

Motivasi Belajar Siswa dengan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Tema 4 Kelas II di Masa Pandemi: Naratif Inkuiri

Nurazizah Salim^{1✉}, Sri Wuryastuti² & Tatang Suratno³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, nurazizahsalim@gmail.com, Orcid ID: [0000-0003-0393-1508](https://orcid.org/0000-0003-0393-1508)

²Universitas Pendidikan Indonesia, astuti58@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-1448-9236](https://orcid.org/0000-0002-1448-9236)

³Universitas Pendidikan Indonesia, ts@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1599-9163](https://orcid.org/0000-0003-1599-9163)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2021

Accepted:

Feb 2022

Published:

Jun 2022

Abstract

Learning is a complex process that occurs in everyone throughout their life. The learning process occurs because of the interaction between a person and their environment. Therefore, learning can happen anytime and anywhere. One sign that someone has learned is a change in behaviour in the children. This research was conducted to increase students' learning motivation through hand puppet media in learning theme 4 about clean and healthy living for second-grade students during the pandemic. This study used a qualitative approach with the narrative inquiry method. The subjects of this research are teachers and students. Through research instruments in the form of field notes, storytelling, and documentation, the researcher conducted research in class II with 10 students. The results showed that increasing students' learning motivation through hand puppet media in learning theme 4 about clean and healthy living with a high level of curiosity, doing assignments, and collecting assignments in the learning carried out in class II at the State Elementary School of Gunung Datar was quite good. Because every student is always enthusiastic every day, seeing the changes that are considered quite good are carried out according to their abilities with the help of the teachers and also the parents in increasing learning motivation in class II at the State Elementary School of Gunung Datar, even though it is not optimal or not perfect.

Keywords:

Hand Puppet Media, Learning Motivation, Pandemic Era

How to cite:

Salim, N., Wuryastuti, S., & Suratno, T. (2022). Motivasi belajar siswa dengan media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 Kelas II di masa pandemi: Naratif inkuiri. *Didaktika*, 2(2), 317-325.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agu 2021

Diterima:

Feb 2022

Diterbitkan:

Jun 2022

Abstrak

Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan perilaku pada anak. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 tentang hidup bersih dan sehat pada siswa kelas II di masa pandemi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode inkuiri naratif. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa. Melalui instrumen penelitian berupa catatan lapangan, bercerita, dan dokumentasi, peneliti melakukan penelitian di kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa melalui media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 tentang hidup bersih dan sehat dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, mengerjakan tugas, dan mengumpulkan tugas pada pembelajaran yang dilaksanakan di kelas II SDN Gunung Datar cukup bagus. Karena setiap siswa selalu semangat setiap harinya, melihat perubahan yang dirasa cukup baik dilakukan sesuai kemampuannya dengan bantuan guru dan juga orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas II SDN Gunung Datar, meskipun demikian belum optimal atau belum sempurna.

Kata Kunci:

Media Bonek Tangan, Motivasi Belajar, Masa Pandemi

Cara mengutip:

Salim, N., Wuryastuti, S., & Suratno, T. (2022). Motivasi belajar siswa dengan media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 Kelas II di masa pandemi: Naratif inkuiri. *Didaktika*, 2(2), 317-325.

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar itu adalah adanya perubahan tingkah laku anak. Proses pembelajaran di masa pandemi ini berbeda dengan biasanya, karena dilakukan secara jarak jauh yang saat ini diterapkan oleh sekolah. Masa pandemi ini merupakan hal yang sangat sulit sekali untuk membuat anak semangat dalam belajar, karena anak harus belajar dirumah, dan memiliki kesan yang tidak menarik untuk anak, sehingga anak harus diberi motivasi agar tidak bosan pada saat belajar di rumah. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arahan pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Agar proses belajar dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka keterlibatan siswa memerlukan motivasi. Motivasi dipengaruhi oleh beberapa faktor mulai dari faktor yang timbul dari dalam diri siswa, seperti kondisi kesehatan, minat belajar dan lain sebagainya. karena kembali lagi pada kondisi saat ini di masa pandemi ini sangat mengganggu sekali pada kesehatan mental anak dan minat belajar anak.

