

## **PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN DENGAN TEKNIK VENTRILOKUISME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MI ROUDLOTUL JANNAH MALANG**

Siti Asfirotul Khasanah, Wahidmurni, Susilo Mansurudin  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
[asfirotulkhasanah@gmail.com](mailto:asfirotulkhasanah@gmail.com), [wahidmurni@pips.uin-malang-ac.id](mailto:wahidmurni@pips.uin-malang-ac.id),  
[mansurudinsusilo@gmail.com](mailto:mansurudinsusilo@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Hand puppet media has visual advantages with various characters supported by ventriloquism techniques, namely the art of speaking without moving the lips, packaged in a humorous way so that it can touch indicators of learning motivation study. The aim of the research is to describe and analyse planning, implementation, The impact of applying hand puppet media with ventriloquism techniques to increase student learning motivation at Roudlatul Jannah Islamic Elementary School Malang. This research uses a qualitative approach with a case study. Data are collected using interviews, observations, document studies. Data analysis is carried out during the data collection process including data condensation activities, data presentation and conclusions. To guarantee the credibility of the findings, triangulation techniques and triangulation of data sources are used. The research results show that, First is planning for the application of hand puppet media using ventriloquism techniques in increasing student learning motivation includes choosing teachers who have the competence to teach in first grade, the hand puppet media, teaching module and practice learning technique skills. Second is the implementation of this media consists of opening, core stage, and closing. Third is The impact of applying this media consists of: increasing students' learning motivation, for teachers being able to hone and practice their ventriloquism technique skills, for schools to be unique and superior in educating lower class student.*

**Keywords:** *Hand Puppet, Ventriloquism, Learning Motivation*

### **ABSTRAK**

Media boneka tangan mempunyai keunggulan visual dengan berbagai macam karakter dengan ditunjang teknik ventrilokuisme yaitu seni berbicara tanpa menggerakkan bibir dikemas dengan jenaka sehingga dapat menyentuh indikator motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan dampak penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara, observasi, studi dokumen. Analisis data dilakukan selama proses pengumpulan data mencakup kegiatan kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin kredibilitas temuan digunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber data. Hasil peneitian menunjukkan bahwa: *pertama*, perencanaan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dalam meningkatkan motivasi belajar siswa meliputi: memilih guru yang mempunyai kompetensi mengajar dikelas rendah, media boneka tangan, modul ajar, asah *skill* teknik ventrilokuisme. *Kedua*,

pelaksanaan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dilakukan dengan tahap inti, tahap inti, tahap penutup. *Ketiga*, Dampak penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa meliputi: meningkatkan motivasi belajar siswa, bagi guru dapat mengasah *skill* teknik ventrilokuisme, bagi sekolah menjadi keunikan dan keunggulan sekolah dalam mendidik siswa kelas rendah.

**Kata Kunci:** Boneka Tangan, Ventrilokuisme, Motivasi Belajar

### A. Pendahuluan

Motivasi merupakan proses untuk mendorong menggiatkan motif/daya sehingga timbul tingkah laku dan mencapai tujuan tertentu. Pada kegiatan pembelajaran, motivasi merupakan keseluruhan daya gerak dari dalam diri siswa sehingga mampu melakukan kegiatan belajar dengan antusias dan mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adanya motivasi siswa terdorong, tergerak untuk dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.<sup>1</sup>

Motivasi belajar siswa tidak sama. Ada siswa yang motivasinya bersifat intrinsic dan ekstrinsik. Pada siswa yang motivasi belajar bersifat ekstrinsik

maka guru perlu melakukan upaya agar siswa bersedia, antusias dan belajar dengan senang hati. Upaya yang dilakukan diantaranya menggairahkan siswa dalam belajar, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, memberikan pengarahan.<sup>2</sup>

Mengacu pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 1 tahun 2021 mengenai usia masuk sekolah dasar siswa kelas 1 rata-rata berusia 7 tahun.<sup>3</sup> Menurut Piaget, anak usia 7 tahun masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap tersebut anak tidak bisa mencerna sesuatu yang abstrak dan membutuhkan contoh konkret.<sup>4</sup> Jadi salah satu upaya yang perlu dilakukan agar siswa tertarik dan mudah memahami materi yang

---

<sup>1</sup> Tri Rumhadi, "Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran The Urgent Of Motivation In Learning Process," *Jurnal Diklat Keagamaan*, 1, (Januari-Februari 2017), 33.

