

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

TESIS

OLEH

SITI ASFIROTUL KHASANAH

NIM. 200103220023



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**

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

TESIS

Diajukan kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH
SITI ASFIROTUL KHASANAH
NIM. 200103220023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul **Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrilokuisme Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Roudlotul Jannah Malang.**

Setelah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Batu, Juni 2024

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

Pembimbing II,



Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd
NIP. 19700728 200801 1 007

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Roudlotul Jannah Malang ini telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 2 Juli 2024

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama,

Dr. H. Ahmad Barizi, M.A
NIP. 1973 2121998031008

Ketua Penguji

Dr. Abdul Gafur, M.Ag.
NIP. 197304152005011004

Penguji/Pembimbing I

Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

Sekretaris/Pembimbing II

Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd
NIP. 19700728 200801 1 007

**Mengesahkan
Direktur Pascasarjana**



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Asfirotul Khasanah
NIM : 2001032200243
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik
Ventrilokuisme untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa di MI Roudlotul Jannah Malang

Menyatakan bahwa Tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam Tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya tulis ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata dalam Tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses sesuai aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, Juni 2024
Hormat Saya



Siti Asfirotul Khasanah
200103220023

ABSTRAK

Khasanah, Siti Asfirotul. 2024. *Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrilokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Roudlotul Jannah Malang*. Tesis, Progran Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (I) Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak (II) Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd

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

Media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme diterapkan sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I MI Roudlotul Jannah Malang. Proses penerapan 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 indicator motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan 1) perencanaan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang 2) pelaksanaan pembelajaran media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang 3) 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. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan kondensasi data, penyajian data dan verifikasi data, untuk menjamin kredibilitas temuan digunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu

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 pembuka, 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.

ABSTRACT

Khasanah, Siti Asfirotul. 2024. *The Application of Hand Puppet Media with Ventriloquism Techniques to Increase Student Learning Motivation in Roudlatul Jannah Islamic Elementary School Malang*. Postgraduate Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Postgraduate Program Maulana Malik Ibrahim Islamic State University, Lecturer: (I) Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak. (II) Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd

Keywords: *Hand Puppet, ventriloquism, Learning Motivation*

Hand puppet media using ventriloquism techniques is applied as an effort to increase student learning motivation first grade at Roudlotul Jannah Islamic Elementary School Malang. The process of applying 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 student's learning motivation.

The aim of the research is to describe and analyse (1) planning to implement hand puppet media using ventriloquism techniques to increase student learning motivation at Roudlotul Jannah Islamic Elementary School Malang, (2) implementation of hand puppet media learning using ventriloquism techniques to increase student learning motivation at Roudlotul Jannah Islamic Elementary School Malang, (3) The impact of applying hand puppet media with ventriloquism techniques to increase student learning motivation at Roudlotul Jannah Islamic Elementary School Malang.

This research uses a qualitative approach with a case study. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. The data analysis technique is carried out in the stages of data condensation, data presentation and data verification. To ensure the credibility of the findings, source triangulation, technical triangulation and time triangulation were 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 ventriloquism practice 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.

مستخلص البحث

حسنة ، ستي أسفرة. ٢٠٢٤. تطبيق وسيلة الصنعة اليدوية بطريقة فينتريلوكوسي لترقية تحفيز تعلم الطلاب بمدرسة الابتدائية روضة الجنة مالانج. برنامج دراسة العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفون: (١) أ. د. واحد مورني الماجستير ، (٢) د. سوسلوا منصور الدين الماجستير.

الكلمات الإشارية: الصنعة اليدوية، فينتريلوكوسي، تحفيز التعلم

تطبق وسيلة الصنعة اليدوية بطريقة فينتريلوكوسي لمحاولة ترقية تحفيز التعلم لدى الطلاب الفصل الأول بمدرسة الابتدائية روضة الجنة مالانج. عملية تطبيقها جودة نظرية على أشكال متنوعة بوجود طريقة فينتريلوكوسي تعني فن الكلام دون حركة الفم وتكون مضحكا للطلاب.

أهداف البحث هي لوصف وتحليل: (١) تصميم تطبيق وسيلة الصنعة اليدوية بطريقة فينتريلوكوسي لترقية تحفيز تعلم الطلاب بمدرسة الابتدائية روضة الجنة مالانج، (٢) عقد التعليم وسيلة الصنعة اليدوية بطريقة فينتريلوكوسي لترقية تحفيز تعلم الطلاب بمدرسة الابتدائية روضة الجنة مالانج، (٣) أثر التطبيق وسيلة الصنعة اليدوية بطريقة فينتريلوكوسي لترقية تحفيز تعلم الطلاب بمدرسة الابتدائية روضة الجنة مالانج.

استخدم هذا البحث المدخل الكيفي على دراسة الوصفية. أسلوب جمع البيانات بطريقة المقابلة والملاحظة والوثائق. أسلوب تحليل البيانات بفترة تركيز البيانات وعرضها وتحققها. ولضمان مصداقية النتائج، تم استخدام تثليث المصدر والتثليث الفني وتثليث الوقت

تشير حصول البحث هي الأول على تصميم تطبيق وسيلة الصنعة اليدوية بطريقة فينتريلوكوسي لترقية تحفيز تعلم الطلاب يعني اختيار المدرس المكافأة بتعليم الفصل المناسب. يليه من جهة الوسيلة والكتب المقرر والكفاءة التعليمية بطريقة فينتريلوكوسي. الثاني تتكون العملية التعليمية من المقدمة والبيان الجوهر والاختتام. الثالث أن أثر التطبيق لهذه الوسيلة يرقى تحفيز تعلم الطلاب، وقدرة المعلم ترقية الكفاءة عن طريقة فينتريلوكوسي وللمدرسة تفرد وتميزها في تعليم طلاب الطبقة الأولى.

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan untuk orang-orang yang selalu hadir dan selalu mendukung saya yaitu orang tua, emak Rafi'ah yang support berupa motivasi, mengerti keadaan peneliti, menjaga putra peneliti saat sedang mengerjakan tesis dan saat ditinggal bimbingan kekampus. Suami yang selalu menyemangati, mengerti, tak henti memberikan motivasi dan selalu mengantar, menemani peneliti saat ke kampus. Tesis ini juga dipersembahkan untuk kakak-kakak saya, adik-adik saya dan keponakan yang selalu mendoakan agar cepat lulus.

Dosen pembimbing saya yang selalu menyemangati, telaten membimbing saya hingga saya selesai mengerjakan tesis ini serta teman-teman yang selalu membantu jika saya mempunyai kesulitan dalam mengerjakan tesis ini.

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah menganugerahkan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini. Hanya dengan karunia dan pertolongan-Nya, karya sederhana ini dapat terwujud. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengarahkan kita jalan kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggitingginya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd. Ak.
3. Ketua dan Sekertaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. dan Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing I, Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd. Ak. atas bimbingan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan Tesis.
5. Dosen Pembimbing II, Dr. Susilo Mansurudin, M.Pd atas bimbingan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan Tesis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana UIN Malang yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

7. Semua staf dan tenaga kependidikan Pascasarjana yang telah banyak memberikan kemudahan layanan akademik dan administrative selama penulis menyelesaikan studi.
8. Kepala Madrasah, Guru, dan siswa-siswi kelas I MI Roudlotul Jannah Malang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi dalam penelitian
9. Kedua orang tua yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan motivasi kepada penulis.
10. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan pada penulis

Kepada mereka semua, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan semoga Allah Swt. melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Malang, Juni 2024
Penulis

Siti Asfirotul Khasanah

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”¹

¹ (HR. Al-Qadlaa’iy dalam Musnad Asy-Syihaab no. 129, Ath-Thabaraaniy dalam Al-Ausath no. 5787).

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	Dz	غ	=	G	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

او = aw

اي = ay

او = Ū

اى = Î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
MOTTO	xi
PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Orisinalitas Penelitian	9
F. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Motivasi Belajar Siswa	16
1. Pengertian Motivasi Belajar	16
2. Macam-Macam Motivasi	17
3. Fungsi Motivasi	20
4. Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	21
5. Indikator Motivasi Belajar	22
B. Media Pembelajaran	23
1. Pengertian Media Pembelajaran	23
2. Macam-Macam Media Pembelajaran	24
3. Boneka tangan	25
C. Teknik Pembelajaran	27
1. Pengertian Teknik Pembelajaran.....	27

2. Teknik Ventriokuisme.....	28
D. Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	34
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Kehadiran Peneliti	41
C. Latar Penelitian	42
D. Data dan Sumber Data Penelitian	42
E. Pengumpulan Data	43
F. Analisis Data	46
G. Keabsahan Data	48
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	49
A. Gambaran Umum Latar Penelitian	49
B. Paparan Data.....	50
1. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar ...	50
2. Pelaksanaan Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	57
3. Dampak Pembelajaran Dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar ...	65
C. Hasil Temuan Penelitian	70
1. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar ...	70
2. Pelaksanaan Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	71
3. Dampak Pembelajaran Dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar ...	71
BAB V PEMBAHASAN	72
A. Perencanaan Pembelajaran Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	72
B. Pelaksanaan Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	78
C. Dampak Pembelajaran dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventriokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	87
BAB VI PENUTUP	91

A. Kesimpulan	90
B. Implikasi	91
C. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Pedoman dan Tema Wawancara.....	42
Tabel 3.2 keterkaitan pertanyaan penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	39
Gambar 4.1 SK mengajar Ibu Sulimah.....	51
Gambar 4.2 pembagian tugas mengajar Ibu Sulimah pada kelas 1.....	52
Gambar 4.3 pra-penelitian dan Gambar 4.4 Observasi pembelajaran.....	53
Gambar 4.5 modul ajar guru.....	55
Gambar 4.6 penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme.....	56
Gambar 4.7 guru menyapa siswa dengan boneka.....	58
Gambar 4.8 guru menunjukkan gambar pada siswa dengan media boneka dan teknik ventrilokuisme.....	60
Gambar 4.9 siswa maju presentasi.....	62
Gambar 4.10 guru memberikan hadiah pada siswa.....	65
Gambar 4.11 siswa antri untuk maju.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara.....	98
Lampiran 2 Lembar instrumen observasi motivasi belajar siswa.....	104
Lampiran 3 Dokumentasi kegiatan penelitian.....	107
Lampiran 4 Surat izin penelitian.....	108
Lampiran 5 Modul ajar.....	111
Daftar riwayat hidup.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

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. Motivasi menjadikan siswa terdorong, tergerak untuk dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.²

Motivasi belajar pada siswa tidak sama kuatnya, ada siswa yang motivasinya bersifat intrinsik dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya sedangkan siswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Pada kenyataannya motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja dalam proses belajar. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar.³

Salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat,

² Tri Rumhadi, "Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran The Urgent Of Motivation In Learning Process," *Jurnal Diklat Keagamaan*, 1, (Januari-Februari 2017), 33.

³ Oktaviangga Putri Safna & Siti Sri Wulandari, "Pengaruh Motivasi, Disiplin Belajar, Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2 (2022), 141.

kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Realita di lapangan menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi, baik dalam mata pelajaran belajar matematika, bahasa, ilmu pengetahuan alam ataupun mata pelajaran yang lainnya. Banyak siswa merasa tidak betah dan bermalas-malasan di dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru-guru mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi belajar yang kuat. Siswa masih menganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar konteks belajar seperti berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan pelajaran, berlari di dalam kelas dan menggambar-gambar buku catatan.⁴

Melihat adanya permasalahan dengan motivasi belajar siswa yang rendah, perlu dilakukan upaya sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Upaya yang dilakukan diantaranya menggairahkan siswa dalam belajar, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, memberikan pengarahan.⁵ Pada kegiatan pembelajaran, guru merupakan pemegang kendali sehingga guru perlu memperhatikan karakteristik peserta didik serta memahami usia dan perkembangan kelas satu yang masih terbelah pada anak usia dini yang masih peralihan dari masa taman kanak-kanak. 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.⁶ Menurut Piaget,

⁴ Hendrizal, "Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 1, (Mei, 2020), 45.

⁵ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Ejurnal Pps Ung* (November 2021), 296.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah

anak usia 7 tahun masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap tersebut anak tidak bisa mencerna sesuatu yang abstrak dan membutuhkan contoh konkret.⁷ Jadi salah satu upaya yang perlu dilakukan agar siswa tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan adalah dengan menggunakan media.

Media dapat membantu guru untuk meningkatkan atensi siswa. Media mempunyai fungsi membantu menyalurkan materi yang akan disampaikan. Media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸ Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik siswa serta menyesuaikan materi yang akan disampaikan. Salah satu karakteristik siswa sekolah dasar adalah belajar sambil bermain.⁹ Guru perlu mengolah media pembelajaran sehingga membuat siswa merasa seolah-olah sedang bermain dan tidak merasa sedang belajar dan diharuskan menguasai suatu materi/konsep dengan beban.

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.¹⁰ 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

Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Dan Sekolah Menengah Kejuruan. Pasal 4 Nomor 1, Halaman 5.

⁷ Robert E. Slavin, Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik, Edisi X, (Cet:1 Jakarta: Pt. Indeks, 2019), 51.

⁸ Mutiara Angelina, "Pengembangan Media Pembelajaran Ta'Bi'r Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta," *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2 (Desember, 2019), 207.

⁹ Murni, "Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun," *Jurnal Ar-Raniry*, 1 (Januari-Juni, 2017), 29.

¹⁰ 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.

pembahasan pembelajaran pada saat itu. Kreativitas guru diperlukan dalam penggunaan dan disesuaikan dengan materi serta dipadukan dengan permainan dan teknik yang lain sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.¹¹

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.¹² 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 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.¹³

Teknik ventriloquisme umumnya bisa dijumpai dalam acara hiburan, misalnya acara pertunjukan, komedi, stand up, acara ulang tahun yang digunakan sebagai tujuan untuk hiburan, dalam hal ini ventriloquisme digunakan dalam

¹¹ 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

¹² 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.

¹³ 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.

kegiatan pembelajaran. Teknik ventrilokuisme ini bisa menjadi terobosan baru yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Bahkan ada kegiatan pelatihan dan workshop khusus dalam kegiatan pembelajaran seperti halnya yang diunggah oleh dwipekan workshop microteaching 2022 dengan judul “Bekali guru dengan teknik ventriloque” yang diselenggarakan oleh himpunan mahasiswa guru sekolah dasar petra (Himagudatra) dengan pembicara yaitu Ricky Abraham seorang guru TK Pelangi Kristus yang sudah menekuni Ventriloquis dan juga anggota dari Ventriloquis club Indonesia.¹⁴

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 sehingga siswa tetap antusias dengan dialog antara guru dan si boneka.

Pada Pra-penelitian, terdapat 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

¹⁴ Bekali Guru dengan Teknik Ventriloque | Dwipekan <http://dwipekan.petra.ac.id> diakses pada tanggal 18/10/2023 pukul 10.53

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.¹⁵

Hasil observasi juga diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru kelas I selaku wali kelas sebagai berikut:¹⁶

Jadi boneka tangan ini ya saya ngakalin gimana caranya anak-anak ini menyerap dan semangat dengan apa yang saya sampaikan, karena masih kelas 1, ya PR juga buat saya gimana caranya supaya anak-anak seolah-olah sedang bermain, apalagi ini peralihan dari TK ke kelas 1, tergambar ya gimana kalau mereka memang masih anak-anak banget. Jadi harus pinter ngemong juga, intinya guru harus selalu berinovasi contohnya ventrilokuisme ini supaya anak-anak semangat dan tidak terbebani dari TK masuk ke MI.

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. Motivasi belajar yang baik memiliki kontribusi kesuksesan mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran, sehingga perlu dilakukan kesadaran, usaha secara intens dan konsisten sejak dini.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti tersebut sehingga menjadikan landasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Jannah Malang dengan judul “penerapan media

¹⁵ Observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Roudlotul Jannah, Malang (10 Oktober 2023)

¹⁶ Wawancara Guru Kelas Pada Tanggal 10 Oktober 2023

boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan pada konteks penelitian, dapat dirumuskan focus dari penerapan pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventriloquis untuk meningkatkan keterampilan menyimak sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokusme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?
3. Bagaimana dampak yang dirasakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian pada pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan Teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan ketrampilan menyimak sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Mendeskripsikan dampak yang dirasakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian dapat menambah khazanah keilmuan sekaligus memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan yang mempunyai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam motivasi belajar siswa.
- b. Sebagai pijakan dan referensi penelitian selanjutnya sehingga dapat menambah wawasan terkait motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai referensi sekolah dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya rendahnya motivasi belajar siswa.

b. Bagi peneliti

Sebagai landasan, pertimbangan, pengembangan dan juga sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Adapun orisinalitas penelitian berikut merupakan penelitian terdahulu yang mempunyai beberapa fokus yang berbeda dan metode penelitian berbeda serta konsentrasi berbedan. Namun juga terdapat kesamaan dengan penelitian ini. Diantaranya adalah:

Penelitian Wiwit Nurjanah dengan tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan keterampilan menyimak siswa menggunakan metode mendongeng dengan boneka tangan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental). Pada tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} = 5.7697 \geq t_{tabel} = 1.666$, sehingga ada perbedaan yang signifikan. Peningkatan keterampilan dalam mendengarkan dongeng juga terjadi di kelas eksperimen dari rata-rata 74,44 menjadi 86,94 dalam tes akhir dan kenaikan 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang. Jadi, ada perbedaan dan peningkatan keterampilan mendengarkan dongeng siswa kelas II SD Negeri 51 Pekanbaru menggunakan metode bercerita dengan boneka tangan.¹⁷

Penelitian Abdul Khaliq, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbbani Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen berupa Quasi Eksperimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata pre-test adalah 81,33 dan nilai

¹⁷ Wiwit nurjannah, "Penerapan Metode Bercerita dengan Boneka Tangan dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri 51 Pekanbaru," *jurnal PAJAR*, 3 (September 2019), 1180.

rata-rata post-test adalah 87,67. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata pre-test adalah 71,29 dan nilai rata-rata post-test adalah 83,06. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,023 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbbani Banjarbaru.¹⁸

Penelitian Achmad Ichsan, dkk. Tujuan penelitian untuk mengetahui pembelajaran edutainment dengan sulap suara boneka di RA Al-Qur'an Iqro Pematangsiantar. Metode penelitian menggunakan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan sulap suara boneka yang membuat boneka dapat berbicara sendiri akan memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini dikarenakan masih memiliki daya imajinasi yang cukup kuat. Adapun manfaat yang didapatkan seperti dapat memberikan semangat kepada anak untuk datang ke sekolah, menumbuh kembangkan keberanian anak, dan juga mengembangkan kemampuan komunikasi anak.¹⁹

Penelitian Dian Kurniat, dkk. Tujuan penelitiannya untuk melihat pemanfaatan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di PAUD Desa Aisyah Selat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media boneka tangan belum mampu sepenuhnya meningkatkan kemampuan bahasa anak

¹⁸ Abdul Khaliq Dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I di SDIT Robbbani Banjarbaru," *MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH*, 2 (APRIL, 2020), 95.

¹⁹ 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), 45.

disebabkan oleh penyampaian materi oleh guru yang terlalu lama. Di samping itu jenis boneka yang belum bervariasi serta suasana kelas yang belum kondusif, menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan, berbicara, maupun menirukan kata.²⁰

Firda Dwi Apriani dengan tujuan penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media puppet show terhadap kemampuan menyimak pada siswa kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Sumber data penelitian adalah seluruh kelas III SDN 1 Syamtalira Bayu yang berjumlah 21 siswa dikelas eksperimen dan 21 siswa dikelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dengan hasil penelitian bahwa ada pengaruh dengan penggunaan media Puppet Show terhadap kemampuan menyimak siswa kelas III. Pada pengujian hipotesis diperoleh harga thitung 2.164 dan ttabel 1.683 setelah pengujian pada taraf signifikan $\alpha = 0,05/2$ dan $df = 40$ berdasarkan kriteria pengujian hipotesis maka tolak H_0 , karena $thitung > ttabel$ yaitu $2.164 > 1.683$, maka H_0 ditolak H_a diterima yang berarti ada pengaruh dalam penggunaan media puppet show terhadap keterampilan menyimak siswa pada tema 2 kelas III SDN 1 Syamtalira Bayu.²¹

Penelitian M. Aditya Maulana, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan alat peraga boneka dengan teknik ventriloquist dalam

²⁰ Dian Kurniati, Musa dan Zukhairina, "Pembelajaran dengan Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," 1, *Al-Miskawih journal of science education*, (Juli, 2022), 94

²¹ Firda dwi apriani, "Pengaruh Media Puppet Show Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Pada Tema 2 Kelas 3 SDN 1 Syamtalira Bayu," *gendering Asa:journal of primary education*, 1 (januari-juni 2023), 35.

meningkatkan pemahaman siswa di MI Rakha Amuntai. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini 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 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.²²

Tabel 1.2 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Wiwit Nurjanah tahun 2019, terakreditasi sinta 4	Sama-sama meneliti penerapan boneka tangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode dalam penelitian ini menggunakan Jenis penelitian kuantitatif. 2. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental), sedangkan peneliti menggunakan kualitatif. 3. Pada penelitian ini boneka tangan digunakan untuk mendongeng sedangkan pada peneliti boneka tangan digunakan sebagai lawan bicara oleh narasumber dengan teknik ventrilokuisme. 4. Penelitian ini focus pada kelas II sedangkan peneliti 	Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang

²² 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.