Kemudian untuk faktor eksternal merupakan faktor yang berpengaruh yang timbul dari luar siswa, seperti guru, dan lingkungan. Kemudian butuh ketersediaan sarana dan prasarana, metode dan strategi mengajar. Dalam pembelajaran tema 4 tentang hidup bersih dan sehat pada kelas II tahun pelajaran 2019/2020 dengan materi yang terdapat pada tema 4 tentang hidup bersih dan sehat siswa diminta untuk hidup bersih dan sehat, dengan cara menerapkannya di rumah dan bekerja sama dengan orang tua. Penerapan tentang hidup bersih dan sehat akan dibantu dengan media boneka tangan, media ini digunakan sebagai pendukung untuk proses pembelajaran, agar menarik motivasi siswa untuk belajar di masa pandemi. Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan, media boneka tangan merupakan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemi (Fariha & Ghufron, 2018). Karena masa pandemi seperti ini anak sudah merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menerima tugas saja. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018) adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar adalah suatu dorongan siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu motivasi belajar sangat diperlukan oleh siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Motivasi belajar akan tumbuh pada situasi yang tidak pernah terduga, sama halnya dengan motivasi adalah ketika sebuah pencapaian berhasil untuk diraihinya, namun berbeda halnya dengan motivasi belajar, motivasi belajar siswa di masa sulit ini memang sangat buruk, namun motivasi belajar akan timbul ketika siswa menemukan suasana yang cocok untuk memulai sebuah pembelajaran, dan siswa akan senang ketika guru membawa sesuatu yang akan menarik perhatian siswa untuk belajar (Suprihatin, 2015).

Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa melalui media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 tentang hidup bersih dan sehat siswa kelas II di masa pandemi. Motivasi ini dapat menjadi penentu siswa dalam hal seberapa banyak mereka akan belajar, seberapa banyak mereka akan mengikuti kegiatan, seberapa lama mereka akan

mengerjakan sesuatu (Kiswoyowati, 2011). Meningkatkan motivasi belajar pada kelas II merupakan sebuah tugas yang sangat luar biasa dengan kondisi saat ini yaitu pandemi.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah narrative inquiry. Dalam hal ini Ehrlich, Flexner, Carruth, dan Hawkins melalui Creswell & Creswell (2018) mengatakan bahwa istilah narasi dari bahasa verbal “untuk menceritakan” atau “untuk menceritakan (sebagai sebuah cerita) secara mendetail”. Dan sebagai sebuah penelitian kualitatif yang berbeda, dalam sebuah desain narasi para peneliti menguraikan kehidupan seorang individu, mengumpulkan sebuah cerita dan menceritakan tentang pengalaman kehidupan seseorang, dan mencoba menjelaskan secara narasi tentang pengalaman kehidupan seseorang, dan mencoba menjelaskan secara narasi tentang pengalaman seorang individu (Connolly & Clandinin, 1990).

Sebuah narasi pada umumnya berpusat untuk mempelajari seseorang secara individu, menghimpun sebuah data melalui kumpulan cerita, menyampaikan sebuah pengalaman individu, dan membahas makna sebuah pengalaman tersebut bagi seorang individu (Wati & Madkur, 2021). Hal ini tidak hanya dapat dilakukan kepada seorang individu saja, namun dapat digunakan untuk meneliti responden dalam cakupan kelompok individu, di mana dalam sebuah kelompok individu itu sendiri berkemungkinan besar dapat terjadi sebuah gesekan atau saling beda pendapat dalam suatu hal (Darmawan, 2008). Alasan menggunakan metode ini adalah karena peneliti akan meneliti secara mendalam terkait motivasi belajar siswa yang dengan menggunakan sebuah media, yaitu media boneka tangan, selain itu, penulis melakukan penelitian di salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berada di kecamatan cimanuk, yaitu Sekolah Dasar Negeri Gunung Datar.