<sup>2</sup> Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Ejurnal Pps Ung* (November 2021), 296.

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun

2021 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Dan Sekolah Menengah Kejuruan. Pasal 4 Nomor 1, Halaman 5.

<sup>4</sup> Robert E.Slavin, Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik, Edisi X, (Cet:1 Jakarta: Pt. Indeks, 2019), 51.

disampaikan adalah dengan menggunakan media.

Media dapat membantu guru untuk meningkatkan atensi siswa. Media mempunyai fungsi membantu menyalurkan materi yang akan disampaikan. Selain itu, media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>5</sup> Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik siswa serta menyesuaikan materi yang akan disampaikan. Salah satu karakteristik siswa sekolah dasar adalah belajar sambil bermain.<sup>6</sup>

Boneka tangan adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk siswa kelas rendah. Boneka tangan merupakan boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan dimasukkan ke tangan.<sup>7</sup> Boneka tangan biasanya berbentuk menarik sesuai dengan karakter yang disukai oleh anak, terutama karakter-karakter binatang, karakter kartun, dan karakter-karakter lain yang disesuaikan dengan

tema pembahasan pembelajaran pada saat itu. Diperlukan kreativitas guru dalam penggunaan dan disesuaikan dengan materi serta dipadukan dengan permainan dan teknik yang lain sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.<sup>8</sup>

Penelitian Ahmad Ichsan dkk, 2022. Hasil penelitian menunjukkan dengan diterapkannya sulap suara boneka tangan mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, menambah keberanian siswa dan mengembangkan komunikasi siswa dan siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan.<sup>9</sup> Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Aditya Maulana dkk, 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kegiatan pembelajaran pada siklus I yaitu 55,71% (Cukup) menjadi 92,8% (Sangat Baik) pada siklus II. Aktivitas siswa siklus I yaitu 52,5% (Cukup) menjadi 100% (Sangat

---

<sup>5</sup> Mutiara Angelina, "Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta," *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2 (Desember,2019), 207.

<sup>6</sup> Murni, "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun," *Jurnal Ar-Raniry*, 1 (Januri-Juni, 2017), 29.

<sup>7</sup> Nadia Oktaviani, Dian Nuzulia Armariena, Noviati, "Pengaruh Media Pembelajaran Hand Puppet (Boneka Tangan) Sebagai Motivasi Keterampilan Bercerita Siswa SD Negeri

Palembang," *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 03 (Juli 2023), 1351.

<sup>8</sup> Nuryati. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan. *Edu Happiness (Jurnal Ilmu Perkembangan Anak Usia Dini)* Vol. 2 No. 2, Juli 2023. Halaman 278-279-280

<sup>9</sup> Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung Dkk, "Pembelajaran Edutainment Dengan Sulap Suara Boneka Di Ra Al-Qur'an Iqro Pematangsiantar", *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (Agustus, 2022), 52.

Baik) pada siklus II. Hasil belajar siswa dari 30,30% (Cukup) menjadi 100% (Sangat Baik) pada siklus II. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan alat peraga boneka dengan teknik ventriloquist dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan ditandai keaktifan siswa dalam pembelajaran dan nilai ketuntasan telah tercapai.<sup>10</sup>

MI Roudlotul Jannah merupakan sekolah yang menggunakan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaannya MI Roudlotul Jannah memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri dalam penerapan media boneka tangan, yaitu dibantu dengan teknik ventrilokuisme. Teknik Ventrilokuisme merupakan teknik sulap suara atau meminimalisir gerakan bibir. Guru berusaha menyampaikan dengan baik, meskipun aturan dalam teknik ini tidak boleh menggerakkan bibir, namun guru sudah berusaha agar meminimalisir gerakan bibir. Meskipun demikian, siswa tetap antusias dengan dialog antara guru dan si boneka.