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			pada kelas I. pada penelitian ini berfokus pada keterampilan menyimak sedangkan peneliti pada motivasi belajar	
2.	Abdul Khaliq dkk, tahun 2020, tekrareditasi sinta 3	Sama-sama meneliti penerapan boneka tangan dan sama-sama di kelas I	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis eksperimen dan pada keterampilan menyimak sementara peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan focus pada motivasi belajar dengan teknik ventrilokuisme..	Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang
3,	Ahmad Ichsan dkk, tahun 2022, terakreditasi sinta	Sama-sama teknik ventrilokuisme dan jenis penelitian kualitatif	Pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran edutainment dan menumbuhkan keberanian dan mengembangkan komunikasi anak. Sedangkan peneliti berfokus pada motivasi belajar. Penelitian pada tingkat Ra sedangkan peneliti tingkat SD kelas I	Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang
4.	Dian kurniati, Musa, Zukhairina, tahun 2022.	Sama-sama boneka tangan dan menggunakan pendekatan kualitatif	Penelitian ini berfokus pada siswa PAUD sedangkan peneliti fokus pada kelas I sekolah dasar	Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang
5.	Firda dwi apriani, tahun 2023, terakreditasi sinta 3.	Sama-sama meneliti boneka tangan	Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen sedangkan peneliti menggunakan kualitatif dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media puppet show terhadap kemampuan menyimak pada siswa	Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			kelas III sekolah dasar. Sedangkan peneliti untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dari penerapan boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme yang dilaksanakan dikelas I	
6.	M. Aditya Maulana, tahun 2023. Terakreditasi sinta	Teknik ventrilokuisme dan boneka tangan	Jenis penelitian ini menggunakan PTK sementara peneliti menggunakan kualitatif. Penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sedangkan peneliti meningkatkan motivasi pada siswa kelas I	Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang

Berdasarkan narasi dan table orisinalitas di atas. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya karena belum ada yang membahas mengenai penerapan teknik ventrilokuisme dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, pendekatan penelitian yang dilakukan yaitu kualitatif dengan fokus penelitian perencanaan, pelaksanaan serta dampak media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dalam pembelajaran pada salah satu sekolah yang Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Jannah Malang.

F. Definisi Istilah

Agar memudahkan pembaca dalam memahami istilah yang peneliti gunakan pada judul, maka berikut adalah penjelasan dari masing-masing kata kunci dalam judul:

1. Teknik ventrilokuisme adalah teknik pembelajaran sulap suara yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan bantuan boneka tangan untuk berdialog dengan

siswa sehingga seolah-olah boneka tangan yang dipegang memiliki suara sendiri.

2. Motivasi belajar adalah dorongan yang menjadikan siswa bersedia belajar dan berhasrat keinginan berhasil, dorongan menyadari kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan serta adanya penghargaan dalam belajar dan adanya kegiatan menarik dalam belajar didukung dengan situasi belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan baik

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Pada kamus besar Bahasa Indonesia motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sondang P. Siagian mendefinisikan motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang bersedia untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu.

Clayton Aldelfer mendefinisikan motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara maksimal sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif. Menurut Abraham Maslow motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang atau individu untuk bertindak atau mencapai tujuan, sehingga perubahan

tingkah laku pada diri peserta didik diharapkan terjadi. Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.²³

Setidaknya motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu :

- a. Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu, memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Misalnya kekuatan dalam hal ingatan, respon-respon, efektif, dan kecenderungan mendapatkan kesenangan.
- b. Mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku, dengan demikian ia menyediakan suatu orientasi tujuan, maksudnya tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.
- c. Menjaga dan menopang tingkah laku, dengan kata lain lingkungan harus menguatkan (reinforce) intensitas dalam arah dorongandorong dan kekuatan-kekuatan individu.²⁴

2. Macam-Macam Motivasi

Motivasi merupakan sumber kekuatan dalam belajar dan pembelajaran, motivasi memicu peserta didik untuk melakukan suatu perubahan menuju ke arah yang lebih baik lagi. Berdasarkan sumbernya, motivasi belajar ada dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang, secara umum motivasi tumbuh dan berkembang dipengaruhi dari diri individu sendiri (intrinsik) dan dari luar/lingkungan (ekstrinsik).

²³ M. Andi Setiawan, "*Belajaran Pembelajaran*," (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017). 29-32.

²⁴ Kayyis Fithri Ajhuri, "*Urgensi Motivasi Belajar: Peran Orang Tua Asuh dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*," (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021), 17-19.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi instrinsik yaitu, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi instrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Aktivitas belajar motivasi instrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi instrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar secara terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi instrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan mendatang.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan, motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Berbagai cara diperlukan agar siswa termotivasi untuk belajar. Guru maupun orang tua seharusnya bisa membangkitkan minat siswa atau anaknya dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuk. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan siswa malas belajar. Meskipun telah diketahui, bahwa motivasi memberi semangat kepada individu dalam aktivitas belajarnya maka guru maupun

orang tua harus bisa menggunakan motivasi ekstrinsik dengan tepat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi belajar mengajar.²⁵

Berdasarkan proses perkembangannya, maka motivasi atau motif dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. Motif primer atau motif dasar menunjukkan pada hal-hal yang dasar, motivasi ini berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Motif ini sering juga disebut dengan istilah dorongan (drive) konsep yang dikembangkan freud dan motif inipun dibedakan lagi ke dalam:
 - 1) Dorongan fisiologis yang bersumber pada kebutuhan organis yang mencakup antara lain lapar, haus, seks, kegiatan, pernapasan dan istirahat.
 - 2) Dorongan umum dan motif termasuk di dalamnya dorongan kasih sayang, takut, kekaguman dan rasa ingin tahu.
- b. Motif sekunder, menunjukkan pada motif yang berkembang pada diri individu karena pengalaman, dan dipelajari, yang termasuk di dalamnya antara lain:
 - 1) Takut yang dipelajari.
 - 2) Motif-motif sosial (ingin diterima, dihargai, persetujuan, status, merasa aman, dll).
 - 3) Motif obyektif dan interes eksplorasi, manipulasi, minat dan aspirasi.
 - 4) Motif berprestasi.

Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya terdiri atas dua jenis yaitu: motif bawaan, yaitu motif yang dibawa sejak lahir, motivasi ini tanpa dipelajari dan motif yang dipelajari, maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari.

²⁵ Kayyis Fithri Ajhuri, *Urgensi*, 21-23.

Motivasi jasmaniah dan rohaniah: motif yang termasuk motivasi jasmaniah yaitu refleks, insting, otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motif rohaniah, yaitu kemauan, ada lagi motivasi lain yaitu motivasi positif dan motivasi negatif. Motivasi positif menimbulkan semangat dan kekuatan dalam diri setiap individu. Hal itu terjadi karena pada setiap diri manusia senang pada hal-hal yang baik dan senang akan pujian. Motivasi negatif akan memberikan dampak yang kurang baik untuk jangka panjang akan tetapi akan berdampak pada semangat kerja yang baik untuk jangka pendek.²⁶

3. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan sebab motivasi tersebut akan memberikan pengaruh dan kekuatan untuk kegiatan tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan, makin tinggi dan makin berartinya suatu tujuan maka semakin besar pula motivasinya yang menjadikan semakin kuat kegiatan yang akan dilaksanakannya. Komponen-komponen tersebut saling berkaitan erat dan membentuk suatu kesatuan yang disebut proses motivasi. Adapun proses motivasi itu sendiri meliputi tiga langkah:

- a. Adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga-tenaga pendorong (desakan, motif, kebutuhan dan keinginan) yang menimbulkan suatu tegangan atau tension.
- b. Berlangsungnya kegiatan atau tingkah laku yang diarahkan kepada pencapaian sesuatu tujuan yang akan mengendorkan atau menghilangkan ketegangan.
- c. Pencapaian tujuan dan berkurangnya atau menghilangnya ketegangan. Motivasi sendiri memiliki dua fungsi yaitu: pertama, mengarahkan (*directional function*),

²⁶ M. Andi Setiawan, *Belajar*, 32-35.

kedua, mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*).²⁷

4. Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Beberapa strategi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, yakni:

- a. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seseorang guru menjelaskan mengenai tujuan yang akan dicapainya kepada siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar.
- b. Berikan hadiah untuk peserta didik yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Hadiah membuat peserta didik yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa menenjar peserta didik yang berprestasi.
- c. Saingan/kompetisi Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.
- d. Memberikan pujian, sudah sepantasnya peserta didik yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian, tentunya pujian yang bersifat membangun.
- e. Hukuman diberikan kepada peserta didik yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar peserta didik tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.
- f. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar. Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik.

²⁷ Kayyis Fithri Ajhuri, *Urgensi*, 24-26.

- g. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- h. Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun komunal (kelompok).
- i. Menggunakan metode yang bervariasi.
- j. Menggunakan media yang baik serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran²⁸

5. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi sangat diperlukan dan memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan muncul hasrat dan keinginan berhasil dengan menampakkan antusiasme dalam belajar

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Peserta didik merasa butuh untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran sehingga giat untuk belajar agar dapat menguasai materi yang dipelajari.

- c. Adanya harapan dan cita-cita

Peserta didik mempunyai keinginan belajar yang kuat karena menyadari keberhasilan belajar menentukan masa depan yaitu agar cita-citanya dapat tercapai

²⁸ M. Andi Setiawan, *Belajar...*, 39-41.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Hal yang dapat memotivasi siswa untuk belajar adalah karena adanya penghargaan yang didapat, misalkan penghargaan verbal seperti pujian dan non verbal seperti hadiah atau penghargaan nilai.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan pembelajaran yang menarik dengan selalu adanya inovasi yang dilakukan oleh guru akan membuat siswa termotivasi dalam belajar

f. Adanya situasi belajar yang kondusif

Lingkungan belajar kondusif menjadikan siswa tidak akan merasa cemas atau terganggu dalam kegiatan belajar sehingga siswa merasa aman dan nyaman dalam belajar dan menjadikan siswa focus mengikuti instruksi dari guru.²⁹

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media bersal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media perantara (وَسِيلَةٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.³⁰

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau perantara pesan dari satu sumber secara terencana dan tersusun, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat

²⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 10.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers. 2014), 3.

melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.³¹

Pengertian media dalam kegiatan pembelajaran lebih dimaknai menjadi alat fotografis atau elektronis dalam menangkap, mengoperasikan, serta mengatur ulang informasi visual/ verbal.³² Danim mengungkapkan media pendidikan diartikan sebagai perangkat seorang pendidik dalam membangun komunikasi dengan siswanya. Media pembelajaran dapat diartikan pula merupakan segala sesuatu mengenai perangkat lunak dan perangkat keras dapat diterapkan dalam memberikan materi dari sumber pembelajaran kepada siswa baik secara mandiri ataupun kelompok, maka dalam pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan perhatian siswa dan minat belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif.³³

Dari beberapa paparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pembelajaran dari seorang guru kepada siswanya, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih tinggi, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Seorang guru tentunya memerlukan suatu media pembelajaran untuk menyampaikan informasi pembelajaran supaya informasi yang diberikan diterima dengan baik, selain itu dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih baik.

Macam-macam media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 antara lain:

³¹ Asyhar, R, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada. 2011), 08.

³² Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), 3.

³³ Jalinus, N., & Ambiyar. "*Media dan Sumber Belajar*," (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

- a. Media audio merupakan bentuk alat peraga yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yang mengeluarkan suara saja, sehingga hanya menggunakan alat indera pendengar.
- b. Media visual merupakan bentuk alat peraga yang berupa gambar atau lukisan dan hanya bisa dilihat menggunakan alat indera penglihatan.
- c. Media audio-visual merupakan jenis media berupa gambar yang dapat bergerak dan mengeluarkan suara, sehingga menggunakan indera penglihatan dan indera pendengar media tersebut adalah video.
- d. Multimedia merupakan sarana yang menyangkut semua indera pada satu kegiatan belajar.³⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, media dapat dijabarkan menjadi empat jenis yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media multimedia. Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu sebuah media visual 3D berupa boneka tangan, karena boneka tangan hanya dapat dilihat dari berbagai arah, namun tidak menghasilkan suara, serta dalam klasifikasinya boneka tangan termasuk dalam media tiga dimensi.

3. Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan salah satu model benda tiruan berbentuk manusia dan binatang.³⁵ Boneka tangan adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk siswa kelas rendah. Boneka tangan merupakan boneka yang ukurannya lebih besar

³⁴ Desiningrum, N., Endang Nuryasana, dan Leni Yuliana. *Teknologi Pembelajaran*. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 137.

³⁵ Melinda Puspita Sari, Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK ABA 3 Kota Prabumulih, *Jurnal PAUD* , 1, (2019) 3.

dari boneka jari dan dimasukkan ke tangan.³⁶ 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. Kreativitas guru diperlukan dalam penggunaan dan disesuaikan dengan materi serta dipadukan dengan permainan dan teknik yang lain sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.³⁷

Manfaat Boneka Tangan Manfaat dari boneka tangan begitu banyak salah satunya adalah dapat membantu anak untuk mengeluarkan pendapat, melalui boneka tangan ini juga anak tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya cukup dengan boneka tangan sebagai alat bermain anak. Boneka tangan juga dapat mendorong untuk berani berimajinasi, karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah. Beberapa manfaat dari permainan boneka tangan yaitu:

- a. Tidak memerlukan waktu, biaya dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakainya
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan membah suasana gembira.

³⁶ 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.

³⁷ 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

- e. Boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita, menarik bagi anak dan mudah dimainkan oleh anak dan guru.
- f. Membantu mengembangkan emosi anak sehingga anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirnya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman.³⁸

C. Teknik Pembelajaran

1. Pengertian Teknik Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Hamzah B Uno bahwa teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai.³⁹ Pada kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni.⁴⁰ Teknik pembelajaran diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik, misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas.

Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif sehingga guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam

³⁸ Ni Komang J, et.al, Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak, *Jurnal PG PAUD*, 1 (2015), 4-5.

³⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) ,2.

⁴⁰ Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 1158.

koridor metode yang sama.⁴¹

Berdasarkan penjelasan diatas teknik pembelajaran yang efektif adalah yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran. Guru juga dapat mengupayakan berbagai macam teknik tergantung dengan metode dan media yang digunakan oleh guru serta situasi dan kondisi pembelajaran sehingga memungkinkan terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah boneka tangan. Ada banyak teknik yang digunakan dalam menggunakan media boneka tangan. Salah satu teknik yang dapat digunakan pada jenjang kelas rendah adalah dengan menggunakan teknik ventrilokuisme.

2. Teknik Ventrilokuisme

a. Pengertian Ventrilokuisme

Ventrilokuisme atau ilusi sulap suara melibatkan kemampuan penutur untuk mengendalikan gerakan bibir dan rahang sehingga tercipta kesan bahwa suara atau ucapan berasal dari sebuah boneka yang sedang dimainkan. Ini dilakukan agar timbul kesan ujaran diproduksi oleh sebuah boneka. Para ventrilokuis berbicara seolah tidak sedang berbicara, seringnya melalui boneka dengan kualitas suara yang mungkin berbeda dengan suara asli mereka. Ventrilokuisme menuntut pembatasan signifikan pada pergerakan bibir dan rahang dibandingkan dengan ketika berbicara secara normal sehingga diperlukan kompensasi dan substitusi terhadap pergerakan organ ucap dalam memproduksi bunyi bahasa. Namun suara yang diproduksi

⁴¹ Ismail Bugis, Pengertian Strategi, Pendekatan, Model, Teknik, dan Metode Pembelajaran, (online), tersedia di <http://ismailbugis.wordpress.com>, 2011, pengertian-strategi-pendekatan-model-teknik-dan metode pembelajaran, diunduh pada tanggal 3 Juni 2024 pk1.10.42

dusahakan sealam mungkin agar tetap dapat dipahami dengan baik oleh pendengar.⁴²

Ventrilokuisme atau seni suara perut atau sulap suara adalah seni berbicara tanpa menggerakkan bibir. Berasal dari kata Latin *venter* yang berarti perut, *loqui* yang berarti berbicara, dan *ism* yang berarti ilmu atau paham, ventrilokuisme sering pula diartikan sebagai ilmu atau keterampilan berbicara dari perut.

Orang yang dapat menggunakan ventrilokuisme disebut sebagai ventrilokuis yaitu seorang yang ahli berbicara atau bersuara sedemikian rupa sehingga seolah-olah berasal dari sesuatu atau orang lain atau bahkan bersuara dari tempat yang agak jauh. Dalam bahasa Indonesia dikenal juga sebagai ahli suara perut atau ahli sulap suara.

Seni ventrilokuisme dapat digunakan untuk menghibur, mengajar, serta berpromosi. Pertunjukan seorang ventrilokuis digemari mulai dari anak-anak sampai dengan orang tua karena pada umumnya dibawakan dalam bentuk komedi.

Ventrilokuisme di mata masyarakat umum dikenal dengan istilah suara perut. Istilah ini sebenarnya menyesatkan karena seolah sang ventrilokuis memakai perutnya untuk berbicara. Istilah yang menyesatkan ini sengaja dipakai untuk membentuk ilusi bagi para penontonnya, dan untuk melindungi rahasia dari teknik yang sesungguhnya dipakai.

⁴² Roni Kustiawan, Dkk, "Strategi Produksi Bunyi Vokal Oleh Ventrilokuis Indonesia", *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4 (2023), 931-932.

b. Jenis Ventrilokuisme

Ada dua jenis ventrilokuisme, yaitu:

- 1) Ventrilokuisme jarak dekat atau suara perut jarak dekat. Suara perut jarak dekat digunakan pada saat seorang ahli suara perut/sulap suara (ventrilokuis) menggunakan keahliannya untuk membuat satu (atau lebih) boneka atau benda yang berada di dekatnya untuk dapat mengeluarkan suara atau bahkan berbicara.
- 2) Ventrilokuisme jarak jauh atau suara perut jarak jauh. Suara perut jarak jauh digunakan pada saat seorang ahli suara perut/sulap suara (ventrilokuis) menggunakan keahliannya untuk membuat suara yang seolah-olah berasal dari tempat yang jauh atau dari ruangan yang lain.

c. Sejarah Ventrilokuisme

Seni sulap suara adalah nama lain dari ventrilokuisme dimana pelakunya dinamakan ventrilokuis. Sebelumnya, sulap suara atau ventrilokuisme ini dahulunya adalah sebuah sihir hitam yang digunakan oleh pemimpin-pemimpin kala itu untuk menakut-nakuti dan mengendalikan pengikut mereka dengan adanya suara-suara misterius dari udara di sekitar mereka.⁴³ Kemudian seiring berjalannya waktu ventrilokuisme dikenal di Indonesia dengan nama suara perut. Dalam hal ini, suara yang dihasilkan bukanlah suara yang keluar dari perut. Akan tetapi, suara yang dihasilkan tanpa menggerakkan bibir untuk terlihat sedang tidak berbicara.⁴⁴ Biasanya, seorang ventrilokuis akan menggunakan sebuah media sebagai

⁴³ Wijayanti, Neri, “*Pengelolaan Nilai-Nilai Pendidikan dalam Permainan Sulap*”, Artikel Publikasi Ilmiah Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.

⁴⁴ Maxi, *Membongkar Rahasia Sulap*, Jakarta: Trans Media Pustaka, 2009.

penciptaan ilusi tersebut yang pada umumnya adalah sebuah boneka. Boneka yang pakai adalah boneka yang memiliki mulut yang dapat terbuka dan menutup sebagai tampilan ilusi seperti halnya pertunjukan boneka muppet oleh Jim Henson.

Awalnya, ventrilokuisme adalah praktik keagamaan. Nama berasal dari bahasa Latin untuk berbicara dari perut. Orang-orang Yunani menyebutnya sebagai "ramalan perut" atau "*gastromancy*". Suara-suara yang dihasilkan oleh perut dianggap menjadi suara-suara arwah/orang mati yang mengambil tempat tinggal di perut para ventrilokuis. Ventrilokuis kemudian akan menafsirkan suara, karena mereka dianggap mampu berbicara kepada orang mati, serta meramalkan masa depan. Saat itu, para penganut animisme tersebut memercayai jika para pendeta kuil itu dapat membuat orang mati berbicara.

Salah satu kelompok tercatat paling awal yang memanfaatkan teknik ini adalah Pythia, seorang pendeta wanita di kuil Apollo di Dhelphi, yang bertindak sebagai saluran Orakel Delfi Pythia. Pythia (Python) kemudian menjadi salah satu kata yang paling umum digunakan di Yahudiklasik dan Kristen mula-mula menunjuk satu perbuatan nujum (peramal masa depan). Beberapa versi bahasa Inggris awal Alkitab untuk menerjemahkan kata *gastromancy* dalam Septuaginta di Kisah Para Rasul, yaitu mengenai seorang perempuan yang mempunyai roh yang dapat berbicara mengenai masa depan.

Salah satu ahli ramalan perut atau *gastromancer* (pendeta kuil yang memakai ventrilokuis) paling sukses adalah Eurykles, seorang pendeta kuil di Athena, dalam bukunya disebut *Euryklides* yang dihormati oleh para *gastromancer*. Pada Abad Pertengahan, ventrilokuisme dianggap sebagai

sihir. Namun pada abad ke-19, ventrilokuisme lebih diterima sebagai pertunjukan panggung. Dengan bermunculan para ventrilokuis dunia, ventrilokuisme tidak dipakai lagi dalam praktik keagamaan.

d. Perkembangan di Dunia Modern

Pada masa modern, ventrilokuisme lebih dikenal seni hiburan panggung di klub malam, pertunjukan sulap, acara TV, dan lain-lain yang berhubungan dengan hiburan. Biasanya pemain duduk di bangku dengan boneka (terbuat dari kayu, kain, atau karet) ada di pangkuannya atau pemain berdiri sambil menumpangkan salah satu kaki di atas bangku dan meletakkan boneka di atas pahanya. Perkembangan hingga saat ini para pemain lebih sering berdiri dan menggunakan meja tinggi untuk meletakkan bonekanya. Sang ventrilokuis melontarkan humor-humor dan ada juga yang bernyanyi. Mereka merupakan aktor tunggal, karena semua suara merupakan suara ventrilokuis itu sendiri.