Metode narrative inquiry ini cocok digunakan dalam penelitian ini. Responden yang terlibat dalam yaitu guru, siswa dan orang tua, dan kelas II yang berjumlah 10 orang untuk responden peneliti. Penelitian kualitatif adalah bertindak sebagai instrumen manusia. Peneliti merasa yang narrative inquiry cocok untuk dijadikan sebagai pendukung tugas peneliti sebagai instrumen kunci (Gunawan, 2013). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu catatan lapangan, storytelling, dan dokumentasi. Untuk catatan lapangan sendiri untuk mendeskripsikan secara mendalam terkait proses kegiatan yang berlangsung, lalu merefleksikannya dengan story telling dan dokumentasi. Prosedur yang berlangsung pada saat peneliti melakukan penelitian, tahap yang pertama yaitu tahap untuk mengadakan survey yang untuk kegiatan, tahap kedua perizinan dengan pihak sekolah terkait penelitian yang dilakukan (Arisetyawan et al. 2014).

Tahap ketiga yaitu tahap pencatatan data peneliti menggunakan catatan lapangan untuk menuliskan data yang ditemukan selama di lokasi penelitian. Lanjut ke tahap analisis data pada tahap ini hasil peneliti baik data catatan lapangan, storytelling dan dokumentasi. Dikumpulkan semuanya yang nantinya akan masuk ke teknik validitas, yang merupakan tahap akhir dari hasil penelitian. Semua data yang sudah dikumpulkan menjadi satu dan disusun dan dipadukan dengan teori yang relevan. Proses itu dituliskan dalam laporan penelitian dengan menggunakan sistematika laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil data temuan di lapangan perihal meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 tentang hidup bersih dan sehat di masa pandemi. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui catatan lapangan, storytelling dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 08 maret

2021. Dalam hasil penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gunung Datar yang pada pelaksanaannya dilakukan secara luring ketika surat edaran siswa diperbolehkan belajar luring secara bergantian. Pada pertemuan pertama siswa masih proses pembiasaan melaksanakan pembelajaran kembali yaitu pembelajaran tentang hidup bersih dan sehat selama di sekolah. Mereka semua membersihkan kelas terlebih dahulu pada pertemuan pertama, kemudian ada salah satu siswa yang duduk sambil melamun menahan ngantuk. Peneliti menghampiri siswa tersebut dan menanyakan kegiatan apa yang sudah membuatnya ngantuk hari ini. Peneliti membawa boneka tangan binatang yang berkarakter monyet yang membuatnya tersipu malu dan tertawa membuat perhatian semua siswa tertuju kepada kami berdua. Pada awalnya, saat pembelajaran dilakukan secara luring secara bergantian, siswa masih dalam proses pembiasaan kembali setelah masa belajar jarak jauh. Penggunaan boneka tangan binatang yang berkarakter monyet oleh peneliti berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka. Respons positif siswa terhadap media ini terlihat dari interaksi yang ceria dan antusiasme dalam pembelajaran.

Semua siswa penasaran dengan apa yang peneliti bawa. Kemudian ada salah satu cerita yang membuat semua siswa bersorak gembira ingin belajar bersama boneka yang peneliti bawa. Hari itu, canda dan tawa pecah seketika karena ada yang jail dengan temannya, ada yang sedang asik dengan bonekanya sendiri, serta ada juga yang menceritakan keseruan hari ini. “Bu, aku mau besok kita belajar pake boneka monyet lagi”. Seketika peneliti merasa senang dengan respon yang sangat baik ini. Pembelajaran selanjutnya masih tetap sama canda tawa dan semangat mereka kembali. Satu minggu pembelajaran ini terlewati, namun semangat dan motivasi mereka terpatahkan kembali dengan edaran yang mengharuskan kembali pembelajaran jarak jauh. Peneliti mencari cara untuk pembelajaran jarak jauh ini.

