi dengan teman sebangku. Tidak hanya tugas individu.
- 2) Guru mulai menambah fokus pengawasan dan mengatur tempat duduk menjadi U.
- 3) Ketika kegiatan bercerita, guru mulai menggunakan suara yang berbeda ketika memperagakan karakter satu dengan karakter boneka yang lain.

Selain kendala pada siklus I sudah mulai teratasi sesuai dengan harapan yang direncanakan pada refleksi siklus I, dalam siklus II ini indikator keberhasilan dalam penelitian ini juga mulai meningkat. Dimana target dari penelitian ini 80% siswa kelas 4 memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 46,67. Namun dalam siklus II 85% siswa kelas 4 memperoleh skor minat belajar $\geq 46,67$ yang masuk dalam kategori tinggi. Selain sudah mencapai indikator keberhasilan, rata-rata minat belajar siswa kelas 4 mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Adapun peningkatan rata-rata minat belajar tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 6
Peningkatan Rata-rata Minat Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Tindakan	Rata-rata Minat Belajar	Kategori
1	Pra Siklus	28,67	Rendah

2	Siklus I	37,17	Cukup
3	Siklus II	51,46	Tinggi

PEMBAHASAN

Kondisi awal minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 2 Sedeng yang ditemukan oleh peneliti melalui kegiatan observasi dan angket menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa menunjukkan skor 28,67 yang termasuk dalam kategori minat belajar rendah. Berdasarkan kondisi awal minat belajar siswa, peneliti menggunakan metode bercerita menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan menggunakan media boneka tangan, guru dapat bercerita mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Guru juga dapat menyusun materi cerita sendiri berdasarkan topik dan materi yang akan dipelajari siswa. Dalam penelitian, Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas 4 untuk melakukan tindakan kelas, dimana tindakan dilakukan dalam dua siklus.

1. Siklus I

Hasil minat belajar siswa pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Lembar observasi minat siswa digunakan pada saat guru bercerita, dan lembar angket minat siswa dibagikan kepada siswa pada akhir kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap minat belajar siswa ketika menggunakan metode bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan pada siklus I menunjukkan minat ketika guru membawa boneka tangan pertama kali ke dalam kelas. Selain itu, siswa juga mulai memperhatikan guru saat bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak bermain sendiri dan saling berbicara ketika guru bercerita walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang menyimak cerita yang dibawakan oleh guru.

Selain itu, siswa berpartisipasi dalam membawakan cerita dengan memperagakan boneka tangan. Siswa juga terlihat aktif merespon pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Selain itu, ekspresi wajah siswa saat guru bercerita menunjukkan bahwa siswa merasa senang saat guru bercerita menggunakan media boneka tangan di kelas. Siswa tersenyum saat guru bercerita dengan memerankan karakter boneka. Selain itu, siswa terkadang tertawa terbahak-bahak saat guru memberikan ekspresi yang berbeda pada setiap karakter

dalam cerita. Kegiatan tersebut menunjukkan ketertarikan pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru melalui bercerita. Siswa yang minat belajarnya ditunjukkan dengan partisipasi aktif dalam suatu kegiatan.

Hasil minat belajar siswa Pra Siklus menunjukkan angka 28,67 yang sebelumnya masuk dalam pengkategorian minat belajar dengan kategori rendah. Sedangkan setelah tindakan yaitu pada siklus I menunjukkan rata-rata minat belajar meningkat yaitu pada angka 37,17 yang masuk dalam kategori cukup. Meskipun pada siklus I minat belajar siswa belum masuk kategori tinggi, tetapi bisa disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat.

Pada Siklus I didapati ada 2 siswa yang berhalangan hadir, maka kolom dikosongkan. Pada siklus I juga terdapat beberapa ketidakefektifan dalam pelaksanaan tindakan. Faktor-faktor tersebut antara lain (1) Terdapat siswa yang masih main sendiri dan tidak menyimak cerita saat siswa lain membawakan cerita dengan menggunakan boneka tangan, (2) Beberapa siswa tidak mendapat giliran untuk memperagakan boneka tangan di depan kelas, (3) Guru kurang menggunakan suara yang berbeda saat memperagakan 2 karakter boneka yang berbeda.