Popularitas ventrilokuisme sempat menyusut untuk sementara, termasuk Indonesia. Namun karena kemampuan media elektronik modern untuk menyampaikan ilusi suara, efek khusus, hingga perlombaan bakat, sejumlah ventrilokuisme modern mulai berkembang.

e. Perkembangan Ventrilokuisme di Indonesia

Seni ini masuk ke Indonesia dibawa oleh orang-orang Belanda pada saat penjajahan Belanda. Mereka kemudian mengajarkannya kepada beberapa orang Indonesia. Beberapa nama ventrilokuis yang sempat tercatat pada tahun 1950-an antara lain Prof. Waldo Waldini dan Tee Bian Ing. Sedangkan pada tahun 1960-an di antaranya adalah Bapak Marijoen V. M. (dengan bonekanya, Koko). Selain

mereka bertiga, kemungkinan masih ada beberapa ventrilokuis lain yang tidak tercatat, karena hanya berkiprah di daerah tertentu saja. Bapak Marijoen pada tahun 1980-an menulis sebuah buku yang membahas seni ventrilokuisisme. Ventrilokuis yang terkenal di Indonesia pada tahun 1970-an hingga 1980-an adalah Gatot Sunyoto (dengan Tongki). Beliau tampil di TVRI mengasuh acara untuk anak-anak.

Semakin maraknya acara Reality Show pada tahun 2000-an di televisi, maka beberapa ventrilokuis, seperti Imin Fozzy, Radit Vent, Budi Haha, Jerry Gogapasha, menjadi sering mengisi acara-acara di televisi. Antara lain dalam acara Gong Show, Stand Up Comedy, Laptop si Unyil, Idola cilik, Indonesia mencari bakat, Indonesia's Got Talent, dll. Dengan demikian seni ini dapat lebih dikenal dan digemari oleh masyarakat Indonesia.

Ada satu tokoh yang menggunakan teknik ventrilokuisisme, yaitu Ria Enes dengan boneka Susan (namun Ria Enes lebih sering terlihat bergerak bibirnya pada saat Suzan berbicara pada saat itu). Namun Ria Enes menjadi cikal bakal perkembangan ventrilokuisisme Indonesia di Era 90-an. Beliau juga tergabung dengan grup komunitas ventrilokuis indonesia dalam jejaring sosial di Internet. Seni ventrilokuisisme belum berkembang pesat di Indonesia. Meskipun demikian ada beberapa ventrilokuis yang senantiasa berupaya untuk menggunakan kemampuannya ini.

f. Mimik Wajah dan Suara Ventrilokuisisme

Seorang ventrilokuis profesional akan tetap menampilkan mimik wajah yang normal dan kedua bibirnya tampak hanya sedikit terbuka, terkadang senyum. Ventrilokuis pemula akan tampak kesulitan saat mengatakan bunyi huruf-huruf

mati yang menggunakan bibir, yaitu bunyi huruf: f, v, b, p, dan m. Namun dengan latihan yang tepat, tentu siapapun yang masih mempunyai lidah dan suara tentu dapat menjadi seorang ventrilokuis.

g. Boneka Ventrilokuis

Ventrilokuis modern memanfaatkan berbagai jenis boneka dalam pertunjukan mereka, mulai dari kain lembut atau busa, hingga boneka karet fleksibel. Bentuknya bermacam-macam, ada boneka lengkap, setengah badan, boneka binatang hingga bentuk aneh dan lucu lainnya. Boneka ventrilokuis klasik yang digunakan oleh ventrilokuis bervariasi dalam ukuran mana saja dari dua belas inci sampai seukuran manusia, dan yang lebih besar. Secara tradisional, boneka jenis ini telah dibuat dari bubur kertas atau kayu. Namun, di zaman modern, bahan lain yang sering digunakan, termasuk fiberglass-diperkuat-resin, karet lateks, dll. Salah satu boneka ventrilokuis yang terkenal adalah Susan, yang kerap menemani Ria Enes dalam setiap penampilannya.⁴⁵

D. Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrilokuisisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Boneka merupakan benda yang disenangi oleh anak-anak, maka pemilihan boneka tangan sangatlah cocok karena dapat menarik perhatian siswa.⁴⁶ Yulinda mengatakan penerapan media boneka tangan dapat membantu siswa dalam memperlihatkan hal abstrak, pengasahan rasa, rangsangan pada kreativitas,

⁴⁵ Pusat ensiklopedia, (*ventrilokuisisme*), ensiklopedia dunia, (semarang:stekom)

⁴⁶ Widowati, D. A. "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2016)2.583.

menemukan pandangan, serta menjelaskan konsep/ rancangan supaya membangkitkan kesenangan siswa dalam pembelajaran menyimak/mendengarkan.⁴⁷

Boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak, sebab boneka merupakan mainan yang universal. Baik anak perempuan atau anak laki-laki. Bermain bukan hanya aktifitas mengisi waktu bermain anak atau untuk bersenang-senang. Tetapi dengan bermain boneka, anak akan distimulus untuk melatih dan mengembangkan kemampuan kerja otak dan mengasah daya imajinasi anak juga sangat efektif untuk membantu anak belajar berbahasa.

Hal ini juga didukung oleh pendapat Salsabila Manfaat boneka tangan yaitu:

1. Membantu anak membangun keterampilan sosial.
2. Melatih kemampuan menyimak (ketika mendengarkan teman saling bercerita)
3. Melatih bersabar dan menganti giliran.
4. Meningkatkan kerja sama.
5. Meningkatkan daya imajinasi anak.
6. Memotivasi anak agar mau tampil.
7. Meningkatkan keaktifan anak.
8. Menambah suasana gembira dalam kegiatan pembelajaran.
9. Tidak memerlekan waktu yang banyak biaya, dan persiapan yang rumit.⁴⁸

⁴⁷ Rosaria Yulinda Krisanti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar,*” Surabaya: PGSD Universitas Wijaya Kusuma, 2020), 4.

⁴⁸ Lilis Madyawati, “*Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak,*” (Jakarta : PT Kh-arisma Putra Utama. 2017), 186-187.

Penerapan pembelajaran dengan boneka tangan sudah banyak dijumpai, sementara teknik ventriloquisme juga bukan hal baru, namun masih tergolong jarang diterapkan dalam pembelajaran. Teknik ini sudah seringkali dijumpai, namun dalam konteks menjadi hiburan. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran masih jarang ditemui. Namun sudah ada penelitian yang mengangkat Teknik ini. Ahmad Ichsan dan Dewi Juniarti melakukan kegiatan penelitian sulap suara boneka di terapkan pada siswa RA dengan pembelajaran edutainment dengan tujuan untuk hiburan yang dirancang adanya proses pendidikan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan menggunakan sulap suara pada media boneka, dapat meningkatkan perasaan positif (senang, gembira) akan dapat mempercepat tercapainya pembelajaran. Sedangkan pikiran negatif akan dapat memunculkan perasaan takut, cemas, bosan bahkan bisa memperlambat proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan usaha yaitu memadukan hiburan dan Pendidikan. Pada artikel tersebut juga menjelaskan perencanaan sebelum melakukan pembelajaran serta proses pelaksanaan pembelajaran dengan sulap boneka. Penjelasannya sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran

- a. Menyiapkan dan mengatur alat, trik serta jenis permainan sulap yang akan dikemas dalam pertunjukan.
- b. Mengkategorikan penonton.
- c. Mengkategorikan jenis permainan sulap
- d. Menyiapkan boneka yang akan digunakan
- e. Mempelajari materi yang akan disampaikan

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan sulap suara
 - a. Guru memasuki kelas dengan membawa boneka ditangannya
 - b. Guru memperkenalkan boneka yang dibawa
 - c. Guru mengkondisikan siswa agar siswa tidak gaduh saat antusias atas boneka yang di pegang guru.
 - d. Saat pertunjukan dilakukan, guru dengan boneka menyapa siswa dengan pertanyaan sederhana.
 - e. Setelah itu boneka akan bercerita sedikit dengan mengacu pada materi pelajaran yang akan diberikan.
 - f. Guru mengajak anak mengulas kembali pelajaran yang telah diberikan dengan humor yang mengedukasi.
 - g. Boneka memberikan pertanyaan kepada anak yang siap maju ke depan dan anak diakhir sesi ada anak yang dipersilahkan menceritakan kembali yang sudah diceritakan.⁴⁹

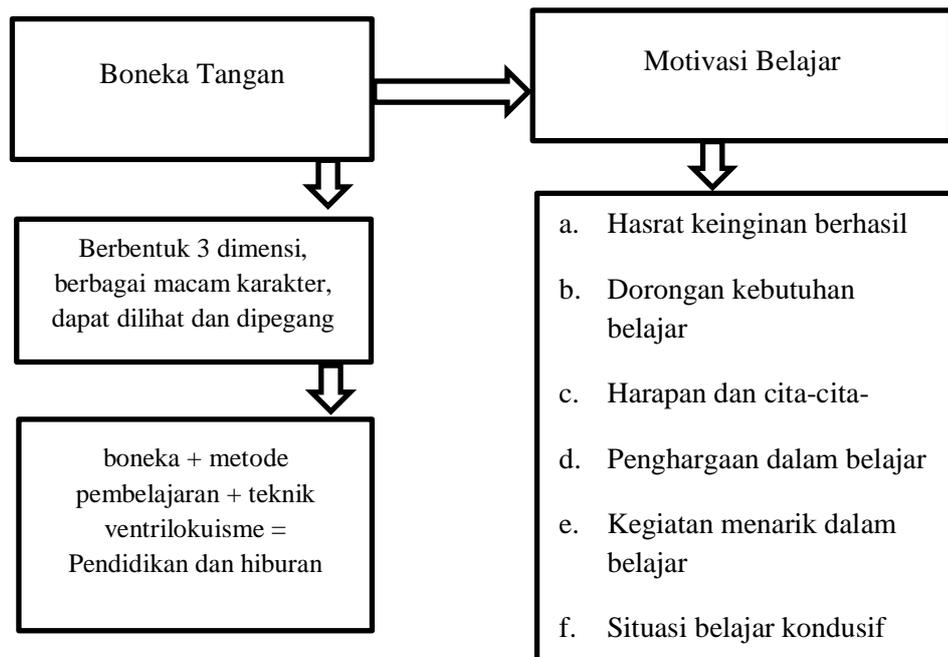
Berdasarkan beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berdasar pada:

1. Boneka tangan dapat digunakan sebagai alat yang dapat membantu dalam pembelajaran terutama pada anak-anak, karena yang pertimbangan boneka berbentuk 3 dimensi, serta bentuk visualiasi yang bermacam-macam karakter yang dapat disukai siswa sehingga membuat siswa menyerap pembelajaran

⁴⁹ 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.

yang disampaikan oleh guru dan dapat memvisualkan hal-hal abstrak serta menggantikan objek nyata.

2. Boneka tangan dapat digunakan dengan berbagai metode dan teknik pembelajaran seperti ventrilokuisme. Pada teknik ventrilokuisme dikemas secara jenaka dan teknik tanpa menggerakkan bibir sehingga siswa seolah merasa bahwa boneka bisa berbicara sendiri, hal ini mampu membangkitkan motivasi belajar siswa karena pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan boneka dan teknik ventrilokuisme mengkombinasikan boneka secara visual, kemudian secara verbal menggunakan metode bercerita dan dialog ditunjang dengan teknik ventrilokuisme dengan seni berbicara tanpa menggerakkan bibir.
3. Motivasi belajar dapat meningkat karena saat pelaksanaan siswa terlibat, bersemangat mengikuti pembelajaran dengan gembira, siswa tidak merasa terbebani dan tetap focus pada guru karena terkesima sehingga indicator motivasi belajar siswa dapat tercapai. Hal ini dimungkinkan karena pada proses pelaksanaan menggabungkan antara pendidikan dan hiburan.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan dengan menggunakan teknik ventrilokuisme dan perencanaan serta proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan juga hambatan-hambatan yang ditemui selama pelaksanaan. Selanjutnya digali dampak yang yang didapatkan dari proses pelaksanaan tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka peneliti turun langsung ke lapangan untuk bertemu dengan narasumber terkait untuk mengumpulkan data penelitian, sekaligus melakukan analisis data selama proses penelitian. Untuk itu, peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif ialah suatu pendekatan yang digunakan untuk mempelajari kehidupan sosial, informasi atau data yang diperoleh tersebut disajikan apa adanya dalam bentuk teks.⁵⁰

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah studi kasus (case study). Peneliti memilih jenis penelitian ini untuk dapat mengeksplorasi fokus penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti, salah satunya yaitu pelaksanaan dari pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan menggunakan teknik ventrilokuis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Studi kasus adalah studi empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Studi kasus berusaha menggali informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam-

⁵⁰ Matthew B. Miles, etc, *Qualitative Data Analysis A Method Sourcebook*, Edition 3 (United Kingdom: Sage Publication, 2014), 36.

dalamnya, kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk naratif sehingga memberikan gambaran secara utuh tentang fenomena yang terjadi.⁵¹

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti tentunya sangat penting sebagai instrument kunci yang diperlukan, dan penelitian yang dipilih adalah penelitian jenis kualitatif. Kemudian peneliti akan mengamati terjadinya penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil penelitian yang konkret. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Sebelum memasuki tempat atau lokasi penelitian, terlebih dahulu peneliti izin kepada pihak sekolah (MI Roudlotul Jannah Malang) kemudian peneliti memperkenalkan diri pada sekolah tersebut dengan pertemuan yang formal maupun semi formal serta menyampaikan keinginan, maksud dan tujuan.
2. Melakukan penelitian pendahuluan yaitu dengan beberapa instrumen yang direncanakan (wawancara, observasi, dan dokumentasi) untuk memahami latar belakangnya.
3. Membuat Jadwal kegiatan penelitian berdasarkan kesepakatan antara peneliti, subjek penelitian maupun orang yang berkaitan.
4. Melakukan pengumpulan data sekolah tersebut melalui instrumen dan sumber data yang akan diteliti dengan intsrumen yang ada (wawancara, observasi dan dokumentasi).

⁵¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 47- 48.

C. Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Roudlotul Jannah yang berlokasi di Jl. Wonosari, desa Jabung, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang. Pemilihan lokasi dilandasi oleh pertimbangan pelaksanaan pembelajaran dengan teknik ventrilokuis yang terbilang unik dan jarang diterapkan di sekolah pada kegiatan pembelajaran. Harapannya dengan penelitian ini sebagai inovasi dan terobosan baru yang dapat digunakan oleh guru lain dalam kegiatan pembelajaran menyimak sehingga kegiatan menyimak lebih menyenangkan.

D. Data dan Sumber Data Penelitian

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data primer dalam penelitian ini meliputi seluruh kata-kata dan perilaku yang dihasilkan dari sumber data utama yaitu siswa, guru kelas 1 di MI Roudlotul Jannah Malang yang dihasilkan dari sumber data melalui kegiatan wawancara dan observasi yang berkaitan langsung dengan proses penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuis untuk meningkatkan keterampilan menyimak.
2. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi seluruh dokumentasi dari hasil observasi, jadwal kegiatan yakni foto-foto dan berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian dan dokumen-dokumen yang terkait, seperti RPP, silabus.

E. Pengumpulan Data

Agar diperoleh data yang valid dalam penelitian ini, perlu di tentukan teknik pengumpulan data yang sistematis. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti akan melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru, siswa mengenai penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Wawancara dilakukan secara mendalam antara peneliti dengan informan atau narasumber sehingga menghasilkan data yang jelas dan menyeluruh/detail.

Tabel 3.1 Pedoman dan Tema Wawancara

No.	Fokus penelitian	Tema wawancara	Sumber data
1	Perencanaan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses penyusunan perangkat pembelajaran (silabus dan RPP) 2. Langkah-langkah proses pembelajaran 3. Pendekatan, model, strategi, metode apa yang digunakan dalam menunjang keberhasilan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 4. Solusi jika tidak ada perubahan dalam penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 	Kepala Sekolah dan Guru
2	Pelaksanaan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. proses penerapan yang telah ditentukan 2. Keberhasilan proses penerapan yang telah ditentukan 3. Proses penilaian yang dilakukan 4. Evaluasi pembelajaran 	Guru
3	Dampak penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggapan siswa atas proses penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 2. Jumlah siswa yang sudah dikatakan memiliki motivasi dengan baik setelah 	Siswa dan guru

	motivasi belajar siswa	diterapkannya media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme 3. Dampak media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	
--	------------------------	--	--

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara peneliti langsung terjun kelapangan dan membaaur dengan objek di MI Roudlotul Jannah Malang untuk mengamati dengan cermat dan menyeluruh. Pencarian data penelitian ini dilakukan dengan pengamatan dan mencatat langsung gejala yang diteliti, baik pengamatan itu dilakukan dalam situasi sebenarnya ataupun situasi khusus. Observasi yang akan dilakukan peneliaan yaitu:

- a. Lokasi penelitian yaitu MI Roudlotul Jannah Malang
- b. Subyek penelitian yaitu guru dan siswa kelas 1
- c. Kegiatan yang diamati yaitu pembelajaran yang menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk mendapatkan data berupa:

- a. Data kegiatan-kegiatan, foto kegiatan pembelajaran
- b. Buku pembelajaran yang digunakan, dokumen pendukung
- c. Modul ajar

Table 3.2 keterkaitan pertanyaan penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data

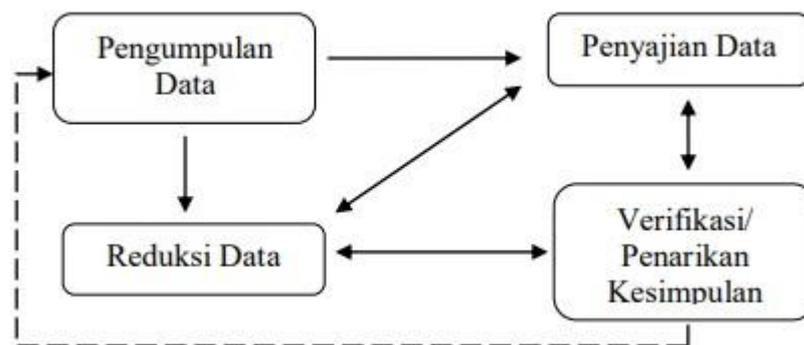
No.	Pertanyaan	Sumber data	Teknik pengumpulan data	Rambu-rambu data yang dibutuhkan
1.	Bagaimana penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokusime untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang	Kepala sekolah	Wawancara	Tema wawancara: <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep media boneka tangan dengan teknik ventrilokusime 2. Proses perencanaan penyusunan perangkat pembelajaran (modul ajar) 3. Mencantumkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokusime pada langkah-langkah proses pembelajaran 4. Dampak motivasi belajar siswa
2.	Bagaimana perencanaan dan implementasi media boneka tangan dengan teknik ventrilokusime untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang	Guru	Wawancara	Tema wawancara: <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses penyusunan perangkat pembelajaran (modul ajar) 2. Langkah-langkah proses pembelajaran 3. Strategi, metode, model apa yang digunakan dalam menunjang keberhasilan penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokusime untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 4. Bahan ajar, media, materi yang perlu dipersiapkan 5. Cara menyajikan materi dengan media boneka tangan teknik ventrilokusime 6. Keberhasilan proses penerapan dari rencana yang telah ditentukan 7. Solusi jika terjadi permasalahan dalam proses penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokusime untuk meningkatkan motivasi belajar siswa 8. Proses penilaian yang dilakukan 9. Evaluasi pembelajaran
		Siswa	Wawancara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggapan siswa atas penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokusime untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

		Peristiwa; kegiatan belajar mengajar	Observasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pembukaan pembelajaran 2. Kegiatan inti pembelajaran 3. Kegiatan penutup pembelajaran
		Dokumen: Naskah kurikulum, silabus, modul	Dokumentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modul ajar 2. Pendekatan, model, metode, strategi, teknik yang digunakan dalam pembelajaran beserta langkah-langkah pembelajaran dan foto kegiatan pembelajaran 3. Program penilaian
2.	Bagaimanakah dampak penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Guru dan Kepala Sekolah	Wawancara	<p>Tema wawancara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah siswa yang sudah memiliki motivasi belajar dengan baik setelah diterapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme 2. Dampak dari penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
		Siswa	Wawancara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemajuan motivasi belajar siswa diterapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme
		Peristiwa: kegiatan pembelajaran	Observasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. kegiatan pembuka pembelajaran 2. kegiatan inti pembelajaran 3. kegiatan penutup pembelajaran 4. Indikator motivasi belajar yang sudah dicapai siswa
		Dokumen: naskah kurikulum, silabus, dan modul	Dokumentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. KI, KD yang tercapai 2. Program penilaina 3. Hasil dan evaluasi penilaian

F. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, penjabaran kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau

verifikasi. Proses menganalisis data ini peneliti menggunakan analisis data deskriptif yaitu mendeskriptifkan data secara logis, sistematis, teliti, terhadap semua data yang berhasil dikumpulkan dengan mengidentifikasi, kategorisasi dan interpretasi. Merujuk pada pendapat Miles, Huberman dan Saldana di dalam analisa data kualitatif terdapat tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu kondensasi data, penyajian data, kesimpulan.⁵²



Bagan 3.1 Proses Analisis Data

1. Kondensasi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengabstrakan serta mentransformasikan data yang muncul dari catatan-catatan lapangan berupa perencanaan yang dilakukan guru kemudian peran guru dalam kegiatan penerapan media boneka tangan berbantuan teknik ventriloquisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh peneliti yakni data hasil wawancara informan, observasi, dan studi dokumen.

⁵² Saldana, Miles & Huberman. *Qualitative Data Analysis*. (America: SAGE Publications, 2014) hal 31-33

2. Penyajian data dan penyusunan informasi yang dilakukan peneliti diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data berupa transkrip wawancara yang dilakukan kepada guru dan peserta didik, deskripsi pengamatan lapangan ketika kegiatan penerapan media boneka tangan berbantuan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dokumentasi.
3. Verifikasi data merupakan kegiatan menarik kesimpulan dalam penelitian ini yaitu kegiatan menarik inti dari sekumpulan data yang telah disusun/disajikan sehingga memperoleh kesimpulan yang dapat menjawab fokus penelitian.

G. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data merupakan upaya yang dilakukan agar memperoleh hasil yang lebih akurat dan dapat dipercaya serta dapat dipertanggungjawabkan terhadap data yang diperoleh selama penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memeriksa data yang sudah diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi teknik, sumber dan waktu.

1. Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengkroscek data yang diperoleh dari subjek penelitian (informan) yaitu kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas 1.
2. Triangulasi metode dalam penelitian ini dilakukan dengan mengecek hasil data berupa wawancara dari informan yaitu kepala sekolah, guru dan siswa

(triangulasi sumber) kemudian di cek dengan observasi kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi.

3. Triangulasi waktu yaitu melakukan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dalam waktu yang berbeda dan dilakukan berulang-ulang sehingga ditemukan kepastian datanya.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah terletak di sebuah dusun Borojabung Desa Jabung kecamatan Jabung Kabupaten Malang. Mayoritas penduduknya muslim nahdhiyin. Pada tahun 2011 telah didirikan sebuah madrasah ibtidaiyah yang bernama MI Roudlotul Jannah. Karena satu-satunya madrasah/sekolah yang ada pada waktu itu, madrasah ini hampir dipenuhi oleh siswa penduduk desa di sekitarnya.

Pada awalnya MI Roudlotul Jannah berada dalam naungan Yayasan Pendidikan Islam Ahmad Yani Jabung. Pada tahun 2013 telah mendapatkan Ijin Operasional, seiring dengan perkembangan waktu akhirnya pada tahun 2015 MI Roudlotul Jannah mendirikan Yayasan sendiri yaitu Yayasan Al-Hidayah Jabung.

Tujuan mula-mula didirikan Madrasah ini untuk menyediakan pendidikan formal yang berlandaskan Islam Ahlusunah waljamaah yang dapat diterima di jenjang yang lebih tinggi yaitu MTs atau SMP.

MI Roudlotul Jannah merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jl.Wonosari No.9 Rt.03 Rw.07 Dusun Borojabung Desa Jabung Kecamatan Jabung Kabupaten Malang. Adapun lokasi MI Roudlotul Jannah terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk.

MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas – batas dari lokasi MI Roudlotul Jannah adalah sebelah utara berbatasan dengan perkebunan, sebelah barat berbatasan dengan Jalan sebelah selatan berbatasan dengan TK, sebelah timur berbatasan dengan perkebunan.⁵³

B. Paparan Data

1. Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Pembelajaran pada kelas rendah khususnya kelas I membutuhkan keahlian, kesabaran dalam membimbing dan mendidik siswa yang masih termasuk dalam anak usia dini. Siswa kelas I masih berada pada peralihan dari masa tama kanak-kanak menuju pada jenjang sekolah dasar. Sehingga siswa kelas I masih perlu diperhatikan khusus sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertekan dalam belajar. Oleh sebab itu memilih guru yang sesuai juga termasuk dalam perencanaan yang dilakukan. Seperti halnya yang telah disampaikan oleh Kepala Madrasah Bapak Fattah sebagai berikut:

⁵³ Dokumen Kurikulum madrasah, (Malang, 7 mei 2024)

Kalau pembelajaran di kelas satu kan berarti tahap dasar ya, jadi diperhatikan sangat ekstra, dan kita pun (sekolah) tidak sembarangan memberikan tanggung jawab ini pada kelas satu, Jadi sekolah itu mempercayakan kepada bu Sulimah, beliau salah satu guru senior di yayasan ini, sebelumnya beliau mengajar di TK kemudian berdirinya MI ini, beliau menjadi guru kelas 1 sampai sekarang tidak pernah ganti ke kelas lain⁵⁴

Hal tersebut juga senada dengan studi dokumentasi yang peneliti temukan yaitu SK mengajar Ibu Sulimah berada pada kelas satu mulai dari tahun berdiri sekolah yaitu tahun 2011 hingga tahun 2024 dan juga jam pembagian mengajar dikelas 1 sebagai berikut:⁵⁵



Gambar 4.1 SK mengajar Ibu Sulimah

⁵⁴ Muh. Abdul Fatah, wawancara kepala sekolah (Malang, 22 April 2024)

⁵⁵ Dokumen SK Mengajar Ibu Sulimah tahun 2011 dan tahun 2022-2024 (Malang, 7 mei 2024)

Pada SK tersebut Ibu Sulimah tercantum bahwa beliau ditetapkan menjadi guru tetap yayasan semenjak tahun 2011 hingga tahun 2024. Beliau dipercaya mengajar pada kelas satu dan sebagai penguat, maka berikut peneliti lampirkan pembagian jam mengajar Ibu Sulimah pada kelas I sebagai berikut.⁵⁶

**PEMBAGIAN TUGAS GURU
DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

NO	KODE	NAMA GURU	MATA PELAJARAN	KELAS					JAM, TEB	TOTAL JAM/MINGGU	TUGAS TAMBAHAN GURU		
				1	2-A	3-B	4	5					
1	A	MUHAMMAD FATAH, S.Pd.	Bahasa Inggris	-	-	-	2	2	4	24	30	Hepata Madrasah	
2	B	SITI UM HUSUM, S.Pd.	Al-Qur'an Hadid Almabid Almabid Fikih SIS Bahasa Arab SBCEP Bahasa Jawa Pendidikan Pancasila	-	-	-	2	2	4	34	30	Wakil Kepala Madrasah Ibtidaiyah Wakil Guru kelas VI	
3	C	SULIMAH, S.Pd.	Pendidikan Pancasila Bahasa Indonesia Mata-mathila Seni dan Budaya PIKIK Al-Qur'an Hadid Almabid Almabid Fikih Bahasa Arab Bahasa Jawa Bahasa Inggris PQWES P. STEPA TI. 2023/2024	4	-	-	-	-	-	40	12	32	Korbid. Humas, Wali/Guru Kelas I

**DAFTAR PEMBAGIAN TUGAS GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUL JANNIAH
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Lampiran ke : Keputusan Kepala MI Roudlotul Jannah
 Nomor : KM/000/B.02/MIR/5100/M/1201
 Tanggal : 01 Juni 2011
 Tentang : Pembagian Tugas Dalam Proses Belajar Mengajar

NO	KODE	NAMA, TTL, DAN TUGAS TAMBAHAN	BIDANG YANG DIAMPU	KELAS			TUGAS TAMBAHAN GURU	
				1	JAM, TEB	TOTAL JAM/MINGGU		
1.	A	HUDI SANTOSO, S.Pd. MLG, 01 JUNI 1974	MATEMATIKA B. INGGRIS PJOK	4 2 2	B	24	32	Kepala Madrasah
2.	B	MANSYUR MLG, 04 APRIL 1977	QURDIST FIQIH AQIDAH B ARAB	2 2 2 2	B	18	26	Waka Kurikulum
3.	C	SULIMAH MLG, 08 AGUSTUS 1974	IPA IPS PKn B. INDONESIA B. JAWA SBK	3 3 2 6 2 2	B	12	30	Wali Kelas 1 (Guru Kelas 1)

Gambar 4.2 pembagian tugas Ibu Sulimah pada kelas 1

Langkah berikutnya usai memilih guru yang berkompeten adalah membuat perencanaan khususnya dikelas I karena mengacu dari tahun sebelumnya untuk mengantisipasi siswa mengalami peralihan dari taman kanak pada jenjang sekolah dasar. Seperti halnya ungkapan wali kelas berikut:

Jadi karena kelas 1 itu masih anak-anak, masih peralihan dari TK yang pembelajaran masih terbilang ringan kemudian ke MI yang dalam tanda kutip anak harus menguasai konsep, jadi agak berat

⁵⁶ Dokumen Pembagian Tugas Mengajar Guru Tahun Pelajaran 2011 dan tahun 2023 (Malang, 7 Mei 2024)

sehingga timbul kebosanan pada anak. Solusinya kita yang harus pandai mencari sesuatu untuk membangkitkan minat anak-anak, ya sampai akhirnya saya menemukan ventrilokuisme ini, saya coba, sukses, kemudian saya rencanakan untuk anak-anak didik yang akan datang supaya ketika masuk ajaran baru sudah siap untuk diterapkan.⁵⁷

Perencanaan tersebut kemudian ditindak lanjut dengan membuat boneka sendiri dari boneka bekas yang dimiliki guru sehingga tidak harus membeli boneka ventrilokuisme, hal itu dilakukan karena boneka ventrilokuisme cenderung mahal. Boneka yang dibuat guru terbuat dari kaos kaki bekas dan boneka bekas kemudian dihias dan dimodifikasi. Berikut peneliti tampilkan foto boneka yang digunakan oleh guru:⁵⁸



Gambar 4.3 pra-penelitian Gambar 4.4 Observasi pembelajaran

Gambar diatas pada gambar 4.3 peneliti dapatkan pada saat pra penelitian yaitu boneka tangan dari kaos kaki bekas yang dimodifikasi oleh guru sehingga nampak muncul bentuk bibir dan diberikan manik-manik membentuk mata. Pada gambar 4.4 merupakan boneka bekas yang sudah dimodifikasi oleh guru sehingga mempunyai bibir yang lebar dan dapat digerakkan dan bisa

⁵⁷ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁵⁸ Dokumentasi Foto Boneka Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang Pada tanggal 10 oktober 2023 dan 7 Mei 2024

terbuka sehingga bisa dianggukkan. Kedua foto boneka yang berbeda tersebut menunjukkan bahwa guru kreatif dalam menyiapkan berbagai macam karakter boneka.⁵⁹

Setelah membuat media pembelajaran selanjutnya membuat modul ajar. Kepala madrasah mengatakan bahwa dirinya baru mengetahui pada modul dicantumkan teknik ventrilokuisme karena posisi beliau kepala madrasah yang baru.

Nah, kan ini andalan kita. Andalan sekolah ini. Ini kan aset sekolah ya istilahnya. Jelas saya tahu. Cuma kalau dicantumkan dalam RPP/Modul ajar mulai tahun ini kayaknya. Saya kan kepala sekolah yang baru, sebelumnya menggantikan pak Hudi selaku kepala Sekolah. Tapi saya sebelumnya kan juga guru disini. Jadi saya sudah tau kalau beliau menerapkan ventrilokuisme.⁶⁰

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ibu Sulimah selaku guru kelas I bahwa baru pada tahun ini mencantumkan pada modul ajar karena sebelumnya beliau mencoba teknik tersebut dan berhasil sehingga kemudian beliau berinisiatif untuk mempersiapkan pada tahun ajaran baru. Sebagai berikut:

Ventrilokuisme ini saya mencoba kok sukses, jadi saya gunakan untuk tahun berikutnya. Ya RPP/modul pasti buat, tapi secara administrasi kan sudah ya sebelum memulai pembelajaran sudah harus selesai.⁶¹

Untuk menguatkan pernyataan tersebut, peneliti menambah dokumentasi modul ajar milik guru yang memuat media boneka tangan dan teknik ventrilokuisme. Peneliti menjumpai pada modul ajar tidak hanya

⁵⁹ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (10 oktober 2023-7 Mei 2024)

⁶⁰ Muh. Abdul Fatah, *Wawancara Kepala Sekolah* (Malang, 22 April 2024)

⁶¹ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas I* (Malang, 23 April 2024)

menggunakan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme namun juga dengan model dan metode pembelajaran sebagai berikut:⁶²

SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas • Papan Tulis dan Spidol • Boneka tangan • Alat tulis, spidol warna dan krayon • Kertas bergambar, lem/double tip, gunting
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler kelas 1
MODEL PEMBELAJARAN:
PjBL (Project Based Learning)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan pertanyaan atau masalah utama 2. Merencanakan proyek 3. Membuat jadwal penyelesaian proyek 4. Memonitoring kemajuan penyelesaian proyek 5. Mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek 6. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek
METODE PEMBELAJARAN:
Diskusi, tanya jawab, penugasan, membuat montase, demonstrasi, teknik Ventrilokuisme
MODA PEMBELAJARAN :
Luring/ Tatap Muka

Gambar 4.5 modul ajar guru

Hal tersebut senada dengan ungkapan guru bahwa sebelum membuat modul ajar beliau juga memikirkan model, metode, media pendukung yang sesuai dengan materi yang digunakan sebagai penunjang media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme. Berikut pemaparannya:

saya pikir apa ya materi yang cocok, tapi biasanya materi garis besarnya sama dari tahun ke tahun, kemudian ini dikombinasikan dengan media lain (mungkin) yang cocok kalau diperlukan supaya lebih menunjang, kemudian model, metode, strateginya⁶³

Setelah membuat boneka tangan, menyiapkan modul, guru juga mengasah *skill* yaitu melakukan latihan teknik ventrilokuisme sehingga saat

⁶² Dokumentasi modul ajar matapelajaran pendidikan kewarganegaraan (Malang, 6 mei 2024)

⁶³ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

melakukan pembelajaran guru mahir. Seperti halnya Ibu Sulimah ungkapkan sebagai berikut:

Saya juga latihan A I U E O dan huruf B P V M F maksudnya huruf yang kalau ngomong harus mingkem, kalau lama tidak belajar/latihan jadi kaku mulut lidah saya.⁶⁴

Sebagai penguat peneliti hadirkan kondisi kelas dan proses pembelajaran dengan antusias siswa sebagai berikut:⁶⁵



Gambar 4.6 penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme

Pada gambar 4.6 saat siboneka dan guru mendekat, ada siswa yang antusias hingga berdiri. Meskipun sedikit ada gerakan bibir namun hal itu tetap dapat menghibur siswa sehingga siswa tertawa dan focus mendengarkan arahan dari guru dan menghiraukan suara dari luar kelas meskipun suara dari luar nyaring terdengar karena batas antara kelas hanya menggunakan triplek dan ada jendela kaca besar sehingga siswa bisa melihat kegiatan orang yang berada diluar kelas.⁶⁶

⁶⁴ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁶⁵ Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

⁶⁶ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Roudlotul Jannah Malang

a. Tahapan pembuka

Hasil wawancara dengan guru, pada tahap dilakukan dari salam, berdoa, menyapa siswa dan memberikan stimulus pada siswa agar siap belajar. Berikut penjelasannya:

Proses pelaksanaan itu yang pertama saya salam, berdoa, menanyakan kabar dan yang pasti bawa boneka. Ketika saya tunjukkan boneka anak-anak sudah ramai. Apalagi kalau saya goda mereka dengan suara boneka, waah makin ramai. Jadi saya mulai dengan spil sedikit-sedikit. Sampai anak-anak mulai focus dari perhatian selain saya dan boneka.⁶⁷

Pembelajaran berlangsung setelah siswa telah melakukan istirahat dan masuk kembali untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Kondisi sudah siang sekitar pukul 09.30 WIB ada siswa yang letih karena pada saat istirahat banyak siswa yang bermain kejar-kejaran dengan teman. Siswa laki-laki sebagai bermain sepak bola di halaman sekolah dengan siswa kelas lain. Sehingga saat bel berbunyi siswa masuk ke dalam kelas dalam kondisi terengah dan letih.

Pada tahap pembuka, setelah guru mengucapkan salam, siswa membaca doa setelah makan, kemudian guru menyapa siswa dengan senyuman. Guru langsung menunjukkan boneka hijau kodok. Siswa merasa antusias. Beberapa siswa takut dengan boneka saat guru mendekatkan boneka pada siswa. Siswa yang duduk dibangku depan menutup wajahnya karena takut tiba-tiba guru

⁶⁷ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

mendekatkan boneka padanya. Siswa perempuan duduk dipaling belakang, maju ke depan untuk bersalaman dan memegang boneka. Siswa laki-laki duduk sendirian paling depan juga berteriak-teriak agar guru mau mendekat padanya. Namun saat guru mendekat padanya, ia malah menutup wajahnya. Boneka sudah mendekat dan berada dihadapannya, siswa tersebut antusias melakukan tos dengan boneka.⁶⁸ Berikut lampiran foto guru menyapa siswa dengan boneka



Gambar 4.7 guru menyapa siswa dengan boneka

b. Tahap Inti

Memasuki tahap inti dimulai dengan guru menunjukkan media penunjang sehingga siswa siap dan melihat contoh dari materi yang dipelajari.

Berikut ungkapan guru:

kalau ada media lain misalkan gambar ya saya tunjukkan sambil memulai dialog. Saya kasih pertanyaan pemantik, saya mulai dulu dengan ngobrol dengan boneka, nanti yang aktif/tanya pada siswa, kadang siswa, kadang saya. Kemudian saat sudah mulai masuk pada materi, nanti kan yang dikemas dialog dan cerita. Nah itu

⁶⁸ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

reflek antara saya dan boneka. Maksudnya yang menjelaskan inti dari materi itu.⁶⁹

Senada dengan apa yang disampaikan oleh guru. Peneliti saat observasi melihat guru menunjukkan gambar yang ada pada buku, guru membentangkan gambar sehingga agar dilihat oleh siswa, kemudian guru berjalan dari depan ke belakang dan menghampiri siswa sehingga siswa bisa melihat buku bergambar yang dibawa oleh guru. Hal ini dilakukan agar siswa tidak keluar dari tempat duduk karena antusias siswa yang tinggi. Melihat guru dan boneka mendekati bangku siswa, para siswa juga mendekatkan diri pada guru. Kiranya siswa sudah melihat gambar yang dipegang guru, kemudian guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar. Pada saat itu pertanyaan yang ditanyakan oleh guru adalah seputar kebersihan lingkungan sekolah terutama ruang kelas, kemudian kira-kira alat -apa yang bisa membersihkan kelas, jika lantai kotor bagaimana cara membersihkannya? Ketika siswa menjawab kemudian dikonfirmasi atau dikuatkan oleh boneka dengan teknik ventrilokuisme, sehingga siswa mendengarkan sambil tertawa dan sebagian siswa menirukan.⁷⁰

⁶⁹ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁷⁰ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)



Gambar 4.8 guru menunjukkan gambar pada siswa dengan media boneka dan teknik ventrilokuisme

Guru mengatakan bahwa saat pelaksanaan siswa bisa fokus menyimak gurunya meskipun ada gangguan suara dari luar kelas. Hal ini dikarenakan ventrilokuisme disampaikan dengan jenaka. Seperti halnya berikut:

Kalau untuk membuat anak-anak tetap fokus ke saya. Ya itu tadi, diajak dialog anak-anak. Kemudian bonekanya dibuat selucu dan penyampaianya guyon, sejenaka mungkin. Jadinya meskipun diluar kelas ramai lalu lalang kendaraan atau suara kelas lain saat olahraga, ya yang diperhatikan saya dan boneka. Anak kadang sampai maju mau salaman, cium, tos, pegang pokoknya sama boneka⁷¹

Adanya kegiatan pembelajaran menarik dengan teknik ventrilokuisme membuat siswa berlomba menjawab pertanyaan dari guru dan boneka. Siswa perempuan bernama Naura dan Risma yang duduk dibangku kedua sebelah kiri keluar dari tempat duduknya dan berdiri disebelah bangku untuk lebih dekat dengan boneka. Tiga siswa laki-laki duduk paling depan saling senggol saat boneka sedang berbicara, mereka menirukan sambil berjoget dan menari. Kondisi kelas cenderung tidak kondusif karena beberapa siswa keluar dari bangku dan beberapa siswa berdiri

⁷¹ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

menghampiri boneka dan ingin memegang boneka.⁷²

Setelah guru menjelaskan materi, melakukan tanya jawab dengan siswa, kemudian guru memberikan tugas kepada siswa secara berkelompok. Berikut pemaparan guru:

Setelah saya selesai bercerita, saatnya kita memberikan tugas secara tertulis supaya dapat dijadikan portofolio siswa nanti dimasukkan map siswa, nanti saya juga tau anak-anak itu bisa atau tidak menjawab pertanyaan. Ya masih saya pandu untuk mengerjakan soal dan saya pantau kalau mengerjakan misal pakai gunting, lem, itu kan bahaya kadang anak-anak guyon, kadang bertengkar.⁷³

Senada dengan peneliti jumpai saat observasi, peserta didik dibentuk kelompok berpasangan yaitu dua orang kemudian diberikan tugas pada buku LKPD. Guru memberikan arahan agar siswa bekerjasama pada kegiatan memotong, menempel dan menggambar serta menulis pada tugas yang diberikan. Guru mengawasi siswa, mendampingi, menghampiri siswa karena siswa kelas I masih anak-anak dan benda yang digunakan yaitu gunting berbahaya. Hal ini dilakukan karena menurut guru kadang para siswa bertengkar sehingga saat memegang benda tajam dikhawatirkan akan melukai temannya.⁷⁴

Setelah siswa mengerjakan tugas, kemudian siswa diminta untuk maju secara berkelompok. Bergantian antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Ibu Sulimah memaparkan menggunakan boneka tangan agar siswa tertarik dan senang untuk maju, sebagai berikut:

⁷² Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

⁷³ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁷⁴ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

Biasanya ada anak-anak itu saya minta maju. Ya menjelaskan menceritakan kembali kalau ada boneka pakai boneka supaya antusias tertarik buat maju supaya senang⁷⁵

Berdasarkan hasil observasi setiap kelompok diberikan kesempatan maju ke depan, diberikan kebebasan untuk maju menceritakan tugas yang diberikan atau siswa menceritakan lingkungan bersih dan lingkungan kotor disebabkan oleh apa dan cara membersihkan. Para siswa diberikan masing-masing boneka untuk menarik perhatian siswa dan membuat siswa semangat untuk maju dan membuat siswa lebih berani untuk berbicara dihadapan teman lainnya. Pemberian boneka sebagai sarana siswa melakukan presentasi membuat siswa antusias hingga para siswa tidak sabar menunggu giliran maju. Para siswa mengantri dan maju kedepan mendengarkan kelompok yang berbicara. Guru instruksi untu sementara siswa lainnya memperhatikan teman yang sedang berbicara.⁷⁶

Hal itu dibuktikan dengan dokumentasi yang peneliti dapatkan saat observasi sebagai berikut:



Gambar 4.9 siswa maju presentasi

⁷⁵ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁷⁶ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

c. Tahap Penutup

Pada tahap penutup, guru memberikan penguatan tentang lingkungan kelas yang bersih dengan menggunakan media boneka tangan teknik ventrilokuisme. Hal ini dilakukan karena guru yakin dengan teknik ventrilokuisme dapat menarik perhatian siswa seperti yang disampaikan oleh guru sebagai berikut:

Setelah anak-anak selesai. Saya ulas kembali tadi kita bahas materi apa. Si boneka itu menyampaikan apa. Nah itu kan termasuk refleksi ya Namanya. Penguatan materi tadi.⁷⁷

Guru juga menyampaikan melakukan refleksi kembali kegiatan yang dilakukan hari ini, mengulas materi yang dipelajari sebagai berikut:

Saya kan perlu testi dari anak-anak, mereka suka tidak dengan pembelajaran hari ini, apa keluhan kesahnya saya dengarkan.⁷⁸

Tidak jauh berbeda dengan pernyataan narasumber, peneliti mendapati siswa dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan hari ini, kemudian mengulas proses kegiatan hari ini. Guru menanyakan pada siswa apakah menyukai belajar dengan boneka, menanyakan hal yang tidak disukai dari kegiatan pembelajaran hari ini dan menanyakan apakah bersedia jika sewaktu-waktu guru mengajak boneka dalam pembelajaran. Jawaban siswa mengatakan banyak yang menyukai. Hal itu kemudian guru gunakan sebagai kesempatan untuk membuat kesepakatan dengan siswa agar siswa rajin masuk, kondusif, tidak sering bertengkar antar sesama teman dan rajin mengerjakan PR yang diberikan guru.⁷⁹

⁷⁷ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁷⁸ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁷⁹ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

Ibu Sulimah menambahkan bahwa untuk mencapai target yaitu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan konsisten menambahkan jika memberikan hadiah dan sering memuji siswa bisa memotivasi siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sebagai berikut:

Kita itu jadi guru di kelas bawah harus pandai harus pinter membaca situasi intinya harus istiqomah, konsisten soalnya berkaitan dan terus menerus. Sering-sering memuji anak sekecil apapun hasilnya walaupun anak baru mampu mengucapkan satu kata, mengajari dengan gembira dan memberi hadiah supaya anak tambah semangat belajar.⁸⁰

Pada akhir pembelajaran guru membagikan hadiah berupa permen dan semua siswa mendapat permen dengan rasa dan warna yang diinginkan. Sebelumnya guru menanyai mau warna dan rasa apa? Saat siswa menerima hadiah, guru juga menyelipkan nasihat, contohnya “hari ini Hafi pinter gak nangis, gak boleh sering nangis ya nak, disini banyak teman ada bu guru dan temannya”. Pada salah satu siswa guru juga menyelipkan nasihat “Saihul, gabolet sering menjahili teman. Saihul sudah pinter, rajin, ganteng, gabolet usil, kalau mau berangkat diperiksa dulu pensilnya”.⁸¹ Berikut adalah dokumentasi yang peneliti dapatkan saat observasi:

⁸⁰ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁸¹ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)



Gambar 4.10 guru memberikan hadiah pada siswa

3. Dampak Pembelajaran dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Roudlotul Jannah Malang

Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrikuisme memberikan dampak bagi sekolah, guru dan siswa. Salah satu dampak yang diungkap oleh guru adalah guru bisa terus mengasah *skill*. Hal itu berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sulimah sebagai berikut:

saya juga lebih sering kalau senggang modifikasi boneka, sering belajar lagi cara ngomongnya⁸²

Ibu Sulimah menambahkan bahwa dengan menerapkan media boneka tangan dengan teknik ventrikuisme ini juga membuat beliau lebih tertata dalam pembelajaran dengan memikirkan materi dan metode yang cocok untuk dikombinasikan dengan teknik ventrikuisme sebagai berikut:

⁸² Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

Saya putar otak gimana caranya menyesuaikan dengan materi dan media apa sebagai penunjang. Kemudian nanti metode apa yang akan saya gunakan. Selain itu, ini juga termasuk mengasah keterampilan saya sebagai guru untuk itu menyesuaikan itu semua. Lebih tertata juga. Jadi saya istilanya sebelum action, saya juga menata scriptnya⁸³

Peneliti melakukan studi dokumen terhadap modul ajar guru, dalam modul tersebut guru sudah mencantumkan materi, media, model, serta metode dan teknik yang akan digunakan. Pada saat melakukan observasi, peneliti menjumpai guru tidak hanya dibantu dengan media boneka tangan dalam menjelaskan materi tetapi guru menggunakan metode tanya jawab untuk membuat siswa terlibat aktif serta penugasan yaitu siswa diminta mengerjakan lks dan dan diskusi kelompok dalam mengerjakan tugas.⁸⁴

Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme ini juga berdampak pada siswa. Siswa merasa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan diterapkan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme sehingga siswa tertarik untuk mendengarkan guru. Dampak lainnya dengan diterapkannya media dan teknik ventrilokuisme siswa berani maju ke depan. Berikut hasil wawancara dengan siswa:

Kak, saya tadi yang maju duluan, soalnya saya kepingin main sama boneka, saya tadi maju sama Gusti⁸⁵

Hal senada diungkapkan oleh Imdadin Nafi sebagai berikut:

Berani, saya malah mau maju pegang-pegang. Saya yang tadi maju jawab sama pegang bonekanya tadi bu, saya sama Hafi⁸⁶

⁸³ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁸⁴ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)

⁸⁵ Nabil Zidan, *Wawancara Siswa Kelas 1* (Malang, 7 Mei 2024)

⁸⁶ Imdadin nafi, *Wawancara Siswa Kelas 1* (Malang, 7 Mei 2024)

Tidak kalah antusias. Siswa yang bernama Mufid juga menuturkan bahwa senang dengan boneka tangan teknik ventriloquisme karena dengan teknik tersebut ia jadi tertarik dan selalu menunggu kejutan yang diberikan oleh Ibu Sulimah.

Berikut penuturan Mufid:

Ya pengennya sering, saya senang, kalau ndak masuk takut ketinggalan cerita sama teman-teman. Jadi saya masuk terus, kalau nanti gak masuk sekolah takut gak tahu kalau ada boneka⁸⁷

Syaihul menambahkan mula-mula ia takut, namun juga penasaran dengan boneka, berikut penjelasannya:

Saya tadi takut, tapi saya senang sama boneka yang pink, yang hijau mulutnya besar, serem tapi lucu kalau ngomong⁸⁸

Senada dengan Syaihul, siswa bernama Gusti menyebutkan awalnya ia juga takut dengan boneka jika guru mendekat, namun ia juga ingin lebih dekat dengan boneka. Berikut ungkapan Gusti:

Saya tadi takut pas bu Sul dihadapan saya, saya duduk didepan, saya takut kalau dekat-dekat, tapi saya mau kayak teman-teman salaman. Saya tadi maju diajak sama Nabil. Saya berani pegang yang pink, kalau yang hijau dipegang Nabil⁸⁹

Pernyataan yang disampaikan oleh kelima siswa tersebut mewakili perasaan siswa yang mengikuti proses pembelajaran. perasaan yang dirasakan oleh siswa diantaranya takut, berani, penasaran, senang, takut tidak masuk sekolah karena takut jika ketinggalan hal-hal menarik dari guru. Hal tersebut juga didukung oleh

⁸⁷ Mufid Jidan, *Wawancara Siswa Kelas 1* (Malang, 7 Mei 2024)

⁸⁸ Syaihul, *Wawancara Siswa Kelas 1* (Malang, 7 Mei 2024)

⁸⁹ Gusti, *Wawancara Siswa Kelas 1* (Malang, 7 Mei 2024)

pernyataan dari wali kelas bahwa dengan adanya kegiatan pembelajaran menarik dan tidak membosankan, sehingga membuat siswa rajin untuk datang ke sekolah, seperti yang diungkapkan oleh wali kelas sebagai berikut:

Jadi ya tidak bisa bohong bilang selalu semangat. Kan kadang anak-anak lemes, malamnya tidur kemalaman akhirnya ngantuk. Ada juga yang kalau jam siang sudah gupuh mau pulang. Kalau jam-jam mendekati istirahat sudah lapar karena kadang gak sarapan. Walaupun itu gak setiap hari, tapi tidak bisa dipungkiri itu sudah jelas terjadi. Tapi ya, kalau mau diambil sampel. Ya anak-anak senang sekolah. Sampai kadang ada yang sakit, panas, ya tetap maksa masuk sekolah. Sampai orang tuanya menunggu diluar kalau anaknya mau pulang karena tadi maksa masuk sekolah. Ya meskipun gak semaksimal dan seceria biasanya, tapi ya Alhamdulillah ke sekolah, bertemu teman-teman seolah-olah sakitnya hilang. Ya meskipun loyo anaknya. Ya itu juga membuat saya juga semangat juga mengajar dan masuk sekolah.⁹⁰

Serupa dengan peneliti jumpai meskipun kondisi sudah siang, para siswa sudah letih karena aktifitas olahraga saat jam istirahat sampai bel berbunyi tetapi siswa tetap antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat. Antusias siswa nampak dari siswa yang menimpali dan menjawab pertanyaan guru dan boneka, meskipun masih tergoopoh-gopoh para siswa focus memperhatikan guru dan boneka hingga saat guru meminta untuk siswa maju, para siswa tidak sabar untuk maju, mengantri bergiliran maju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa antusias dan semangat meskipun dalam kondisi letih.⁹¹

⁹⁰ Sulimah, *Wawancara Guru Kelas 1* (Malang, 23 April 2024)

⁹¹ Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas I MI Roudlotul Jannah Malang (7 Mei 2024)



Gambar 4.11 siswa antri untuk maju

Inovasi yang dilakukan oleh guru memberikan dampak pada siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Kepala sekolah mengatakan dengan adanya guru yang berkompeten dan berpengalaman serta dengan inovasi media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme menjadikan motivasi belajar siswa meningkat. Seperti halnya pementaran sebagai berikut:

Kalau motivasi belajar ya jauh. Jelas sekali ada perkembangan. Jelas senang kalau ada boneka dengan sulap suara ini. Kalau saya amati ya. Jelas jauh naik perkembangannya. Jadi saya yakin dan percaya dan mengamati sendiri. Anak-anak enjoy sekali. Jadi dapat dikatakan kalau ya motivasi belajarnya meningkat meskipun beban materi anak-anak dari TK ke MI kan jelas terasa ya. Tapi karena ada itu, gagasan-gagasan jadi anak enjoy.⁹²

Kepala Madrasah juga menambahkan bahwa dengan adanya Ibu Sulimah sekolah mempunyai keunggulan dalam mendidik kelas rendah khususnya kelas 1 yang masih dari TK ke MI agar tidak merasa kaget dan terbebani.

Jadi memang bu Sulimah dari dulu focus dikelas 1. Karena beliau jam terbangnya sudah tinggi untuk kelas bawah. Karena beliau 15 tahun

⁹² Muh. Abdul Fatah, *Wawancara Kepala Sekolah* (Malang, 22 April 2024)

ngajar di TK. Jadi cocok sekali kalau di kelas 1. Jadi selalu punya inovasi sekiranya cocok untuk 1 itu gimana karena kan sudah paham karakternya.⁹³

Boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme juga menjadi asset yang dimiliki oleh madrasah. Hal itu disampaikan oleh kepala madrasah sebagai berikut:

Nah, kan ini andalan kita. Andalan sekolah ini. Ini kan aset sekolah ya istilahnya.⁹⁴

Berdasarkan paparan yang disampaikan oleh guru, siswa dan kepala sekolah. Media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme ini memberikan dampak pada sekolah, guru dan terutama siswa. Guru menjadi lebih mengasah skill, siswa lebih termotivasi belajar dan sekolah mempunyai keunikan dengan teknik ventrilokuisme yang jarang diterapkan di sekolah lain.

C. Temuan Penelitian

1. Perencanaan Pembelajaran Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrilokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

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 dimodifikasi. Ketiga yaitu guru menyiapkan modul ajar. Keempat yaitu guru melakukan latihan untuk mengasah skill sebelum memulai kegiatan pembelajaran agar saat pelaksanaan guru sudah maksimal.

⁹³ Muh. Abdul Fatah, *Wawancara Kepala Sekolah* (Malang, 22 April 2024)

⁹⁴ Muh. Abdul Fatah, *Wawancara Kepala Sekolah* (Malang, 22 April 2024)

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- a. Tahap pembuka: salam, berdoa, menyapa siswa dengan boneka dan memberikan stimulus pada siswa agar siap belajar.
- b. Tahap inti: guru menunjukkan gambar lingkungan sekolah, guru memberikan pertanyaan pemantik tentang kebersihan sekolah dengan menggunakan boneka tangan teknik ventrikuisme. Siswa dibagi menjadi kelompok masing-masing 2 orang dalam 1 kelompok. Siswa mengerjakan LKPD. Setelah mengerjakan LKPD siswa maju berkelompok presentasi hasil tugas proyek atau menceritakan lingkungan bersih dan kotor serta alat untuk membersihkannya dengan menggunakan media boneka tangan.
- c. Tahap penutup: penguatan materi, merefleksi proses kegiatan pembelajaran dengan media boneka tangan teknik ventrikuisme, memberikan hadiah.

3. Dampak Pembelajaran dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Dampak bagi guru adalah guru dapat mengasah *skill* sehingga lebih luwes dan mahir dalam teknik ventrikuisme. Dampak bagi siswa adalah motivasi belajar siswa meningkat dengan menyentuh beberapa indikator motivasi belajar. Dampak bagi sekolah yaitu sekolah mempunyai keunggulan dan keunikan tersendiri, keunggulan sekolah dalam mendidik kelas rendah

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Pembelajaran Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrilokuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Perencanaan pertama yang dilakukan dalam penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dilakukan dengan memilih guru yang memiliki kompetensi untuk ditempatkan pada kelas rendah, dengan begitu guru menjadi komponen penting dalam pembelajaran dikarenakan guru sebagai ujung tombak pada proses pembelajaran kelas rendah khususnya kelas I.

Langkah yang dilakukan sekolah ini selaras dengan perencanaan dalam arti sebagai suatu proses mempersiapkan hal-hal yang akan dikerjakan pada waktu yang akan datang untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu.⁹⁵ Perencanaan adalah perhitungan dan penentuan tentang sesuatu yang akan dijalankan dalam rangka mencapai tujuan tertentu, siapa yang melakukan, bilamana, di mana, dan bagaimana cara melakukannya.⁹⁶ Hal yang dilakukan guru juga sesuai dengan manfaat perencanaan yang matang maka akan terhindar dari keberhasilan yang bersifat untung-untungan, artinya perencanaan yang matang dan akurat maka akan mampu memprediksi seberapa besar keberhasilan yang akan dapat dicapai.⁹⁷

⁹⁵ Rusydi Ananda. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (Lpppi) : 2019. Hlm. 1-5

⁹⁶ Taufiqurokhman, *Konsep dan Kajian Ilmu Perencanaan*, (Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, 2008), 2.

⁹⁷ Wina, Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2013), 3

Siswa kelas 1 berada pada rentang usia 7-8 tahun, jadi perlu dipertimbangkan siapa yang mengajar, bagaimana cara melakukannya, mempunyai kemampuan baik atau tidak, karena mempertimbangkan siswa yang hadapi merupakan siswa yang masih dalam peralihan dari TK pada jenjang SD. Penempatan Ibu Sulimah yang terus menerus berada pada jenjang kelas 1 membuat pengalaman yang dimiliki oleh beliau semakin bertambah selain itu beliau semakin memperkaya diri dalam menghadapi karakter dari tahun ke tahun, berbagai macam karakter siswa dan berbeda latar belakang siswa yang menyertai. Hal ini membuat Ibu Sulimah banyak mencoba dan meramu berbagai macam media, metode, termasuk teknik yang dapat diterapkan pada anak-anak sehingga siswa yang semula berasal dari TK kemudian masuk jenjang SD/MI tidak kaget dan tidak merasa terbebani. Langkah yang dilakukan sekolah ini baik, karena mempertimbangkan guru yang memang benar-benar layak dan guru yang mempunyai SDM yang benar-benar menguasai kelas rendah. Jadi tidak hanya mengajar tapi juga mendidik dari aspek psikologis siswa.

Perencanaan 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 ventriloquisme 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. Hal yang dilakukan guru sesuai dengan pendapat Rusdi Ananda bahwa 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.⁹⁸ Selain 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.⁹⁹

Inovasi yang dilakukan guru juga sesuai dengan beberapa fungsi, diantaranya fungsi kreatif, fungsi inovatif, fungsi selektif, fungsi komunikatif, fungsi prediktif.¹⁰⁰ 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.¹⁰¹ 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.

⁹⁸ Luluk Asmawati, perencanaan pembelajaran PAUN (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2014), 40.

⁹⁹ Dian angraini. *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.

¹⁰⁰ Rusdi Anada. *perencanaan pembelajaran...* 19.

¹⁰¹ Yatim Riyanto. *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Impelementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010),123.

Perencanaan ketiga yaitu guru menyiapkan modul ajar. Pada modul ajar guru menyertakan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme. 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.

Guru menyusun modul dengan memikirkan media, metode, model serta teknik pembelajaran sesuai dengan pendapat Ali bahwa perencanaan pembelajaran adalah rumusan-rumusan tentang apa yang akan dilakukan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan sebelum kegiatan belajar-mengajar sesungguhnya dilaksanakan. Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu bagian dari program pembelajaran yang memuat satuan bahasan untuk disajikan dalam beberapa kali pertemuan yang digunakan untuk menyusun rencana pelajaran sehingga dapat berfungsi sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif.¹⁰² Penyusunan modul yang dilakukan oleh guru sesuai dengan prinsip perencanaan pembelajaran, yaitu prinsip:

1. Prinsip Perkembangan

Pada prinsipnya siswa yang sedang belajar berada dalam proses perkembangan dan akan terus berkembang. Kemampuan anak pada jenjang usia

¹⁰² Rusdi Anada, *Perencanaan Pembelajaran*. (LPPPI, Medan:2019), 7.

dan tingkatan kelas berbeda-beda sesuai perkembangannya. Anak pada jenjang usia kelas yang lebih tinggi memiliki kemampuan lebih tinggi dari yang dibawahnya. Pada waktu pemilihan bahan dan metode mengajar, guru hendaknya memperhatikan dan menyesuaikan dengan kemampuan anak, karena perubahan ada yang cepat dan ada yang lambat. Oleh karena itu guru hendaknya mengerti dan bersabar dalam melaksanakan tugas pelayanan belajar bagi siswanya.¹⁰³

2. Prinsip Perbedaan Individu

Tiap siswa memiliki ciri dan pembawaan yang berbeda, menerima pengaruh dan perlakuan dari keluarga yang masing-masing juga berbeda. Ada siswa yang memiliki badan tinggi, kurus, gemuk, pendek, cekatan, lamban, kecerdasan tinggi ataupun rendah, berbakat dalam bidang tertentu, mudah tersinggung, ramah, periang, bersemangat, dan ciri-ciri perilaku lainnya.¹⁰⁴

3. Prinsip Minat dan Kebutuhan Anak.

Setiap anak mempunyai minat dan kebutuhan sendiri-sendiri, anak di kota misalnya berbeda minat dan kebutuhan dengan anak di desa, demikian juga anak di daerah pantai berbeda minat dan kebutuhannya dengan anak di pegunungan demikianlah seterusnya.¹⁰⁵

4. Prinsip Motivasi

Motivasi memiliki peranan yang cukup besar dalam upaya belajar, tanpa adanya motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar.¹⁰⁶

¹⁰³ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta. 2013), 148

¹⁰⁴ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*...150

¹⁰⁵ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*.... 150

¹⁰⁶ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*....150

Pemilihan media boneka tangan dengan teknik ventriloquisme, yang juga dikemas dengan model pembelajaran PJBL dan juga metode ceramah, tanya jawab, dikusi, dan berbagai macam bahan belajar tambahan dipersiapkan oleh guru menunjukkan bahwa guru tidak hanya menyusun program pembelajaran namun juga guru memikirkan berbagai macam kondisi siswa diantaranya siswa yang masih berkembang, siswa yang mempunyai latar belakang berbeda sehingga guru juga perlu memikirkan pada aspek psikologi siswa sehingga perlu meramu berbagai macam cara agar tujuan pembelajaran bisa terlaksana dan tercapai.

Perencanaan keempat yaitu guru melakukan latihan untuk mengasah *skill* sebelum memulai kegiatan pembelajaran agar saat pelaksanaan guru sudah maksimal. Hal ini dilakukan karena teknik ventriloquisme yang meminimalisir gerakan bibir sehingga saat pelaksanaan lidah dan mulut guru tidak kaku terutama huruf bilabial yaitu b, p, v, m, f. Langkah yang dilakukan guru ini sesuai dengan kriteria guru inovatif adalah senantiasa belajar, kompeten, ikhlas, spiritualisasi, totalitas, dapat menjadi motivator, pendorong perbaruan, disiplin.¹⁰⁷ Nadiem menyebutkan bahwa guru harus senantiasa belajar, terus bergerak, berinovasi, banyak bertanya, mencoba dan berkarya.¹⁰⁸

Guru senantiasa belajar dan mengasah *skill* demi menunjang performa sehingga saat melakukan kegiatan pembelajaran, guru sudah siap dan mantap

¹⁰⁷ 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

¹⁰⁸

dalam melakukan aksinya. Hal ini menunjukkan usaha dan upaya guru terus berinovasi dan terus belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selaras juga dengan saat peneliti melakukan observasi, siswa antusias, semangat belajar, terpesona, terkesima dengan aksi yang dilakukan oleh guru.

B. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

1. Tahap Pembuka

Tahap pembuka dilakukan dari salam, berdoa, menyapa siswa dengan boneka dan memberikan stimulus pada siswa agar siap dan termotivasi untuk belajar. Guru menyapa siswa langsung dengan menunjukkan boneka kodok dan menggunakan teknik ventrikuisme. Hal demikian menunjukkan bahwa memberikan stimulus dapat membuat mental siswa siap untuk belajar. Saud mengatakan bahwa kesiapan mental siswa pada tahap pembelajaran saat penting sehingga siswa akan dengan sukarela mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁰⁹ Pendapat Djamarah bahwa aksi guru dalam membuka kegiatan pembelajaran dengan cara menyiapkan mental akan berdampak pada proses pembelajaran.¹¹⁰

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

¹⁰⁹ Saud, Pengembangan Profesi Guru. (Bandung: Alfabeta, 2012), 56-58.