Peneliti memutuskan untuk membuat kelompok belajar yang setiap pembelajarannya hanya 5 orang dalam satu pertemuan secara bergantian, dijadikan sebuah kelompok kecil untuk membahas pembelajaran. Kelompok pertama pembelajaran yang membahas tentang hidup bersih dan sehat di rumah sedangkan kelompok kedua pembelajaran yang membahas hidup bersih dan sehat di sekolah. Seminggu pertama pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, namun seminggu selanjutnya pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh. Setelah meminta izin kepada orang tua, pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan protokol kesehatan yang ketat. Pembelajaran kedua ini untuk kelompok pertama yang fokus kepada hidup bersih dan sehat di sekolah. Motivasi siswa sudah mulai terlihat kembali ketika pembelajaran yang seharusnya jarak jauh kini bisa tatap muka dan merasakan keceriaan kembali. Ketika pembelajaran kembali harus dilakukan secara jarak jauh, peneliti menciptakan kelompok belajar kecil dengan maksimal 5 orang dalam satu pertemuan secara bergantian. Hal ini membantu menjaga motivasi siswa dan mempertahankan keceriaan dalam pembelajaran. Pembelajaran tatap muka dengan protokol kesehatan ketat juga dilakukan setelah izin dari orang tua.

Media boneka tangan merupakan hal yang menarik dan membuat siswa semangat belajar (Anbarwati et al., 2021). Pembelajaran yang membahas tentang hidup bersih dan sehat di sekolah melanjutkan pembahasan mengenai kebersihan yang akan siswa lakukan dimana siswa mendiskusikan rencana untuk membersihkan ruangan kelas ketika sudah mulai normal kembali. “Hari ini apa yang akan kalian kerjakan?” peneliti bertanya kepada salah satu siswa untuk bisa menjelaskan rencananya. Namun di luar dugaan masing-masing siswa mempunyai rencananya sendiri. “Aku mau bikin hiasan dinding dari kertas, kaya bikin awan sama pelangi gitu” jawab salah seorang anak. Kemudian siswa yang lain juga mulai berbicara “Aku mau bikin gambar binatang boleh ?” sedikit catatan lapangan yang peneliti tulis, sederhana namun sangat berkesan

ketika mereka menemukan caranya sendiri. Peneliti hanya mengungkapkan “tentu saja saja boleh apapun yang ingin kalian buat pasti akan seru hasilnya”. Pembelajaran minggu pertama dengan kelompok pertama sangat seru. Banyak sekali hal yang di luar dugaan peneliti. Boneka tangan bisa dikategorikan cukup baik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar (Krisanti et al., 2020). Rasa bosan pasti ada untuk setiap anak, namun peneliti selalu mencari waktu yang tepat untuk bisa membuat siswa tertarik dan melihat terlebih dahulu mood siswa. Dalam diskusi dan pembahasan hasil temuan, ditemukan bahwa media boneka tangan mampu membuat siswa semangat belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan kreativitas mereka dengan membuat hiasan dinding atau gambar binatang sebagai bagian dari pembelajaran tentang hidup bersih dan sehat di sekolah. Peneliti selalu berusaha mencari waktu yang tepat untuk mempertimbangkan mood siswa agar pembelajaran tetap menarik dan efektif (Aulia et al., 2021).

Terlihat sekali perubahan siswa selama 2 minggu tersebut. Senang sekali melihat mereka semangat dalam mengerjakan tugas dan menceritakan keseharian selama belajar. Boneka tangan kini menjadi teman cerita saat ini, mereka menceritakan keseharian mereka selama di rumah. “Hai Ciko, hari ini aku senang sekali, hari ini ibu mengantarkan aku ke rumah Ibu guru untuk belajar, di jalan aku melihat kucing sangat lucu sekali”. Salah satu cerita dari siswa bernama Erul.