Beberapa siswa menimpali sambil tertawa, beberapa siswa

menirukan dan mengulangi perkataan boneka, sebagian siswa menjawab apa yang di lontarkan atau kalimat pemantik yang disampaikan oleh boneka. Ada siswa antusias memegang boneka yang dipegang guru, bersalaman dengan boneka, mencium boneka. Ada siswa yang berteriak ingin disapa oleh boneka tapi saat guru mendekat siswa menyembunyikan wajahnya karena takut namun sambil tertawa tapi juga disertai dengan rasa penasaran untuk memegang boneka. Ada siswa yang lari menghampiri boneka kemudian memegang kemudian lari ketempat duduk. Perilaku yang ditunjukkan oleh siswa menunjukkan siswa tertarik dengan kegiatan yang sedang dilakukan Bersama gurunya saat ini.<sup>11</sup>

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar dengan bantuan boneka tangan dan teknik ventrilokuisme ini sangat penting untuk dikaji sehingga dan mampu menjadi inspirasi bagi sekolah lain yang mempunyai permasalahan yang kurang lebih sama dalam hal rendahnya motivasi belajar. Peneliti akan mengkaji bagaimana perencanaan,

---

<sup>10</sup> M. Aditya Maulana, "Penerapan Alat Peraga Boneka Dengan Teknik Ventriloquist Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *jurnal FIKRUNA*, 2 (Juni-Desember 2023), 146.

<sup>11</sup> Observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Roudlotul Jannah, Malang (10 Oktober 2023)

pelaksanaan dan dampak dari penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subyek penelitian yaitu guru dan siswa kelas I MI Roudlotul Jannah Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan kondensasi data, penyajian data dan verifikasi data.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. perencanaan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dalam meningkatkan motivasi belajar siswa meliputi:**

Ada beberapa hal perlu dipersiapkan sebelum menerapkan pembelajaran dengan media boneka tangan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu yang pertama adalah memilih guru yang memiliki kompetensi mengajar pada kelas rendah. Hal tersebut dilakukan mengingat siswa kelas I

berada pada rentang usia 7 tahun sehingga perlu bimbingan lebih dan berfokus pada kegiatan bermain dan dalam peraliran masa taman kanak-kanak pada jenjang sekolah dasar.

Temuan kedua yaitu guru menyiapkan media boneka tangan dari kaos kaki bekas dan boneka bekas kemudian dicuci dan modifikasi. Hal tersebut dilakukan dikarenakan boneka dengan kriteria dapat digunakan ventrilokuisme membutuhkan mulut yang bisa dibuka tutup dan juga kepala bisa dianggukkan sehingga perlu dimodifikasi dan diberikan mata dan manik sehingga terbentuk mata pada boneka kaos kaki. Hal ini menunjukkan guru memiliki inovasi dan kreativitas tinggi. Guru berusaha mendaur ulang boneka bekas menjadi media pembelajaran yang sangat berguna sehingga memberikan dampak pada siswa khususnya motivasi belajar. Guru juga mampu meminimalisir anggaran biaya Pendidikan dengan inovasinya, sehingga tidak perlu membutuhkan biaya lebih mahal untuk media pembelajaran.

Guru dapat memanfaatkan bahan pada lingkungan sekitar

seperti kertas bekas, kardus, karton dan bahan kaos, kain, plastic, kaleng, tutup botol dan tali dan keselamatan anak menjadi prioritas dalam bermain.<sup>12</sup> Selai itu ada hal-hal perlu diperhitungkan dalam membuat alat bermain adalah keselamatan dan keamanan misalnya dari kayu tidak berserta, tidak boleh tajam, tidak beracun, terjaga kebersihannya.<sup>13</sup> Inovasi yang dilakukan guru juga sesuai dengan beberapa fungsi, diantaranya fungsi kreatif, fungsi inovatif, fungsi selektif, fungsi komunikatif, fungsi prediktif.<sup>14</sup>

Temuan ketiga yaitu guru menyiapkan modul ajar. Pada modul ajar guru menyertakan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme selain itu guru juga menyesuaikan dengan materi serta model, metode dan strategi pembelajaran. Hal itu menunjukkan guru memikirkan dengan matang sebelum menerapkan

pembelajaran. Guru memikirkan model, metode, strategi yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa yaitu masih kelas I sehingga masih suka bermain namun juga perlu menguasai konsep namun juga memikirkan siswa tidak merasa terbebani.