¹¹⁰ Djamarah, Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 138-139.

siswa sehingga siswa siap untuk belajar.¹¹¹

Hal yang dilakukan oleh guru merupakan bentuk usaha dalam menyiapkan siswa untuk belajar dengan sebaik mungkin sehingga siswa siap dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Adanya usaha yang dilakukan guru sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa pada aspek adanya hasrat dan keinginan berhasil hal itu ditunjukkan dengan semangat dan antusias siswa 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.

2. Tahap Inti

Pertama, guru menunjukkan gambar lingkungan sekolah, kemudian memberikan pertanyaan pemantik. Menunjukkan gambar pada siswa merupakan stimulus dengan memberikan contoh konkret, setelah guru menunjukkan gambar kemudian guru mengajak siswa mengamati lingkungan

¹¹¹ 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

kelas apakah kotor atau bersih, kemudian guru menanyakan apa yang harus dilakukan jika kotor. Alat apa yang bisa digunakan untuk membersihkan lantai kotor.

Sumantri anak usia 11-12 tahun di sekolah dasar memiliki karakteristik seperti senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan melakukan sesuatu secara langsung.¹¹² Selain itu Kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar.¹¹³ Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya metode mengajar yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran.¹¹⁴

Guru melakukan tanya jawab dengan menggunakan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme sehingga siswa antusias dalam menjawab pertanyaan dari guru dan boneka. Antusias siswa menyentuh indikator motivasi siswa pada aspek menunjukkan hasrat dan keinginan berhasil dan indikator pada aspek dorongan dan kebutuhan belajar. Peneliti mengatakan hal tersebut karena para siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan guru, para siswa juga

¹¹² Sumantri, M. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015). Hlm. 28

¹¹³ Salsha Listya Rosanaya & Dhiah Fitrayati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021. Hlm. 2259

¹¹⁴ 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, 258.

cenderung tidak kondusif maju ke depan demi jawabannya didengarkan oleh guru. Indikator motivasi selanjutnya yang peneliti jumpai pada tahap ini adalah adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu guru menghadirkan siboneka ditunjang dengan teknik ventrilokuisme sehingga membuat siswa tertarik. Hamzah B. Uno mengungkapkan bahwa indikator motivasi belajar salah satunya yaitu, adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.¹¹⁵

Kedua, guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian guru membentuk kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 2 siswa. Guru memberikan arahan dan petunjuk mengerjakan LKPD. Sepanjang memberikan arahan pada siswa, guru menggunakan teknik ventrilokuisme sehingga siswa tertarik mendengarkan instruksi dari guru. Langkah yang digunakan guru dengan teknik ventrilokuisme dalam memberikan arahan efektif untuk menarik minat dan perhatian siswa. Mengingat alat yang digunakan cukup berbahaya yaitu gunting, maka diperlukan kehati-hatian dan pengawasan pada siswa dan siswa perlu diarahkan agar tidak menyalah gunakan alat yang diberikan.

Menggunakan media boneka tangan dengan teknik ventrolokuisme dianggap efektif karena siswa focus memperhatikan guru selain itu siswa dengan senang hati mendengarkan arahan dari guru.

¹¹⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 10.

Hal ini sesuai dengan manfaat ventriloquisme yaitu: Seni ventriloquisme dapat digunakan untuk menghibur, mengajar, serta berpromosi. Sedangkan jenis Ventriloquisme yang digunakan guru adalah ventriloquisme jarak dekat atau suara perut jarak dekat. Suara perut jarak dekat digunakan pada saat seorang ahli suara perut/sulap suara (ventriloquis) menggunakan keahliannya untuk membuat satu (atau lebih) boneka atau benda yang berada di dekatnya untuk dapat mengeluarkan suara atau bahkan berbicara. Boneka yang digunakan guru juga sesuai dengan kriteria boneka ventriloquisme yaitu: ventriloquis modern memanfaatkan berbagai jenis boneka dalam pertunjukan mereka, mulai dari kain lembut atau busa, hingga boneka karet fleksibel. Bentuknya bermacam-macam, ada boneka lengkap, setengah badan, boneka binatang hingga bentuk aneh dan lucu lainnya.¹¹⁶

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. Peneliti menjumpai siswa tidak sabar untuk mencoba. Para siswa antri berjajar menunggu giliran.

Menurut peneliti, walaupun motivasi itu aspek afektik tapi melihatnya bisa dari aspek kognitif dan psikomotorik. Siswa maju kedepan sudah ada beberapa indicator motivasi belajar siswa tergambar. Indicator motivasi yang nampak dari siswa maju kedepan adalah:

¹¹⁶ <https://id.wikipedia.org/wiki/Ventriloquisme> diakses pada 24 feb 2024. Pkl. 06.15 WIB.

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. Siswa berani maju berarti siswa keinginan untuk berprestasi. Adanya dorongan yang kuat pada dirinya mencakup aspek misalnya kognitif karena siswa ingin menunjukkan dia tahu, siswa ingin menunjukkan keterampilannya, siswa ingin menjelaskan apa yang dipahami. Hal itu merupakan dorongan dari afektif yaitu perilaku semangat dan antusias yang berarti siswa menunjukkan paham dan mengerti dengan materi yang dipelajari.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, jadi pada prinsipnya siswa maju ke depan itu proses belajar. Siswa ingin memperkuat, merubah dari takut menjadi berani, dari tidak tahu menjadi tahu, dari sedikit menjadi lebih tau, jadi ada proses untuk mencukupi kebutuhan belajarnya. Maju ke depan adalah proses pembelajaran siswa untuk mengkomplitkan usaha belajarnya. Jadi dorongan dan kebutuhan itu adalah siswa maju ke depan untuk mencukupi aspek belajar, karena belajar itu kompleks.
- c. Adanya harapan dan cita-cita yaitu ada usaha untuk berani, berarti siswa keinginan untuk berprestasi. Ada dorongan yang kuat pada dirinya sehingga berani, bisa kuat dan percaya diri. Cita-cita mencakup keberanian tercapai, percaya diri tercapai karena hal ini merupakan cita-cita anak. Siswa ingin menunjukkan saya tahu, saya berani itu adalah harapan dan cita-cita anak dalam belajar. Supaya siswa tercukupi aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anaknya.

- d. Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa terdorong maju ke depan supaya siswa di puji oleh teman, dipuji oleh guru. Jadi siswa mendapatkan penghargaan dalam belajar, supaya mendapatkan hadiah.
- e. Adanya kegiatan menarik dalam belajar. Jadi siswa berani maju karena bisa dipengaruhi oleh aspek motivasi. Adanya situasi menarik dalam pembelajaran dengan media boneka tangan teknik ventrilkuisme menjadikan siswa berani untuk maju kedepan dengan senang hati. Siswa antusias ingin mencoba langsung boneka yang dilihat saat guru menggunakannya.

Langkah guru meminta siswa maju kedepan yang dilakukan guru ini sesuai dengan manfaat boneka tangan adalah untuk melatih percaya diri, meningkatkan imajinasi, menumbuhkan daya kreatif, melatih lisan dan ekspresi.¹¹⁷ Hal ini sesuai dengan tujuan penilaian dalam proses pembelajaran adalah: Mengambil keputusan tentang hasil belajar, memahami siswa dan memperbaiki dan mengembangkan program pengajaran.¹¹⁸ Serta merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan

¹¹⁷ 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.

¹¹⁸ Tatang Hidayat & Abas Asyafah. *Konsep Dasar* Evaluasi dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 10. No. I (2019), 163.

penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.¹¹⁹

3. 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 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

¹¹⁹ Asrul., Ananda., & Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: Cita Pustaka Media, 2015). Hlm.1

bidang studi cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajarinya.¹²⁰

Hal yang dilakukan guru termasuk dalam strategi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam hal memberikah hadiah untuk berprestasi, memberikan pujian, memberikan dorongan, membantu kesulitan belajar peserta didik secara individual maupun komunal (kelompok).¹²¹ Pujian yang diberikan oleh guru membuat siswa senang, sehingga siswa merasa dihargai, merasa istimewa, merasa sukses dalam belajar, ditambah dengan guru memberikan hadiah berupa permen yang membuat siswa semakin antusias. Saat memberikan permen, guru juga menyelipkan nasihat kepada masing-masing pesereta didik yang sifatnya individual. Nasihat yang diberikan guru sesuai dengan kondisi peserta didik misalkan lebih memperhatikan alat tulis sebelum berangkat. Hal itu membuat siswa merasa bahwa guru perhatian padanya. Guru menyanyanginya sehingga berdampak pada psikologisnya dan berpengaruh terhadap motivasinya untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat dan giat sereta di dukung oleh metode, model dan media guru yang bervariasi dan inovatif.

¹²⁰ Rachmawati & Daryanto. *Teori Proses Belajar dan Pembelajaran yang Mendidik*.....1

¹²¹ Kayyis Fitri, Urgensi, 24-26

C. Dampak Pembelajaran dengan Menerapkan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Dampak bagi guru adalah guru dapat mengasah *skill* sehingga lebih luwes dan mahir dalam teknik ventrikuisme, selanjutnya guru dapat membuat perencanaan dalam pembelajaran serta menyesuaikan dengan materi, metode, model dan strategi pembelajaran. Dampak bagi sekolah dengan diterapkan media boneka tangan dengan teknik ventrikuisme ini menjadikan keunikan dan keunggulan sekolah dalam mendidik kelas rendah.

Hal ini sesuai dengan manfaat penggunaan media adalah meningkatkan motivasi belajar.¹²² Mempermudah pendidik menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Wulandari menyatakan bahwa media pembelajaran meminimalisir verbalisme yaitu proses pembelajaran peserta didik hanya diberi pengalaman (pengetahuan, sikap dan keterampilan) melalui kata-kata saja.¹²³ Media juga dapat menarik daya tarik siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias.¹²⁴

Adanya pembelajaran menggunakan media boneka tangan dengan dengan ventrikuis, guru menjadi lebih inovatif, siswa menjadi semangat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada kegiatan ini, guru berusaha untuk

¹²² Mariana Jediut, Eliterius Sennen & Carolina Vebri Ameli. Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2, (2021), 2

¹²³ Ruqiah Ganda Putri Panjaitan & Titin & Eko Sri Wahyuni. Kelayakan Booklet Inventarisasi Tumbuhan Berkhasiat Obat Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)* E-ISSN: 2615-840X P-ISSN: 2338-4379. (2021), 11

¹²⁴ Fina Suhailaha dkk. Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 01 (April 2021), 20.

menggerakkan semua alat indera peserta didik. Semakin banyak alat indra yang terlibat semakin besar kemungkinan untuk memahami materi yang dipelajari. Guru menggunakan media gambar dan boneka sehingga indra penglihatan siswa terlibat, menggunakan teknik ventriloquisme membuat siswa merasa terpana dengan usaha sulap suara yang dilakukan guru. Memberikan tugas montase sehingga siswa tahu mana lingkungan kotor dan alat yang dapat membersihkan dengan mengamati dan mencontoh lingkungan membuat siswa melihat dan mengalami langsung.

Pada kegiatan pembelajaran guru menjadi komponen penting untuk menyampaikan materi kepada siswa dan erat hubungannya dengan komunikasi. Perlunya komunikasi secara efektif sehingga memerlukan media yang tepat karena salah satu komponen dari komunikasi adalah media sehingga dengan perantara media, akan tersampaikan dengan baik. Pada masa Nabi Muhammad SAW, Agama Islam dikembangkan oleh nabi dengan media utama berupa perilaku dan perbuatan nabi sendiri. Nabi mengajarkan *uswatun hasanah* dengan selalu menunjukkan sifat terpuji dalam kehidupannya. Al-Qur'an Surat Al Ahzab ayat 21 menjelaskan sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.”

Melihat pengertian dari media dan sejarah nabi di atas, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya selalu menggunakan media agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar serta

tujuan pembelajaran lebih dapat dicapai secara maksimal. Penggunaan media juga dapat menghindari verbalisme dalam diri siswa.

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 hal itu menunjukkan adanya hasrat dan keinginan berhasil. Jadi siswa semangat dan antusias belajarnya tinggi. Saat guru melakukan tanya jawab dengan siswa itu menunjukan selanjutnya adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Bukti selanjutnya yaitu saat guru meminta siswa maju kedepan untuk menceritakan kembali apa yang sudah didengar para siswa tidak sabar dan mengantri untuk maju. Hal itu menunjukkan motivasi karena maju itu merupakan aspek psikomotorik dan kognitif, saat siswa menceritakan kembali dan menjelaskan apa yang didengar itu adalah aspek kebutuhan dalam belajar dan 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 cita-cita yaitu siswa ingin menunjukkan bahwa siswa bisa, berani, kuat, percaya dirinya dapat tercapai, itu merupakan cita-cita anak. Siswa mengharapkan penghargaan contohnya siswa maju supaya dipuji guru, dianggap pintar dan dipuji oleh teman atau mendapat hadiah permen merupakan aspek adanya penghargaan dalam belajar.

Adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang telah dipaparkan diatas selaras dengan manfaat dari boneka tangan yaitu melatih percaya diri, meningkatkan imajinasi, menumbuhkan daya kreatif, melatih lisan dan ekspresi.

Mengembangkan lisan dan keterampilan berekspresi yang dilakukan oleh anak-anak melalui peniruan tokoh – tokoh yang dapat dikembangkan dalam kehidupannya. Rasa percaya diri menonjol ketika anak menyelesaikan bercerita dan memantapkan berdialog di deapan teman sebayanya, sedangkan untuk mengembangkan imajinasi dan fantasi terlihat ketika anak menghadirkan sesuatu dalam pikiran dan perasaan terhadap perikalu tokoh dan alur cerita.¹²⁵

¹²⁵ 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.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data penelitian terhadap penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang, maka dapat didapat kesimpulan bahwa:

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, kemudian setelah mengerjakan siswa maju berkelompok untuk presentasi dengan masing-masing memegang boneka, para siswa boleh presentasi hasil proyek atau menceritakan lingkungan bersih, penyebab lingkungan kotor dan cara membersihkannya. 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 tersendiri dan keunggulan mendidik kelas rendah.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka berikut ini dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis meliputi:

1. Implikasi teoritis
 - a. Implikasi teoritis tentang perencanaan pembelajaran dengan media boneka tangan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Teori yang ditemukan adalah dalam perencanaan perlu koordinasi dengan berbagai pihak agar, memanfaatkan sesuatu yang ada dilingkungan sekitar sehingga keterbatasan tidak menjadi halangan, guru perlu meningkatkan kemampuan diri.
 - b. Implikasi pelaksanaan media boneka tangan teknik ventrilokuisme. Teori dilapangan yang ditemukan bahwa setiap pelaksanaan pasti ada kendala, namun perlu memikirkan solusi serta konsisten dan memberikan apresiasi pada siswa.

c. Implikasi teoritis tentang implikasi penerapan media boneka tangan teknik ventrilokuisme hasil teori dilapangan guru, kepala sekolah dan siswa aktif dalam menjalankan kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada seluruh pihak.

2. Implikasi praktis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan pada tenaga pendidikan dan kependidikan serta siswa pada penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa dan berdampak pada sekolah, guru dan siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan analisis penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme di MI Roudlotul Jannah Malang. Peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Siswa tetap semangat dalam belajar, siswa lebih berani lagi maju ke depan kelas berbicara dihadapan teman dan mengungkapkan apa yang dipahami.

2. Bagi guru

Guru dapat menjalin kerjasama dengan wali murid terutama dalam pengembangan media boneka tangan dengan kaos kaki, sehingga saat dirumah siswa bisa belajar mengekspresikan diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khaliq Dkk, “*Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I Di SDIT Robbani Banjarbaru,*” Muallimuna:Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 2, April, 2020.
- 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.
- Asrul, Ananda., & Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Cita Pustaka Media, 2015.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- Asyhar, R, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta : Gaung Persada. 2011.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers. 2014.
- Bekali Guru Dengan Teknik Ventriloque | Dwipekan <http://dwipekan.petra.ac.id> diakses pada tangga 18/10/2023 pukul 10.53
- Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Dian Kurniati, Musa dan Zukhairina, “*Pembelajaran dengan Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini,*” 1, Al-Miskawaih journal of science education, 2022.
- Desiningrum, N., Endang Nuryasana, dan Leni Yuliana. *Teknologi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- 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.
- Firda Dwi Apriani, “*Pengaruh Media Puppet Show Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Pada Tema 2 Kelas 3 SDN 1 Syamtalira Bayu,*” gendering Asa:journal of primary education, 1, januari-juni 2023.
- Hendrizal, *Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter, 1, Mei, 2020.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.

- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Ismail Bugis, Pengertian Strategi, Pendekatan, Model, Teknik, dan Metode Pembelajaran, (online), tersedia di <http://ismailbugis.wordpress.com>, 2011, pengertian-strategi-pendekatan- model-teknik-dan metode pembelajaran, diunduh pada tanggal 3 Juni 2024 pkl.10.42
- Jalinus, N., & Ambiyar. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- 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.
- Kayyis Fithri Ajhuri, *Urgensi Motivasi Belajar: Peran Orang Tua Asuh dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021.
- Lailatul Mubarakah, Umaymah Nurul Azizah, AlvinaRiyanti, Brylian Nurfan Nugroho. Pentingnya Inovasi Pendidik untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Inovasi dan riset akademik*, 2 (2021)
- Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta : PT Kharisma Putra Utama. 2017.
- Luluk Asmawati, perencanaan pembelajaran PAUN. Bandung:PT Remaja Rosdakarya. 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. Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Mariana Jediut, Eliterius Sennen & Carolina Vebri Ameli. Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2,No.2, 2021.
- Matthew B. Miles, etc, *Qualitative Data Analysis A Method Sourcebook*, Edition 3 (United Kingdom: Sage Publication, 2014.
- Maxi, *Membongkar Rahasia Sulap*, Jakarta: Trans Media Pustaka, 2009.

- Melinda Puspita Sari, Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK ABA 3 Kota Prabumulih, *Jurnal PAUD* , 1, 2019.
- 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’Bīr 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.
- Ni Komang J, et.al, Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak, *Jurnal PG PAUD*, 1, 2015.
- 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.
- Oktaviangga Putri Safna & Siti Sri Wulandari, “*Pengaruh Motivasi, Disiplin Belajar, Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa,*” *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2, 2022.
- 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, 5.
- Pusat ensiklopedia, (*ventrilokuisme*), ensiklopedia dunia, (semarang:stekom)
- Robert E.Slavin, *Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik*, Edisi X, Jakarta: Pt. Indeks, 2019.
- Roni Kustiawan, Dkk, “*Strategi Produksi Bunyi Vokal Oleh Ventrilokuis Indonesia*’, *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4, 2023.
- Rosaria Yulinda Krisanti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar,*” Surabaya: PGSD Universitas Wijaya Kusuma, 2020.

- Ruqiah Ganda Putri Panjaitan & Titin & Eko Sri Wahyuni. Kelayakan Booklet Inventarisasi Tumbuhan Berkhasiat Obat Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)* 2021.
- Rusydi Ananda. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia Lpppi) : 2019.
- Saldana, Miles & Huberman. *Qualitative Data Analysis*. America: SAGE Publications, 2014.
- 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.
- Sumantri, M. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” *Ejurnal Pps Ung*. November 2021.
- Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alvabeta. 2013.
- Tatang Hidayat & Abas Asyafah. *Konsep Dasar Evaluasi dan Implikasinya dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Al-Tadzkiyyah: *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 10. No. I, 2019.
- Taufiqurokhman, *Konsep dan Kajian Ilmu Perencanaan*, (Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, 2008.
- Tri Rumhadi, “Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran The Urgent Of Motivation In Learning Process,” *Jurnal Diklat Keagamaan*, 1, Januari-Februari 2017.
- 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.

- Sunarti Rahman, "*Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,*" *Ejurnal Pps Ung* (November 2021), 296.
- Yatim Riyanto. *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Impelementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas.* Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur,* Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana. 2013.
- Widowati, D. A. "*Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan.* *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 2016.
- Wijayanti, Neri, "*Pengelolaan Nilai-Nilai Pendidikan dalam Permainan Sulap*", *Artikel Publikasi Ilmiah Program Studi Magister Manajemen Pendidikan,* Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.
- Wiwit Nurjannah, "*Penerapan Metode Bercerita dengan Boneka Tangan dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongng Siswa Kelas II SD Negeri 51 Pekanbaru,*" *Jurnal PAJAR,* 3, September 2019.