Peneliti dan guru belum puas karena masih terdapat kendala pelaksanaan tindakan siklus I yang dianggap dapat diatasi dengan rekomendasi yang dibuat rencana dalam refleksi siklus I. Maka diputuskan untuk mengambil tindakan untuk mengimplementasikan rekomendasi yang dibuat selama fase refleksi siklus I untuk memperbaiki kendala-kendala yang ditemui pada siklus I.

2. Siklus II

Pada siklus II Pada siklus II minat belajar siswa sudah terlihat sejak guru membawa dan memperkenalkan karakter boneka baru. Pada siklus II semua siswa mendapat kesempatan untuk memperagakan boneka tangan. Bukan hanya boneka yang ditambahkan media gambar juga digunakan untuk menarik perhatian siswa. Saat presensi ternyata terdapat 3 siswa yang tidak terdapat skor minat belajar dikarenakan ketidakhadiran siswa karena sakit saat pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu, kolom pada nama siswa tersebut tidak di isi.

Pada tindakan sebelumnya rata-rata minat belajar meningkat pada Siklus I menunjukkan angka 37,17 dan mengalami peningkatan lagi setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus II yang menunjukkan rata-rata minat belajar siswa pada angka 43,84 yang masuk dalam

kategori cukup. Walaupun ada 2 siswa yang tidak mengalami peningkatan pada siklus II dan ada 3 siswa yang tidak hadir, tetapi tidak mempengaruhi hasil rata-rata skor yang signifikan.

Kendala pada siklus I teratasi sesuai dengan harapan yang direncanakan pada refleksi siklus I, dalam siklus II ini indikator keberhasilan dalam penelitian ini juga mulai meningkat. Dimana target dari penelitian ini 80% siswa kelas 4 memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 46,67. Dalam siklus II 85% siswa kelas 4 memperoleh skor minat belajar $\geq 46,67$ yang masuk dalam kategori tinggi. Selain sudah mencapai indikator keberhasilan, rata-rata minat belajar siswa kelas 4 mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Maka bisa disimpulkan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media boneka tangan.

SIMPULAN

Media boneka tangan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat terlihat bahwa dalam penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan penelitian dimana target dari penelitian ini 80% siswa kelas 4 memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 46,67. Dalam siklus II 85% siswa kelas 4 memperoleh skor minat belajar $\geq 46,67$. Tingkat keberhasilan dapat terlihat dari peningkatan skor minat belajar dari pra siklus yang menunjukkan rata-rata skor 28,67 dengan kategori minat belajar rendah mengalami kenaikan rata-rata skor pada siklus I yang meningkat dengan rata-rata minat belajar 37,17 dengan kategori cukup dan pada siklus II rata-rata meningkat secara signifikan ke angka 51,46 dengan kategori tinggi.

Penerapan media pembelajaran boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas 4 Penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan sesuai dengan rencana, dari respon siswa dalam pembelajaran ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang, merasa tertarik dan fokus memperhatikan guru saat pembelajaran serta siswa terlibat aktif dalam memperagakan boneka tangan di depan kelas dan aktif dalam menjawab ketika guru bertanya.

DAFTAR PUSTAKA

Djaali. (2012). Psikologi Pendidikan, Jakarta : Bumi Aksara.

Farnham, Emily Farnham. 2013. Hand Puppets in the School, Design, Volume 38

- Haryati, N. (2015). Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa kelas v sd se-gugus wonokerto turi sleman tahun ajaran 2014/2015. *Basic Education*, 4(13).
- Sukidi, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Ber cerita Siswa Kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 03(2), 1703-1712.
- Syafrina (2017). Analisis Kemandirian Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas Iii Sd Negeri 1 Banda Aceh. *Pesona Dasar*, 1(5), 70–81.
- Syah, Muhibbin. (2013). Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto.(2010). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah. (2011). Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM, Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Wardhani, I. (2011) Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta Universitas Terbuka.