Beliau melanjutkan kembali cerita yang sempat terpotong kemarin, sepertinya cerita ini akan sedikit serius. Karena beliau menceritakan pengalaman mengajar yang sangat beragam dari awal beliau mengabdikan. Beliau sejak awal mengajar selalu ditempatkan untuk menjadi wali kelas, pada saat pertama kali beliau mengajar, beliau mengajar kelas 1 sampai saat ini pun beliau masih tetap mengajar kelas 1, karena guru-guru yang lain tidak pernah mau ketika ditugaskan untuk mengajar kelas 1. Banyak sekali suka dan duka beliau ceritakan selama mengajar, beliau sempat mengikuti jejak siswanya yang naik ke kelas 2.

Ada kisah haru yang beliau rasakan karena kenyamanannya selama 2 tahun selalu bersama beliau. Bukan hal mudah untuk bisa mencairkan suasana kelas, setiap hari selalu ada perubahan mood dari anak-anak. Obrolan kami sangatlah hangat, tentunya tanpa ada suguhan apa-apa, yang kadang kami berdua jadikan sebuah candaan untuk memunculkan tawa di tengah obrolan yang kami berdua obrolkan. Peneliti ingat betul beliau sangat banyak cerita pengalaman beliau selama mengabdikan, pada waktu itu, peneliti sengaja mampir ke tempat beliau, karena ada beberapa hal yang peneliti rindukan dari sekolah, karena setelah 2 minggu peneliti bisa bertemu dan bercanda tawa dengan anak-anak namun surat keputusan pembelajaran daring berlaku kembali karena puncak kasus semakin meningkat, sedih karena anak-anak sudah sangat senang sekali merasakan kebersamaan kembali. Namun semua itu harus terhalang kembali.

Peneliti selama pembelajaran daring memang selalu datang ke sekolah namun suasana sangatlah berbeda, hanya ada beberapa guru piket dan beberapa siswa yang datang untuk mengambil buku. Bu Aar menjelaskan tentang pengalaman selama mengajar, beliau menjelaskan, pokoknya memang kalau kelas rendah itu memang kita harus intens dan coba akrab dengan mereka, akrab dengan yang suka membantu kita, karena nanti kalau komunikasinya baik, anak-anak bakalan cepat dalam mengatur kegiatan kelasnya, yang walaupun di kelas rendah mesti harus selalu diperhatikan, karena mereka masih dalam masa ingin bermain dan seru-seruan dengan teman kelasnya.

Pertama kali masuk kelas anak-anak biasa aja, peneliti coba mengalihkan perhatian meminta siswa untuk menyanyi, namun tetap sama tidak ada yang berani maju. Bu Aar menjelaskan soal media, karena beliau selalu menggunakan media untuk anak lebih bisa percaya diri dan semangat dalam belajar, setelah peneliti menjelaskan rencana untuk pembelajaran

menggunakan sebuah media pendukung yaitu media boneka tangan, Bu Aar sangat antusias sekali karena anak-anak belum pernah mencoba media tersebut. Ibu sendiri punya satu patokan ketika menilai bagaimana kelas itu punya tingkat kemandirian yang tinggi, dan keingintahuan yang tinggi ketika Ibu menjelaskan dan menceritakan tentang pembelajaran.

Berbicara tentang pengalaman, memang tidak akan ada habisnya, peneliti selalu meminta para guru untuk menceritakan sebuah rahasia mereka bertahan sampai saat ini, di kondisi saat ini sejak bulan maret 2020 Indonesia sedang tidak baik-baik saja, selain Ibu Aar peneliti berbincang dan saling bertukar cerita dengan Ibu Ida yang merupakan wali kelas dari kelas II saat itu, “Boneka tangan sangat membantu dalam pembelajaran ini, tidak disangka semua siswa sangat antusias sekali, pembawaan dengan suara karakter tersebut membuat siswa bertanya dan semangat mendapatkan jawaban” sebuah respon yang sangat tidak sangka peneliti terima, banyak sekali suka dan suka dalam sebuah pembelajaran yang dilakukan selama kurang lebih 3 minggu, namun peneliti sangat merasa senang ketika seorang guru memberi apresiasi yang sangat bagus.