Pertimbangan usia siswa kelas 1 berkisar antara 7-8 tahun yang masih masuk dalam kategori anak usia dini sehingga karakternya masih suka bermain. Pemilihan media boneka tangan sesuai dengan pendapat Piaget mengenai anak usia 7-11 tahun merupakan anak tahap tahapan operasional konkret yaitu anak mulai berpikir logis namun membutuhkan contoh konkret atau nyata.<sup>15</sup> Badar dan Bakri mengemukakan bahwa strategi pembelajaran ialah jalan yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif.<sup>16</sup> Metode mengajar yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat

---

<sup>12</sup> Luluk Asmawati, perencanaan pembelajaran PAUN (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 40.

<sup>13</sup> Dian Anggraini. *Pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan Bahasa anak usia dini di RA al-hidayah kecamatan kasui kabupaten waykanan* (FKIP: universitas islam negeri raden intan lampung, 2018), 18.

<sup>14</sup> Rusdi Anada. *perencanaan pembelajaran...* 19.

<sup>15</sup> Yatim Riyanto. *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam*

*Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas.* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 123.

<sup>16</sup> Nisma Badar & Arniati Bakri, "Strategi Pembelajaran dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan" *Junral JBES: Journal of Biology Education and Science*. Vol 2, No. 2 (April, 2022) 14

melakukan pembelajaran.<sup>17</sup> Hal ini sesuai dengan Sanjaya bahwa strategi merupakan taktik dan perencanaan yang memuat rangkaian kegiatan yang akan dilakukan guna mencapai tujuan Pendidikan atau hal tertentu yang akan dicapai.<sup>18</sup>

Temuan keempat yaitu guru melakukan latihan untuk mengasah skill sebelum memulai kegiatan pembelajaran agar saat pelaksanaan guru sudah maksimal. Hal ini dilakukan karena teknik ventrilokuisme yang meminimalisir gerakan bibir sehingga saat pelaksanaan lidah dan mulut guru tidak kaku terutama huruf bilabial. Hal ini dilakukan guru demi menunjang performa sehingga saat melakukan kegiatan pembelajaran, guru sudah siap dan mantap dalam melakukan aksinya. Hal ini menunjukkan usaha dan upaya guru terus berinovasi dan terus belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Langkah yang dilakukan guru ini sesuai dengan kriteria guru inovatif adalah

senantiasa belajar, kompeten, ikhlas, spiritualisasi, totalitas, dapat menjadi motivator, pendorong perbaruan, disiplin.<sup>19</sup> Nadiem menyebutkan bahwa guru harus senantiasa belajar, terus bergerak, berinovasi, banyak bertanya, mencoba dan berkarya.<sup>20</sup>

## **2. Pelaksanaan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dilakukan dengan:**

### **a. Tahap pembuka**

Tahap pembuka dilakukan dari salam, berdoa, menyapa siswa dengan boneka dan memberikan stimulus pada siswa agar siap dan termotivasi untuk belajar. Tahap pembuka sangat penting dalam menentukan tahapan selanjutnya dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini guru perlu membangun kesiapan mental sebelum melakukan proses inti dalam pembelajaran. Pada tahap pembuka, setelah mengucapkan salam dan berdoa. Guru menyapa siswa langsung dengan menunjukkan

---

<sup>17</sup> Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha & Sri Sundari. *Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa*. Journal of Telenursing (JOTING) Volume 3, Nomor 2, Desember 2021, e-ISSN: 2684-8988, p-ISSN: 2684-8996, DOI: <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561> . 258.