Dilanjut dengan kelompok 2 yang pembelajarannya membahas hidup bersih dan sehat selama di rumah, satu per satu siswa datang, mereka sepertinya sangat ceria sekali, di balik pintu peneliti mengintip kedatangan mereka dengan senyum yang penuh cerita, mereka sibuk saling menceritakan selama seminggu mereka di rumah, “Aina, Aku kemarin nyiram bunga yang dikasih Ibu guru, bunganya udah mau mekar, nanti Kamu main ke rumah Aku yah” Nenden menceritakan dengan penuh ekspresi.

Kemudian mereka asik dengan cerita mereka masing-masing. Pembelajaran hari ini tentang membersihkan rumah dan menjelaskan pentingnya sehat di masa pandemi, anak-anak diminta untuk mencuci tangan sesuai dengan tahapannya sambil bernyanyi, dibantu oleh media boneka tangan untuk bernyanyi bersama. Setelah semua selesai mencuci tangan anak-anak kembali saling bercerita dengan yang lainnya. Setelah asyik bercerita dilanjutkan dengan pembelajaran tentang menjaga kebersihan. Anak-anak kembali merawat dan membersihkan tanaman mereka masing-masing. Peneliti membebaskan anak-anak untuk membuat cerita masing-masing selama di rumah dan selama merawat tumbuhan setelah itu mereka diminta untuk menceritakan dengan boneka tangan yang mereka punya, untuk kelompok 2 kami membuat boneka tangan dengan kaos kaki yang sudah tidak layak pakai, anak-anak sangat antusias sekali dengan karya yang mereka buat. Mereka sangat semangat sekali untuk menceritakan kepada teman-temannya tentang boneka tangan yang sudah menjadi teman mereka selama 1 minggu pembelajaran. Banyak sekali suka dan duka selama proses pembelajaran selama kurang lebih 3 minggu ini. Media boneka tangan cukup membantu peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar di kondisi yang sulit ini.

Mengingat kembali ketika pertama kali bertemu, anak-anak sangat murung dan seperti malas sekali belajar, peneliti mengajak bermain tebak-tebakan suara hewan, kemudian peneliti meminta perwakilan siswa untuk memberikan tebak-tebakan kepada teman yang lainnya. Setelah selesai bermain peneliti mencoba bertanya tentang perasaan mereka selama diam di rumah dan tidak ada aktivitas sama sekali. Meminta siswa yang berani untuk menceritakan keseharian selama di rumah. Kelas II ini ketika naik kelas 2 pandemi hadir dan membuat mereka untuk belajar di rumah saja. “bosen banget, ngga di kasih uang jajan” teriak Arul di pojok kelas. “Ngga ada temen” Sheina melanjutkan. “Kapan kita bisa belajar seperti biasa bu” Nazmi membuat sebuah pertanyaan. “Aku mau bercerita, selama dirumah aku bantu ibu dan ayah, bantu ibu berjualan dan bantu ayah untuk menyiram tanaman.” Lalu dengan semangat dan lantang memberitahu temannya bahwa tanamannya sudah semakin tumbuh. Kemudian siswa yang lain tidak ingin kalah juga, “Aku main sama teman-teman dirumah, main guru-guruan itu loh” ungkap Rifda. Masih banyak sekali yang ingin menceritakan jenuhnya mereka. Pada hari kedua peneliti membawa boneka

tangan untuk perkenalan, pagi ini sangat cerah, raut wajah anak-anak sepertinya mulai terlihat sangat ceria sekali, seperti mereka tau akan ada kejutan yang sedang mereka tunggu.

Pembelajaran pertama dimulai dengan menjelaskan terlebih dahulu hidup bersih dan sehat, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan hidup bersih dan sehat di sekolah, siswa diminta untuk berkelompok dan menentukan jadwal untuk membersihkan kelas, ketika semua siswa sibuk dengan rencananya, peneliti mulai berdialog dengan boneka tangan yang bernama Ciko untuk menjelaskan pentingnya hidup bersih dan sehat di kondisi saat ini. “Baiklah kali ini Ciko yang harus bicara” semua terkejut mendengar suara Ciko, “kaya boneka aku di rumah” teriak Aina “Ibu aku mau coba boleh” pinta Aida “Ibu bisa berapa suara?” Erul bertanya. Setelah semua kembali dengan suasana hening Ciko kembali berbicara “Halo apa kabar semua? kali ini kita akan belajar tentang pentingnya hidup bersih dan sehat, ada yang mau temenin Ciko untuk menjelaskan?” Ciko mencoba mengajak siswa untuk membantunya. Sudah tidak heran selama pembelajaran selalu Erul yang tiba-tiba sudah di depan. Kemudian Erul tidak ingin kalah untuk mencoba dengan boneka tangan. Banyak sekali kejutan yang peneliti dapatkan, keseruan hari ini sangat luar biasa semangat mereka sangat luar biasa, peneliti melihat sekali perubahan semua siswa, mulai dari semangat untuk mengerjakan tugas, juga semangat untuk mengumpulkan tugas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 tentang hidup bersih dan sehat kelas II di masa pandemi, penelitian yang dilakukan peneliti yaitu berdasarkan masalah yang dilakukan. sudah cukup baik karena setiap pembelajaran selalu ada perubahan dari setiap siswa untuk belajar, dengan siswa dilibatkan untuk membuat media boneka tangan mereka sangat senang sekali, tingkat keingintahuan siswa meningkat, semangat mengerjakan tugas, dan mengumpulkan tugas. Semua sudah dilakukan dan sesuai dengan kemampuannya dengan bantuan guru dan juga orang tua dan terlihat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media boneka tangan pada pembelajaran tema 4 tentang hidup bersih dan sehat kelas II di masa pandemi. Walaupun tidak maksimal atau tidak selalu sempurna sesuai dengan catatan lapangan dan hasil storytelling ternyata keterlibatan media sangat berpengaruh dengan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(2), 153-166. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i2.3608>
- Arisetyawan, A., Suryadi, D., Herman, T., & Rahmat, C. (2014). Study of ethnomathematics: A lesson from the Baduy culture. *International Journal of Education and Research*, 2(10), 681-688. <http://dx.doi.org/10.21831/ej.v1i1.28013>
- Aulia, R., Na'imah, N., & Diana, R. R. (2021). Media boneka tangan untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 106-117. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981>
- Connolly, M., & Clandinin, D. J. (1990). Stories of experience and narrative inquiry. *Educational Researcher*, 19, 2-14. <http://dx.doi.org/10.3102/0013189X019005002>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: Sage.
- Darmawan, K. Z. (2008). Penelitian etnografi komunikasi: Tipe dan metode. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(1), 181-188. <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i1.1142>
- Fariha, M., & Ghufron, Z. (2018). Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 10(1), 11-18. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/1254/972>
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kiswoyowati, A. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Kegiatan Belajar Siswa terhadap Kecakapan Hidup Siswa: Studi Tentang Pembelajaran Berorientasi Kecakapan Hidup di SMK Negeri 1 Losarang Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura-Budidaya Cabe Hibrida*. (Master Thesis). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran boneka tangan mata pelajaran bahasa indonesia materi menyimak dongeng pada siswa kelas II sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 24-35. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Sardiman, S. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3, 73-82. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Wati, N. S., & Madkur, A. (2021). A narrative inquiry into Indonesian elementary students' experiences in English online learning during COVID-19. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 128-140. <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.3718>