<sup>18</sup> M. Sobry Sutikno, Strategi Pembelajaran. (Indramayu, CV. Adanu Abimata: 2021) hal 43-46

<sup>19</sup> Lailatul Mubarakah, Umaymah Nurul Azizah, AlvinaRiyanti, Brylian Nurfan Nugroho. Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Inovasi dan riset akademik*, 2 (2021), 1351-1353

<sup>20</sup>

boneka kodok dan menggunakan teknik ventrilokuisme sehingga meskipun kondisi pembelajaran sudah siang, siswa kondisi letih karena saat istirahat siswa tidak hanya makan dan minum tapi siswa juga melakukan kegiatan bermain sepak bola dan berlari-lari. Kondisi demikian, siswa tetap menunjukkan semangat dalam belajar. Penggunaan boneka membuat siswa memperhatikan boneka yang dipegang guru ditambah dengan teknik ventrilokuisme membuat siswa terkesima karena suara dari boneka yang. Hal itu dibuktikan dengan antusias siswa saat guru menyapa dengan boneka siswa berteriak semangat menjawab dan ingin lebih dekat dengan boneka meskipun siswa juga takut saat guru mendekatkan boneka dengan siswa.

Hal demikian menunjukkan bahwa memberikan stimulus dapat membuat mental siswa siap untuk belajar. hal ini sesuai dengan bahwa kesiapan mental siswa pada tahap pembelajaran saat penting sehingga siswa akan dengan sukarela

mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>21</sup> Pendapat Djamarah bahwa aksi guru dalam membuka kegiatan pembelajaran dengan cara menyiapkan mental akan berdampak pada proses pembelajaran.<sup>22</sup> Hal yang sama juga diungkapkan oleh Monica dan Hadiwinanto yaitu dalam kegiatan membuka pembelajaran berisi beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti motivasi belajar siswa dan memberikan perhatian pada siswa.<sup>23</sup> Hal yang dilakukan oleh guru merupakan bentuk usaha dalam menyiapkan siswa untuk belajar dengan sebaik mungkin sehingga siswa siap dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### **b. Tahap inti**

Pertama, guru menunjukkan gambar lingkungan sekolah, guru memberikan pertanyaan pemantik tentang kebersihan sekolah dengan menggunakan boneka tangan teknik ventrilokuisme. Hal ini sesuai dengan kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Saud, *Pengembangan Profesi Guru*. (Bandung: Alfabeta, 2012), 56-58.

<sup>22</sup> Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 138-139.

<sup>23</sup> Shella Monica, "Pengaruh Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran terhadap

Keaktifan Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Lubuklinggau". *Ad-Men-Pend: Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*". Vol 3 No. 2 (Maret, 2020) 13

<sup>24</sup> Salsha Listya Rosanaya & Dhiah Fitriyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian*



Kedua, guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru membentuk kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 2 siswa. Sepanjang memberikan arahan pada siswa, guru menggunakan teknik ventrilokuisme sehingga siswa tertarik mendengarkan instruksi dari guru. Hal ini sesuai dengan manfaat ventrilokuisme yaitu: Seni ventrilokuisme dapat digunakan untuk menghibur, mengajar, serta berpromosi.

Ketiga, mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek. Siswa diminta untuk maju kedepan Bersama dengan teman satu kelompok. Guru juga memberikan kesempatan siswa mencoba media boneka tangan yang digunakan oleh guru. Hal ini dilakukan agar motivasi siswa dalam berbicara didepan teman-temannya meningkat. Siswa berani maju. Peneliti menjumpai siswa tidak sabar untuk mencoba. Para siswa antri berjajar menunggu giliran. Langkah guru meminta siswa maju kedepan yang dilakukan guru

ini sesuai dengan manfaat boneka tangan adalah untuk (a) Melatih percaya diri, (b) meningkatkan imajinasi, (c) menumbuhkan daya kreatif, (d) melatih lisan dan ekspresi.<sup>25</sup>

### **c. Tahap penutup**

Tahap penutup dilakukan dengan penguatan materi, merefleksi proses kegiatan pembelajaran dengan media boneka tangan teknik ventrilokuisme, memberikan hadiah. Hal tersebut diungkapkan oleh guru kelas I bahwa motivasi dan kasih sayang bisa dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa. Memberikan hadiah dan sering memuji siswa bisa memotivasi siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar adalah dengan berbagai macam media, metode yang bervariasi dan telaten serta konsisten dan juga memberikan reward untuk anak, agar anak semangat dan termotivasi dalam belajar.

Motivasi yang diberikan oleh guru sesuai dengan teori yang

---

*Perusahaan Jasa. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*  
Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021. Hlm. 2259

<sup>25</sup> Very Herli Sundi Dkk, Pemanfaatan Boneka Tangan Untuk Media Pembelajaran Daring Dan

Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19 Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2020 Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober 2020, 2.

dikemukakan oleh Daryanto Perhatian dan motivasi merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan, keduanya saling berkalitan. Perhatian mempunyai faktor yang besar pengaruhnya terhadap peserta didik. Peserta didik yang mendapat perhatian maka dapat mengarahkan dirinya pada tugas yang diberikan. Motivasi merupakan tenaga yang mendorong seseorang untuk melakukan aktifitas. Motivasi erat kaitannya dengan minat. Seseorang yang minat terhadap suatu bidang studi cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajarinya.<sup>26</sup>

### **3. Dampak penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa meliputi:**

Dampak dari penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme memberikan dampak bagi guru, siswa dan sekolah. Dampak bagi guru adalah guru dapat mengasah *skill* sehingga lebih luwes dan mahir dalam teknik ventrilokuisme, selanjutnya guru dapat membuat

perencanaan dalam pembelajaran serta menyesuaikan dengan materi, metode, model dan strategi pembelajaran.

Dampak bagi siswa adalah motivasi belajar siswa meningkat, ditunjukkan siswa walaupun kondisi letih dan mengantuk siswa tetap antusias mengikuti jalannya kegiatan pembelajaran dengan aktif bertanya, focus melihat guru, salaman dengan boneka. Bukti selanjutnya yaitu saat guru meminta siswa maju kedepan untuk menceritakan kembali apa yang sudah didengar para siswa tidak sabar dan mengantri untuk maju. Saat siswa maju, menunjukkan motivasi karena maju itu merupakan aspek psikomotorik dan kognitif saat siswa menceritakan kembali dan mnejelaskan apa yang didengar. Siswa berani maju itu sudah menunjukkan bahwa dia ingin berprestasi, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, saat siswa maju ke depan itu proses belajar, siswa ingin merubah dari takut menjadi berani, dari tidak tahu menjadi tahu. Adanya harapan dan citacita yaitu siswa bisa berani, kuat, percaya diri tercapai, itu merupakan cita anak. Siswa mengharapkan penghargaan

---

<sup>26</sup> Rachmawati & Daryanto. *Teori Proses Belajar dan Pembelajaran yang Mendidik....*Hlm.1

contohnya siswa maju supaya dipuji guru, dianggap pintar dan dipuji oleh teman atau mendapat hadiah permen.

Dampak bagi sekolah yaitu dengan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme yaitu sekolah mempunyai keunggulan dan keunikan tersendiri, karena pelaksanaan berada pada kelas 1 dimana siswa pertama kali masuk sekolah masih kelas 1 dan siswa masih peralihan masa taman kanak kemudian menuju SD tapi orang tua tidak khawatir karena guru yang memegang kelas 1 merupakan guru yang kompeten pada siswa kelas rendah.

#### **D. Kesimpulan**

1. Perencanaan pertama memilih guru yang memiliki kompetensi mengajar pada kelas rendah. Kedua yaitu guru menyiapkan media boneka tangan dari kaos kaki bekas dan boneka bekas kemudian dicuci dan modifikasi. Ketiga yaitu guru menyiapkan modul ajar menyesuaikan dengan materi serta model, metode dan strategi pembelajaran. Keempat yaitu guru melakukan latihan untuk mengasah *skill*.
2. Pelaksanaan dimulai dengan tahap pembuka: salam, berdoa, menyapa

siswa dengan boneka dan memberikan stimulus pada siswa agar siap belajar. Tahap inti dilakukan dengan guru menunjukkan gambar lingkungan sekolah, guru memberikan pertanyaan pemantik tentang kebersihan sekolah dengan menggunakan boneka tangan teknik ventrilokuisme. Siswa dibagi menjadi kelompok masing-masing 2 orang dalam 1 kelompok. Siswa mengerjakan LKPD. Setelah mengerjakan LKPD siswa maju berkelompok presentasi dengan menggunakan media boneka tangan. Tahap penutup dilakukan dengan penguatan materi, merefleksi proses kegiatan pembelajaran dengan media boneka tangan teknik ventrilokuisme, memberikan hadiah.

3. Dampak dari penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme memberikan dampak bagi guru, siswa dan sekolah. Dampak bagi guru adalah guru dapat mengasah *skill* sehingga lebih luwes dan mahir dalam teknik ventrilokuisme, selanjutnya guru dapat membuat perencanaan dalam pembelajaran serta menyesuaikan dengan materi, metode, model dan

strategi pembelajaran. Dampak bagi siswa adalah motivasi belajar siswa meningkat. Dampak bagi sekolah yaitu mempunyai keunggulan, keunikan dan daya Tarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ichsan Yafi Hutagalung Dkk, "Pembelajaran Edutainment Dengan Sulap Suara Boneka Di Ra Al-Qur'an Iqro Pematangsiantar", Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini, 1, Agustus, 2022.
- Dian anggraini. *Pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan Bahasa anak usia dini di RA al-hidayah kecamatan kasui kabupaten waykanan*. FKIP: universitas islam negri raden intan lampung, 2018.
- Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha & Sri Sundari. *Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa*. Journal of Telenursing (JOTING) Volume 3, Nomor 2, Desember 2021, e-ISSN: 2684-8988, p-ISSN: 2684-8996, DOI: <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561> . 258.
- Lailatul Mubarakah, Umaymah Nurul Azizah, AlvinaRiyanti, Brylian Nurfan Nugroho. Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Inovasi dan riset akademik*, 2 (2021), 1351-1353
- Luluk Asmawati, perencanaan pembelajaran PAUD, Bandung:PT RemajaRosdakarya,2014.
- M. Aditya Maulana, "Penerapan Alat Peraga Boneka Dengan Teknik Ventriloquist Untuk Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *jurnal FIKRUNA*, 2 Juni-Desember 2023.
- M. Sobry Sutikno, Strategi Pembelajaran. (Indramayu, CV. Adanu Abimata: 2021
- Murni, "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun," *Jurnal Ar-Raniry* , 1 Januari-Juni, 2017.
- Mutiara Angelina, "Pengembangan Media Pembelajaran Ta'Bir Berbasis Permainan Uno Stacko

- Pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta,” *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2, Desember,2019.
- Nadia Oktaviani , Dian Nuzulia Armariena, Noviati, “Pengaruh Media Pembelajaran Hand Puppet (Boneka Tangan) Sebagai Motivasi Keterampilan Bercerita Siswa SD Negeri Palembang,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 03 Juli 2023.
- Nisma Badar & Arniati Bakri, “Strategi Pembelajaran dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan” *Junral JBES: Journal of Biology Education and Sciencee*. Vol 2, No. 2 (April, 2022)
- Nuryati. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan. *Edu Happiness (Jurnal Ilmu Perkembangan Anak Usia Dini)* Vol. 2 No. 2, Juli 2023.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Dan Sekolah Menengah Kejuruan. Pasal 4 Nomor 1, Halaman 5.
- Robert E.Slavin, *Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik*, Edisi X, Cet:1 Jakarta: Pt. Indeks, 2019.
- Salsha Listya Rosanaya & Dhiah Fitriyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021.
- Saud, *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Shella Monica, “Pengaruh Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran terhadap Keaktifan Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri Lubuklinggau”. *Ad-Men-Pend: Jurnal Administrasi Manajemen Pendidikan*. Vol 3 No. 2 )Maret, 2020.
- Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” *Ejurnal Pps Ung*, November 2021.
- Tri Rumhadi, “Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran The Urgent Of Motivation In Learning Process,” *Jurnal Diklat*

*Keagamaan*, 1, Januari-Februari  
2017.

Very Herli Sudi Dkk, Pemanfaatan  
Boneka Tangan Untuk Media  
Pembelajaran Daring Dan  
Ekonomi Masyarakat Selama  
Covid 19 Seminar Nasional  
Pengabdian Masyarakat 2020

Universitas Muhammadiyah  
Jakarta, 7 Oktober 2020.

Yatim Riyanto. *Paradigma Baru  
Pembelajaran: sebagai Referensi  
bagi Guru/Pendidik dalam  
Impelementasi Pembelajaran  
yang Efektif dan Berkualitas*.  
Jakarta: Prenada Media Group,  
2010.