LAMPIRAN 1 TRANSKIP WAWANCARA

Nama	: Muh Abdul Fatah, S.Pd.	
Jabatan	: guru kelas 1	
Sekolah	:MI Roudlotul Jannah Malang	
Tanggal wawancara	:23 april 2024	
Tema wawancara	: Penerapan Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Roudlotul Jannah Malang	
No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana konsep media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme ini? Apakah ada perbedaan penerapan media boneka tangan di Sekolah ini dengan sekolah lain pada umumnya?	Nah, itu uniknya justru disitu. Media boneka tangan disini (sekolah) jelas beda dengan yang lain karena teknik penyampaiannya itu perlu keahlian khusus. Namanya ventrilokuisme, nah itu tidak semua orang bisa. Perlu latihan juga keahlian khusus. Jadi ada nilai plusnya dalam pembelajaran, jadi tidak monoton. Ya, bu Sulimah itu, bisa bicara tanpa bibirnya bergerak. Lah nanti suaranya juga berbeda dengan suara bu Sulimah kalau ngomong biasa. Itu uniknya mbak. Jadi bu Sulimah kayak pesulap. Bu Sulimah bisa focus kadang jadi boneka, kadang juga jadi diri sendiri. Itu yang mahal dan guru di Sekolah ini belum ada guru yang bisa seperti beliau. Jadi bu Sulimah itu idola kalau sudah dengan bonekanya. Anak-anak kelas yang lain sampai teriak “bu masuk o di kelas saya bu, ayo bu“, jadi bu Sulimah kadang ditarik-tarik sama anak-anak suruh masuk kelasnya kalau membawa boneka. Padahal sedang tidak mengajar dikelasnya. Kan beliau focus dikelas 1 ya.
2	Bagaimana perencanaan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme ini? Apakah jenengan selaku kepala sekolah mengetahui dan dicantumkan dalam RPP/Modul ajar? Atau jenengan tahu sudah pelaksanaannya?	Nah, kan ini andalan kita. Andalan sekolah ini. Ini kan aset sekolah ya istilahnya. Jelas saya tahu. Cuma kalau dicantumkan dalam RPP/Modul ajar mulai tahun ini kayaknya. Saya kan kepala sekolah yang baru, sebelumnya menggantikan pak Hudi selaku kepala Sekolah. Tapi saya sebelumnya kan juga guru disini. Jadi saya sudah tau kalau beliau menerapkan media dengan teknik ventrilokuisme. Sudah sebelum saya jadi kepala sekolah, kalau pertanyaanya apakah saya tahu/dicantumkan 3dalam RPP/modul ajar. Jawabannya ada. Karena ada tanda tangan saya.
3	Bagaimana implementasi media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme ini?	Lah, kalau implementasi dikelas ya saya tidak pernah melihat langsung. Maksudnya kalau dalam pembelajaran. Saya tahu kalau pas ada acara Maulud nabi/acara sekolah kadang bu Sulimah sebagai pengisi. Kalau begitu ya anak-anak antusias sekali. Heboh tidak karuan, tertawa senang. Karena kan jarang-jarang ya lihat gurunya jadi pesulap. Jadi kayaknya kalau dikelas ya kurang lebih sama, logikanya gini. Diacara sekolah yang jadi satu, anak-anak yang

		belakang saja antusias, apalagi kalau dalam pembelajaran yang hanya 1 kelas, ya jelas eksklusif. Jadinya nyampek materi yang disampaikan. Maksudnya Insyaallah anak-anak bisa mencerna.
4	Bagaimana perkembangan motivasi belajar siswa pak?	Wah, kalau motivasi belajar ya jauh. Jelas sekali ada perkembangan. Jelas senang kalau ada boneka dengan sulap suara ini.
5	Apakah media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?	Kalau saya amati ya. Jelas jauh naik perkembangannya. Kan ini dimulai dari kelas 1. Kelas 1 itu masih anak-anak banget. Maksudnya kan kayak masih TK tapi sudah MI. apa ya Namanya. Peralihan itulah, saya lupa Namanya. Jadi memang bu Sulimah dari dulu focus dikelas 1. Karena beliau jam terbangnya sudah tinggi untuk kelas bawah. Karena beliau 15 tahun ngajar di TK. Jadi cocok sekali kalau dikelas 1. Jadi selalu punya inovasi sekiranya cocok untuk 1 itu gimana karena kan sudah paham karakternya. Jadi saya yakin dan percaya dan mengamati sendiri. Anak-anak enjoy sekali. Jadi dapat dikatakan kalau ya motivasi belajarnya meningkat meskipun beban materi anak-anak dari TK ke MI kan jelas terasa ya. Tapi karena ada itu, <u>gagasan-gagasan jadi anak enjoy.</u>
6	Adakah program di sekolah ini yang menunjang/andalan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	Sementara kalau focus ventrilokuisme belum ada selain bu Sulimah. Karena luar biasa sulit berbicara tanpa menggerakkan bibir.

Nama	: Sulimah, S.Pd.
Jabatan	: guru kelas 1
Sekolah	: MI Roudlotul Jannah Malang
Tanggal wawancara	: 23 april 2024
Tema wawancara	: Perencanaan pembelajaran media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang

No.	pertanyaan	jawaban
1	Bagaimanakah motivasi belajar siswa di kelas?	Sebenarnya kalau ditanya begitu jawabannya sejujurnya jawabannya tidak ceto. Maksudnya gini, motivasi itu kan semangat belajar ya. Yaaa kalau semangat itu naik turun sebenarnya. Tapi yap inter-pinternya guru, ya saya ini selaku wali kelas yang setiap hari berinteraksi dengan siswa. Jadi ya tidak bisa bohong bilang selalu semangat. Kan kadang anak-anak lemes, malamnya tidur kemalaman akhirnya ngantuk. Ada juga yang kalau jam siang sudah gupuh mau pulang. Ada yang Namanya siapa itu.. kalau jam-jam mendekati istirahat sudah lapar karena kadang gak sarapan. Walaupun itu gak setiap hari, tapi tidak bisa dipungkiri itu sudah jelas terjadi. Tapi ya, kalau mau diambil sampel. Ya anak-anak senang sekolah. Sampai

		<p>kadang ada yang sakit, panas, ya tetap maksa masuk sekolah. Samapai orang tuanya menunggu diluar kalau anaknya mau pulang karena tadi maksa masuk sekolah. Ya meskipun gak semaksimal dan seceria biasanya, tapi ya Alhamdulillah ke sekolah, bertemu teman-teman seolah-olah sakitnya hilang. Ya meskipun loyo anaknya. Ya itu juga membuat saya juga semangat juga mengajar dan masuk sekolah.</p>
2	Seberapa penting motivasi belajar siswa?	<p>Sangat penting. Kenapa? Lah kalau tidak ada motivasi/rasa senang mengikuti pembelajaran. Jadinya malas untuk datang ke sekolah. Akhirnya sering bolos. Lah saya anggap motivasi ini ibaratnya kalau masak/buat makanan itu micinnya. Ya kadang dianggap gak perlu/pelengkap saja/dianggap remeh. Kalau saya ya itu justru gak lengkap kalau gak micin. Gak sedap. Jadinya buat gak semangat makan. Kalau gak ada motivasi belajar ya belajar itu pkok sebatas formalitas saja. Mendengarkan guru dll. Tidak dengan hati gembira (tidak semangat makan/tidak semangat belajar). Wes itu pkoknya pentingnya motivasi buat saya. Sangat penting sekali untuk belajar. Supaya anak itu semangat. Lah kalau anak semangat yang ngajar juga semangat. Ya kalau tidak masuk karena ada kepentingan. Rindu sama anak-anak. Karena ingat teriakan anak-anak. Memanggil-manggil saya. Bertanya, lari menunjukkan hasil pekerjaannya dan banyak lainnya. Saya jadi terharu mbak kalau menceritakan kisah saya.</p>
3	Secara garis besar, siswa kelas I tergolong aktif atau tidak ketika belajar?	<p>Saya harus jujur kalau ada yang juga pendiam. Karakternya meneng anteng pendiam pkoknya. Istilahnya kalau gak di colek gak noleh. Tapi masih mau mengikuti kegiatan. Ya eskpresinya ya senyum-senyum gitu aja. Tidak seperti teman-temannya yang kalau senang itu lari, ada yang teriak, ada yang tertawa terbahak-bahak sambil joget bergoyang. Random kalau kelas 1 ya mungkin juga karena usia masih segitu ya. Tapi semua mengikuti dengan baik. Ya balik lagi karakter anak dan kondisi anak baik dari kesehatan juga mood anak. Kadang dari pagi ada yang nangis karena kelayu (mau ikut) orang tuanya kerja/pergi tapi gak diajak. Jadinya sedih anaknya mau ikut. Ya itu jadinya anaknya gak stabil.</p>
4	Apa saja yang perlu disiapkan sebelum memulai pembelajaran?	<p>Banyak. Ya yang pasti ya perencanaan itu, saya mikir apa ya materi yang cocok, ya itu kan sama (kalau dulu silabus) tapi biasanya materi garis besarnya sama, kemudian ini dikombinasikan dengan media lain (mungkin) yang cocok kalau diperlukan supaya lebih menunjang, kemudian metode strateginya apa aja nih. Nah itu dari perencanaan. Kemudian bonekanya saya buat sendiri. Karena jujur saja kalau beli itu mahal, jadi ya buat sendiri dari boneka yang ada dirumah. Jadinya lebih hemat. Saya juga latihan A I U E O dan huruf B P V M F maksundya huruf yang kalau ngomong harus mingkem, kalau lama tidak belajar/latihan jadi kaku mulut lidah saya.</p>

5	Bahan ajar apa saja yang perlu disiapkan sebelum memulai pembelajaran?	Ya RPP/modul. Tapi secara administratif sudah ya sebelum memulai pembelajaran sudah harus selesai. Jadi pas hari H nya yang perlu saya siapkan lagi yaitu media. Bonekanya itu, kan buat sendiri. Jadi harus sudah siap saya buat dari boneka yang sudah tidak terpakai. Jadi memanfaatkan barang bekas ya istilahnya daur ulang.
6	Adakah metode dan strategi khusus dalam menunjang penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?	Begini, kan ini itu boneka tangan tapi nanti kan cara penyampaianya ada teknik khusus yaitu ventrilokuisme. Alur kan memang berdialog, bercerita. Jadi metodenya ya bercerita gitu. Dikelas secara lucu, jenaka. Jadi dialognya ya disesuaikan dengan materi. Sesekali saya lemparkan pertanyaan pada siswa. Seringnya yang bertanya pada siswa itu si boneka jadinya lebih seru. Anak-anak kan jadi merasa bonekanya itu hidup. Kadang juga ada metode kelompok, jadi nanti untuk mengerjakan tugasnya setelah kegiatan ini. Biar enak buat saya ngawasi kalau per kelompok nanti ada anak yang ngajari. Yang kemampuan calistungnya bagus itu bagian membaca pertanyaan biasanya. Nah nanti anak-anak kadang calistungnya ga terlalu bisa tapi kalau pertanyaannya dijelaskan bisa mnjawab. Jadi anak-anak diskusi. Ruame biasanya “waaaaaahh gak ngono maeng, ngen loh. Jadi seru, rame tapi seru”.
7	Adakah media pembelajaran penunjang untuk mensukseskan kegiatan pembelajaran dengan media boneka tangan teknik ventrilokuisme ini?	Tidak pasti, melihat materinya. Kadang saya juga buat gambar dikertas/print biasa. Ya supaya jelas lebih saja misalkan yang dibahas panca indera. Jadi saya tampilkan mata, hidung, telinga dsbg. Kan anak-anak kadang bisa oleng ya. Maksudnya loading apa yang di bahas karena kan focus dan daya tangkap anak-anak berbeda jadi ya saya berikan saja ini loh contohnya gambarnya.

nama	: Sulimah, S.Pd.	
jabatan	: guru kelas 1	
sekolah	:MI Roudlotul Jannah Malang	
Tanggal wawancara	:23 april 2024	
Tema wawancara	: Pelaksanaan Penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrilokuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Roudlotul Jannah Malang	
No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana cara Ibu menyajikan media boneka tangan pada kegiatan pembelajaran?	Proses pelaksanaan itu yang pertama saya yang pasti bawa boneka. Ketika saya tunjukkan boneka anak-anak sudah ramai. Apalagi kalau saya goda mereka dengan suara boneka, wah makin ramai. Jadi saya mulai dengan spil sedikit-sedikit. Sampai anak-anak mulai focus dari perhatian selain saya dan boneka. Setelah perhatian ke saya dan boneka nih, saya mulai deeh bercerita/berdialog (kalau tidak ada media lain), tapi kalau ada media lain misalkan gambar ya saya tunjukkan sambil memulai dialog.

		Saya mulainya tidak langsung digruduk begitu mbak. Ya tentunya disesuaikan juga dengan alur langkah-langkah pembelajaran. Hanya teknik penyampainnya saja yang berbeda
2	Materi apa yang nanti akan dipelajari? Adakah media/metode/strategi penunjang?	media sesuai dengan materi, misalkan gambar panca indera. Metodenya ya pasti bercerita, tanya jawab. Kalau berkelompok/individu. Kalaupun berkempok saya menggunakan jigsaw. Supaya nanti yang sudah mahir calistung bisa membimbing siswa yang kurang dalam calistung.
3	Apa saja yang dilakukan pada tahapan pembuka?	Yang pertama ya salam, menanyakan kabar, sekalian absensi siswa karena kan juga melatih kepekaan siswa terhadap teman yang tidak masuk, jadi anak-anak tolah toleh kana kiri, depan belakang supaya tahu bangku siapa yang kosong, nanti anak-anak biasanya antusias menyebutkan siapa yang tidak masuk, apalagi kalau rumahnya berdekatan misalnya ada teman yang sakit, atau pergi Bersama orang tua, keluarga meninggal, nah anak-anak itu antusias menjawab. Itu kan juga melatih kesiapan anak-anak supaya gak ngantuk juga, biar semangat. Saya tanya kabar, saya kasih clue hari ini mau belajar materi A dengan si boneka itu, ya buat menarik perhatian anak-anak.
4	Bagaimana proses yang berlangsung ketika masuk pada tahap inti?	Nah, saya mulai dulu dengan stimulus, saya kasih pertanyaan pemantik, saya mulai dulu dengan ngobrol dengan boneka, nanti yang aktif/tanya pada siswa, kadang siswa, kadang saya. Kemudian saat sudah mulai masuk pada materi, nanti kan yang dikemas dialog dan cerita. Nah itu reflek antara saya dan boneka. Maksudnya yang menjelaskan inti dari materi itu.
5	Bagaimana cara mengatasi kebosanan yang dialami peserta didik ketika belajar?	Saya rasa. Selama saya menerapkan dengan boneka ini apalagi teknik ventrilokuisme ini, anak-anak selalu antusias.
6	Tindakan apa yang harus dilakukan agar menjaga konsentrasi siswa dalam belajar?	Kalau untuk membuat anak-anak tetap focus ke saya. Ya itu tadi, diajak dialog anak-anak. Kemudian bonekanya dibuat selucu dan penyampaiannya guyon, sejenaka mungkin. Jadinya meskipun diluar kelas ramai lalu Lalang kendaraan atau suara kelas lain saat olahraga, ya yang diperhatikan saya dan boneka
7	Langkah apa yang Ibu lakukan saat selesai berdialog atau sudah selesai menyampaikan materi?	Setelah saya selesai bercerita, dialog. Saatnya kita mulai memberikan tugas secara tulis. Supaya bisa buat portofolio siswa, nanti juga saya bisa tau anak-anak ini bisa tidak sebenarnya menjawab pertanyaan. Ya masih saya pandu. Menjawab pertanyaannya karena kan calistungnya sebagian enggak terlalu menguasai. Jadi perlu dibimbing misal dalam membacakan soal dll dan saya pantau kalau mengerjakan missal pakai gunting kan itu berbahaya anak-anak ada yang usil, guyon kadang bertengkar
8	Setelah Ibu memberikan tugas pada siswa, adalah penilaian	Kalau penilaiannya banyak macam-macam. Tapi biasanya saya itukan menyesuaikan dengan model,

	khusus sebagai tolak ukur adanya peningkatan motivasi siswa sehingga berdampak pada aspek lainnya?	metode, strategi pembelajaran tapi intinya kan. Biasanya ada dimana naka-anak itu saya minta maju ya menjelaskan menceritakan kemblai kada boneka supaya antusias tertarik buat maju supaya senang
9	Setelah melakukan evaluasi, pada tahap penutup, apa yang Ibu lakukan?	Setelah anak-anak selesai. Saya ulas kembali tadi kita bahas materi apa. Si boneka itu menyampaikan apa. Nah itu kan termasuk refleksi ya Namanya. Penguatan materi tadi kemudian apa yang disukai anak-anak atau keluh kesah anak dengan boneka. Terakhir saya kasih hadiah saya puji anak-anak supaya senang, saya kasih nasihat, kasih hadiah missal permen

nama	: Sulimah, S.Pd.	
jabatan	: guru kelas 1	
sekolah	: MI Roudlotul Jannah Malang	
Tanggal wawancara	: 23 april 2024	
Tema wawancara	: Dampak Penerapan Media Boneka Tangan dengan Teknik Ventrikuisme untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Roudlotul Jannah Malang	
No.	pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana dampak media boneka tangan dengan teknik ventrikuisme ini terhadap peningkatan keterampilan Ibu dalam mengajar?	Waaah kalau dampaknya ya luar biasa untuk saya. Bukan hanya siswanya yang senang. Tapi saya juga senang, karena kan mengasah jam terbang ya istilahnya, bonusnya sekalian menambah motivasi anak-anak. Terus selain itu, saya juga lebih sering kalau senggang modifikasi boneka, sering belajar lagi cara ngomongnya, juga putar otak gimana caranya menyesuaikan dengan materi dan media apa sebagai penunjang. Kemudian nanti metode apa yang akan saya gunakan. Wah pokoknya dampaknya luar biasa kalau untuk saya. Selain itu, ini juga termasuk mengasah keterampilan saya sebagai guru untuk itu menyesuaikan itu semua. Lebih tertata juga. Jadi saya istilahnya sebelum action, saya juga scriptnya.
2	Apakah kekurangan dan kelebihan media boneka tangan dengan teknik ventrikuisme ini?	Kelebihannya anak-anak suka, senang, bahagia, antusias, selalu semangat, bisa dikombinasikan dengan macam-macam metode, strategi dan media pembelajaran lain. Tapi juga kekurangannya itu, guru yang menerapkan wajib fardlu ain punya keterampilan khusus yang kalau belajarnya itu gak boleh males harus sungguh-sungguh supaya bisa menghipnotis anak-anak. Lah materinya juga gak semua bisa. Lah kalau menjelaskan matematika ya ndak bisa, tapi bisa kalau yang tanya jawab atau kayak menjelaskan missal penjumlahan dalam bentuk cerita, kalau langsung konsep berhitung gitu ya saya rasa kurang cocok.
3	Bagaimana dampak bagi siswa dari penerapan media boneka tangan dengan teknik ventrikuisme untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?	Dampak bagi siswa yang pertama saya rasa, anak-anak itu senang happy bahagia juga semangat untuk belajar/mendengarkan gurunya. Karena kan gak kerasa. Kemudian dari motivasi, ya jelas anak-anak itu antusias dan bersemangat dalam belajar, misalkan dapat pertanyaan secara lisan, semangat jawab. Misalkan ada pertanyaan yang wajib dikerjakan secara tertulis juga

	dikerjakan, saya lihat hasilnya juga anak-anak mampu menjawab. Artinya kan juga dampaknya baik. Bagus, ya meskipun ada kelebihan dan kekurangan seperti yang saya sebutkan tadi.
--	--

Nama	:	
Jabatan	:Murid kelas 1	
Sekolah	:MI Roudlotul Jannah Malang	
Tanggal wawancara	:7 Mei 2024	
Tema wawancara	:	
No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kalian suka mendengarkan cerita dari boneka yang dibawa Ibu guru?	
2	Apakah kalian berani mengobrol langsung dengan siboneka? Bisa jawab tidak kalau bonekanya ngomong/bertanya?	
3	Apa ada yang tidak suka/takut dengan boneka yang dibawa bu Sulimah	
4	Setelah kalian belajar dengan boneka, apakah berani maju berbicara di hadapan teman-teman?	

Lampiran 2 Lembar instrumen observasi motivasi belajar siswa

No	Indikator	Deskripsi	Hasil yang diamati
	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Antusias belajar dengan semangat dan percaya diri	Siswa menunjukkan antusias dalam belajar ditunjukkan dengan kondisi letih usai kegiatan olahraga. Tahap pembuka siswa mengikuti proses pembelajaran dengan mengikuti arahan dari guru, siswa maju untuk leih dekat dengan guru dan boneka, siswa perempuan bernama Anita siswa berdiri untuk lebih jelas dalam memperhatikan guru, saat guru menjelaskan siswa bernama Risma dan Naura yang duduk dibangku deretan kedua dari depan sebelah kiri keluar dari bangku karena tidak sabar guru dan boneka menghampirinya saat menunjukkan gambar lingkungan sekolah. Antusias dan semangat belajar juga terlihat saat semua siswa berebut maju presentasi. Jadi dari 13 siswa sekitar 7 siswa tidak sabar menunggu guru mendekat dengan boneka ditunjukkan berdiri, deretan naura yaitu bangku kedua dari depan sebelah kanan ada 3 siswa perempuan, deretan bangku

			pertama sebelah kiri ada 1 siswa bernama syaihul, deretan bangku ketiga dari depan sebelah kanan ada 3 siswa perempuan. Saat maju dari siswa semua antusias mengantri dengan pasangan masing-masing.
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan	Siswa bernama Syaihul duduk dibangku deret depan kiri dan 3 siswa laki-laki duduk dibaris paling depan sebelah kanan yaitu deretan hafi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru mengenai lingkungan sekolah, terutama ruang kelas, alat yang bisa digunakan untuk membersihkan. Siswa perempuan juga berebut menjawab pertanyaan dari guru mengenai alat-alat yang dapat digunakan untuk membersihkan lingkungan sekolah
	Adanya harapan dan cita-cita	Tekun menghadapi tugas, percaya diri, keberanian	Saat proses mengerjakan LKPD, siswa bekerja sama dengan teman, tertawa. Ada kelompok deretan belakang sebelah kiri siswa perempuan bertengkar berebut ingin menempel dan gunting. Siswa juga mendengarkan arahan dari guru. Siswa bertanya apa yang tidak dipahami. Setelah mengerjakan LKPD siswa berani maju menyampaikan hasil pekerjaannya atau apa yang diketahui mengenai lingkungan bersih dan kotor dan bagaimana cara membersihkannya
	Adanya penghargaan dalam belajar	Berani mengungkapkan pendapat, pemberian hadiah baik verbal maupun non verbal	Siswa berani maju, mengungkap apa yang sudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. Beberapa siswa maju untuk menunjukkan bahwa siswa berani, bisa, yakin, supaya mendapat pujian dari guru, teman dan hadiah permen yang sudah dijanjikan oleh guru. Guru memberikan pujian dan motivasi, semangat, nasihat pada masing-masing siswa pada saat memberikan hadiah permen, jadi setiap siswa mendapatkan hadiah sama tapi pujian dan nasihat berbeda. Terutama siswa bernama Syaihul. Jadi dari semua siswa, menunjukkan antusias semangat untuk maju ke depan.
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Media dan teknik pembelajaran menarik	Guru menggunakan media gambar, teknik ventrilokisme, boneka tangan, kegiatan kelompok mengerjakan soal menempel dan mengisi pada lks. Dengan guru menggunakan boneka tangan, siswa antusias menjawab pertanyaan dari guru, antusias hingga mengantri giliran untuk maju karena siswa penasaran dan ingin mencoba boneka yang digunakan oleh guru. Jadi siswa berlomba-lomba untuk maju lebih dahulu. Siswa menunjukkan keberanian dan antusias.
	Adanya situasi belajar yang kondusif	Adanya situasi kondusif dengan siswa yang kooperatif dengan guru, lingkungan yang tidak	Kondisi pembelajaran cenderung tidak kondusif namun dalam artian positif. Siswa tidak kondusif karena siswa berebut untuk salaman dengan boneka, siswa berebut untuk

		ramai dengan suara kendaraan	guru segera mendekati padanya. Siswa berebut untuk maju dan menggunakan boneka terlebih dahulu.
--	--	------------------------------	---

Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Foto setelah kegiatan pembelajaran



Foto wawancara dengan guru



Foto wawancara dengan siswa kelas 1

Lampiran surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA
 Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
 Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1482/Ps/TL.00/04/2024 19 April 2024
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu
Kepala Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Jannah Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Siti Asfirotul Khasanah
 NIM : 200103220023
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Dosen Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.
 2. Dr. Susilo Marsurudin, M.Pd
 Judul Penelitian : Penerapan Media Boneka Tangan Dengan Teknik Ventrikuisme Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Roudlotul Jannah Malang.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,

 Wahidmurni



 Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
 Token : **MRGAYA**

LAMPIRAN 5 MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR
<p>Nama Penulis : Sulimah, S.Pd Tahun : 2024 Jenjang Sekolah : SD/MI Kelas : I (Satu) Alokasi Waktu : 4 x 35 menit</p>
TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Fase A • Elemen : Negara Kesatuan Republik Indonesia • Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga dan sekolah, sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar serta mempraktikkannya di lingkungan keluarga dan sekolah. • Tujuan Pembelajaran : Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar sekolah dengan benar. • Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengenali keadaan sekitar sekolah. (C1) 2. Peserta didik dapat menceritakan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar sekolah. (C2) 3. Peserta didik dapat menentukan bentuk sekolah impian melalui montase. (C3) • Alur Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan mengamati secara langsung, mengamati gambar dan tanya jawab peserta didik dapat mengenali keadaan sekitar sekolah dan menceritakan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekolah. 2. Melalui kegiatan membuat montase, peserta didik dapat berdiskusi, merancang projek dan mendemonstrasikan hasil projek dengan baik. • Konsep Utama: Peduli Lingkungan Sekolah
KOMPETENSI AWAL
<p>Peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran sudah dapat mengenal mana lingkungan bersih dan lingkungan kotor.</p>
PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bergotong Royong: Melakukan diskusi kelompok pada saat pembelajaran. 2. Bernalar Kritis: Memproses informasi yang diperoleh.

SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas • Papan Tulis dan Spidol • Boneka tangan • Alat tulis, spidol warna dan krayon <p>Kertas bergambar, lem/double tip, gunting</p>
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik kelas 1
MODEL PEMBELAJARAN
<p>PjBL (Project Based Learning)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan pertanyaan atau masalah utama 2. Merencanakan proyek 3. Membuat jadwal penyelesaian proyek 4. Memonitoring kemajuan penyelesaian proyek 5. Mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek 6. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek
METODE PEMBELAJARAN
Diskusi, tanya jawab, penugasan, membuat montase, demonstrasi, teknik Ventrikuisme
MODA PEMBELAJARAN
Luring/ Tatap Muka
KOMPONEN INTI
PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik dapat menceritakan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar sekolah agar sekolah indah, kemudian melalui kegiatan membuat montase, peserta didik menentukan bentuk sekolah impian serta mendemonstrasikan hasilnya.
PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana keadaan lingkungan kelas kalian sekarang, bersih atau kotor? 2. Mengapa bisa bersih atau kotor? 3. Apa penyebabnya kelas bisa bersih atau kotor?
DIFERENSIASI PROSES
Diferensiasi Proses merupakan teknik instruksional atau pembelajaran di mana guru menggunakan berbagai metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individual setiap siswa sesuai dengan kebutuhan mereka. Guru menyampaikan pembelajaran dengan metode yang bervariasi, menyampaikan pesan dengan menggunakan gambar, media boneka tangan, bercerita, serta membuat proyek montase.
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam guru dan membaca doa sebelum

belajar dipimpin oleh ketua kelas.

2. Guru menanyakan bagaimana keadaan sosial emosional peserta didik hari ini dengan menggunakan boneka tangan.
3. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional “Bangun Pemuda Pemuda” dengan dibantu guru. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.
4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap belajar dan memeriksa kerapian diri sesuai arahan guru, dilanjutkan guru mengecek kehadiran peserta didik.
5. Guru melakukan kesepakatan dalam pembelajaran hari ini.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik dan memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran hari ini dalam kehidupan sehari-hari.
7. Guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking dengan menggunakan media boneka tangan.
8. Guru melaksanakan asesmen diagnostik dan kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik, dengan menggunakan media boneka tangan

Diferensiasi Proses

Kegiatan inti 4x35 menit (4 JP)

Fase 1 : Menentukan pertanyaan atau masalah utama

1. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang telah disediakan oleh guru.
2. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang gambar dengan menggunakan boneka tangan.
 - Coba sebutkan bagaimana keadaan sekolah dan ruang kelas yang ada dalam gambar tersebut?
 - Kenapa sekolah dan ruang kelas dalam gambar tersebut kotor?
 - Kalau sekolah dan ruang kelas itu rajin dibersihkan kira-kira bagaimana keadaan sekolah dan ruang kelasnya?
3. Guru memberikan penguatan (cerita) tentang keadaan sekolah dengan menggunakan boneka tangan.

Fase 2 : Merencanakan proyek

3. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab melalui pertanyaan terhadap topik/pemecahan masalah dengan menggunakan boneka tangan.
 - Apa yang akan kalian lakukan jika kelas kalian kotor? (Mengaitkan dengan budaya kelas) (**Culturally Responsive Teaching**)
 - Apakah kalian membersihkan kelas sendirian atau ada temannya?
 - Dengan alat apa kalian membersihkan kelas? (Menyebutkan dengan nama-nama alat sesuai budaya jawa) (**Culturally Responsive Teaching**)
4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok (Setiap kelompok terdiri dari 2 peserta didik). (**Collaboration dan Bhineka Tunggal**

Ika)

5. Perwakilan kelompok mengambil LKPD yang diberikan oleh guru
6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru untuk pengisian LKPD dengan melakukan pengamatan terhadap lingkungan kelas peserta didik dan mengisi nama benda pembersih ruangan kelas sesuai pengetahuan peserta didik.
7. Peserta didik melakukan percobaan membuat montase dengan petunjuk pada LKPD **(Communication)**
8. Perwakilan kelompok maju untuk mengambil alat dan bahan membuat montase sederhana. **(Communication)**

Fase 3 : Membuat jadwal penyelesaian proyek

9. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang sudah ditentukan. **(Communication dan Colaboration)**
10. Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang akan dilakukan dalam kegiatan proyek tersebut.
11. Peserta didik mendengarkan arahan dari guru tentang pembuatan proyek.

Fase 4 : Memonitoring kemajuan penyelesaian proyek

12. Setiap kelompok akan melakukan percobaan dengan membuat montase sehingga peserta didik dapat menentukan bentuk sekolah impian mereka. **(Collaboration dan Project)**
Setiap kelompok berkolaborasi melakukan kegiatan memotong, menempel, menggambar dan menulis pada montase **(Collaboration, Gotong Royong dan Critical Thinking)**
14. Peserta didik melakukan pengerjaan proyek bersama kelompoknya dan guru memonitoring serta membimbing kegiatan peserta didik. **(Communication dan Monitoring)**

Fase 5 : Mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek

15. Setiap kelompok yang sudah selesai membuat montase menuliskan hasil deskripsi proyek mereka pada LKPD montase sekolah impian. **(Collaboration, Gotong Royong dan Critical Thinking)**
16. Setiap kelompok maju secara bergantian menyimpulkan hasil proyeknya didepan kelas dengan menggunakan boneka tangan. **(Collaboration, Gotong Royong dan Presentation)**

Fase 6 : Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek

17. Peserta didik bergantian maju ke depan untuk menyimpulkan hasil belajar tentang lingkungan bersih dengan menggunakan boneka tangan.
18. Peserta didik menyimak penguatan yang diberikan oleh guru tentang

<p>lingkungan kelas yang bersih dengan menggunakan boneka tangan. (Communication.</p> <p>19. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil proyek yang telah dilakukan (Communication)</p>
<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang dibagikan oleh guru 3. Peserta didik menyampaikan refleksi proses dan materi pelajaran serta kesulitan yang mereka hadapi, hal yang disukai, dan hal yang perlu diperbaiki. 4. Guru memberi apresiasi kepada peserta didik yang bekerjasama dengan baik dalam kelompok dengan memberikan hadiah.
<p>ASESMEN</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Asesmen Diagnostik b. Asesmen Formatif : lembar kerja peserta didik kelompok dan soal evaluasi
<p>REFLEKSI</p> <p>Refleksi Guru: Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif? 2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik? 3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan? 4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis? <p>Refleksi Peserta Didik :</p> <p>Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses pembelajaran yang sudah dialami.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perasaan kalian ketika mengikuti pelajaran hari ini? 2. Materi tentang apa yang telah kalian pelajari pada pertemuan hari ini? 3. Apakah kalian paham dengan materi pada hari ini? 4. Apakah kalian dapat menerapkan materi hari ini dalam kegiatan sehari-hari yang ketika menyampaikan pendapat?
<p>PENGAYAAN DAN REMEDIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan : Guru dapat melakukan kegiatan praktik langsung yang bertujuan untuk menguatkan keterampilan dan sikap tentang menjaga kebersihan lingkungan sekitar sekolah. • Remedial : Peserta didik yang belum memahami materi peduli lingkungan sekolah, maka dapat dibimbing oleh guru. Pertama, guru

harus memastikan bahwa peserta didik dapat mengenali lingkungan bersih dan kotor. Kemudian, dibimbing untuk menelusuri benda di sekitar apa saja yang dapat digunakan untuk membersihkan lingkungan sekolah yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Untuk peserta didik yang mengalami kesulitan akan diberikan waktu khusus oleh guru untuk untuk mengulangi pembelajaran dan akan dibimbing kembali.

Lampiran Media Pembelajaran

Contoh Montase



Contoh gambar



Syahid dan Anita

LKPD 1

"AKU PEDULI LINGKUNGAN SEKOLAHKU"

Mata Pelajaran
Bab 4

: Pendidikan Pancasila
: Aku dan lingkunganku

Indikator Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat mengenali keadaan sekitar sekolah.

AYO MENGAMATI

Amati ruang kelas kalian, kemudian centanglah jawaban di bawah ini yang sesuai dengan keadaan kelas kalian saat ini.



Apakah ruangnya rapi?

Ya

Tidak

Apakah ada sampah?

Ya

Tidak

Apakah ruangnya bersih?

Ya

Tidak

Apakah ruangnya gelap?

Ya

Tidak

Apakah peralatan di kelas tertata rapi?

Ya

Tidak

Syaihul dan Anita

LKPD 2

"AKU PEDULI LINGKUNGAN SEKOLAHKU"

Mata Pelajaran
Bab 4

: Pendidikan Pancasila
: Aku dan lingkunganku

Indikator Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat mengenali keadaan sekitar sekolah.

AYO BERMAIN

Alat apa yang dibutuhkan untuk menjaga kebersihan?
Hubungkan benda dengan garis sesuai fungsinya!

Membersihkan debu

Membersihkan Papan tulis

Membersihkan lantai

Nama benda:
sapu

Nama benda:
sepat

Nama benda:
Penghapus



Syairul dan Anita

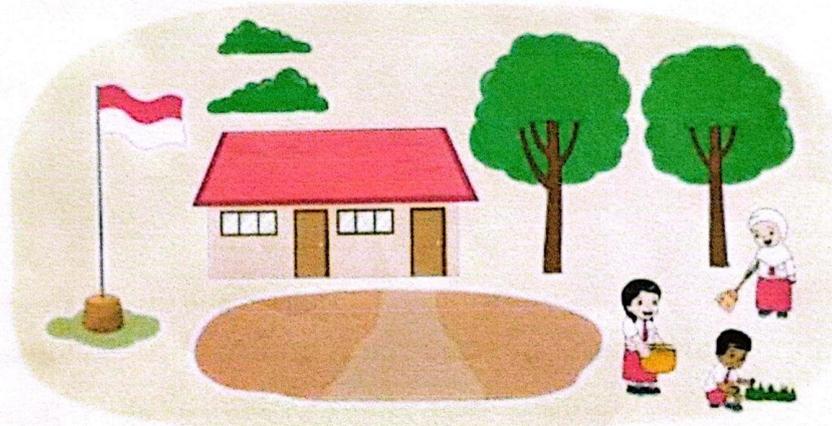
LKPD 3

"AKU PEDULI LINGKUNGAN SEKOLAHKU"

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Bab 4 : Aku dan lingkunganku
 Indikator Tujuan Pembelajaran : Peserta didik dapat menentukan bentuk sekolah impian melalui montase.

AYO BERKARYA

Yuk, kita berkarya.



Kita akan membuat montase bertema sekolah impian.

Tahukah kamu apa itu montase?

Montase adalah susunan gambar-gambar yang membentuk gambar baru.

Cara membuat montase cukup mudah.

1. Kumpulkan gambar-gambar terlebih dahulu, ya.
2. Gambar dapat diambil dari koran, majalah, buku, atau internet.
3. Potong gambar mengikuti bentuknya.
4. Usahakan menggunting serapi mungkin.
5. Tempel gambar tersebut pada kertas gambar menggunakan lem.

Lembar Evaluasi

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Nama : Syaihu

Bab 4

: Aku Peduli Lingkungan Sekolahku

No Absen : 04

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang benar.

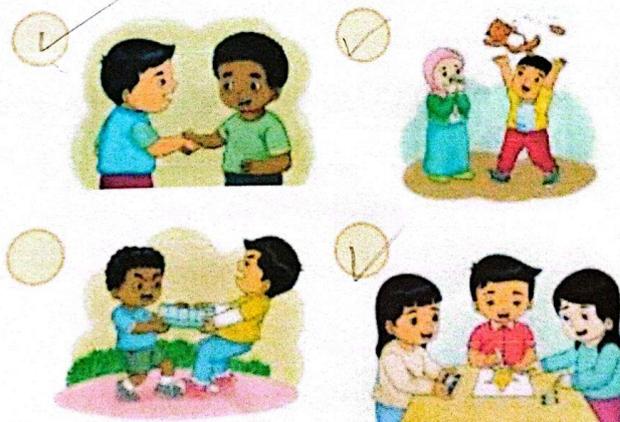
1. Bentuk kepedulian kita di sekolah adalah



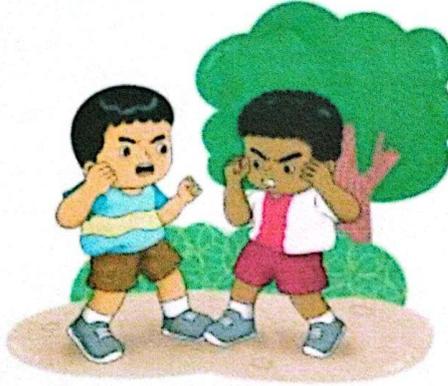
2. Perhatikan gambar berikut.

Kepedulian dapat muncul dengan adanya kebersamaan.

Berilah tanda centang (✓) pada gambar yang menunjukkan kebersamaan.



3. Perhatikan gambar berikut.



Sikap kepedulian saat melihat teman bertengkar di sekolah adalah:

- Membiarkan
- Memisahkan
- Menasihati
- Lapor guru

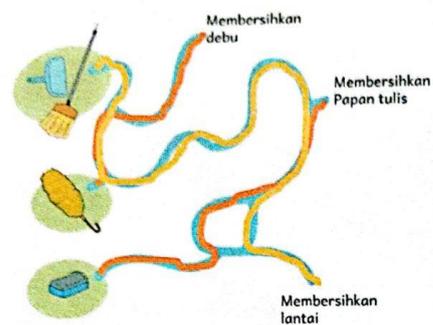
Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar.

4. Dengan kebersamaan di sekolah, semua murid menjadi
- a. bermalas-malasan
 - ~~b. semangat belajar~~
 - c. tidak nyaman
5. Kepedulian di sekolah dapat diciptakan dengan
- ~~a. saling menyayangi~~
 - b. saling bermusuhan
 - c. saling bertengkar

Kunci Jawaban LKPD 1

Sesuai pengamatan peserta didik.

Kunci Jawaban LKPD 2



Kunci Jawaban LKPD 3

Hasil proyek montase peserta didik membentuk sekolah impian.

Kunci Jawaban Lembar Evaluasi



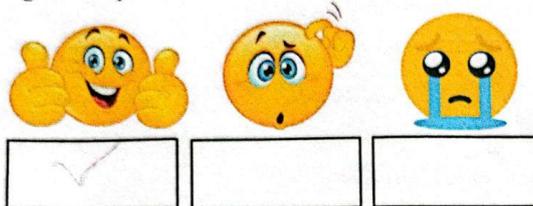
3. Memisahkan, menasihati, lapor guru.
4. b semangat belajar
5. a saling menyayangi

Nama : anita
No Absen : 01

Lembar Refleksi Peserta Didik

Berilah tanda centang (✓) pada kotak yang tersedia yang sesuai dengan perasaan kalian!

1. Bagaimana perasaan kalian ketika mengikuti pelajaran hari ini?



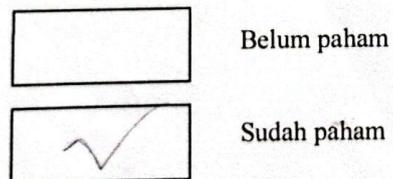
2. Materi tentang apa yang telah kalian pelajari pada pertemuan hari ini?



Mengukur panjang benda

Menggambar benda

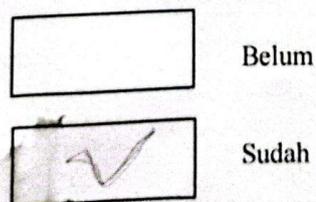
3. Apakah kalian paham dengan materi pada hari ini?



Belum paham

Sudah paham

4. Apakah kalian dapat menerapkan materi hari ini dalam kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan pengukuran?



Belum

Sudah

KISI-KISI ASESMEN INDIVIDU (SOAL EVALUASI)

Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	No Soal
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga dan sekolah, sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar serta mempraktikkannya di lingkungan keluarga dan sekolah.	Peduli Lingkungan Sekolah	Disajikan soal bergambar tentang bentuk kepedulian di sekolah	C2	Ceklis	1
		Disajikan soal bergambar tentang bentuk kepedulian yang dapat muncul dengan adanya kebersamaan	C3	Ceklis	2
		Disajikan soal bergambar tentang sikap kepedulian saat melihat teman bertengkar	C3	Ceklis	3
		Disajikan soal tentang dampak kebersamaan	C3	Pilihan Ganda	4
		Disajikan soal tentang dampak kepedulian di sekolah	C3	Pilihan Ganda	5

PEDOMAN PENSKORAN :

Tiap jawaban benar semua mencakup skor 20.

Tiap jawaban benar sebagian mencakup skor 10-20

Tiap jawaban salah mencakup skor 0.

Jumlah skor total 100 jika jawaban benar dan baik.

Kategorisasi Skor menurut PAN PAP :

A = Amat Baik : apabila memperoleh skor : 91.00 - 100

B = Baik : apabila memperoleh skor : 76.00 - 90.00

C = Cukup : apabila memperoleh skor : 55.00 - 75.00

D = Kurang : apabila memperoleh skor: 00.00 – 54.00

Daftar Nilai Asesmen Individu (SOAL EVALUASI)

NO.	NAMA SISWA	SKOR YANG DIPEROLEH	KATEGORI
1	Anita faza dya	90	A
2	Gusti trinucahnya stefani	90	B
3	M. nabil zidan muafi	90	B
4	M. syaihu ibnu muhida	90	B
5	Maulana hafili akbar	80	B
6	Muchammad imdadin nafi	80	B
7	Muhammad mufid jidan sabilillah	80	B
8	Natasya aulia	90	B
9	Natasya wilana salsabila	80	B
10	Risma puji lesari	90	B
11	Silfi adillah putri	80	B
12	Syakila naura adzkiya	80	B
13	Varisha berlina sitanggang	80	B
14	Zahrotul aisyah	90	B

Lampiran Instrumen Penilaian

A. PENILAIAN DIAGNOSTIK

1. Diagnostik non kognitif

Penilaian ini dilakukan pada awal pembelajaran, untuk mengetahui hal-hal yang terkait dengan sosial, emosi, aktivitas peserta didik di rumah, karakter, minat siswa dalam belajar, dll.

a. Rencana Penilaian Non Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan Pemandu Bagi Guru	Jawaban
1	Untuk peserta didik kelas berapa penilaian ini dibuat?	Kelas 1
2	Kapan melaksanakan penilaian diagnostik non kognitif?	Setiap awal pembelajaran dalam bentuk angket pertanyaan
3	Dimana penilaian akan dilakukan? Apakah di rumah/di sekolah?	Di sekolah
4	Bagaimana cara penilaian akan dilakukan? Apabila di rumah bagaimana cara soal-soal disampaikan kepada orang tua/murid?	Menyiapkan soal, tempat, dan waktu. Apabila di rumah, maka form/angket akan disiapkan dengan cara online melalui Google Form.

b. Kisi-kisi Penilaian Non Diagnostik

No	Tujuan	Indikator soal	Jenis Instrumen	Nomor Soal
1	Untuk dapat mengidentifikasi keadaan emosional peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang kabar peserta didik yang baik dan bahagia	Jawab ceklis	1
2	Untuk dapat mengidentifikasi keadaan sosial peserta didik karena mengamati kehadiran teman sekelas	Disajikan angket pertanyaan tentang kehadiran peserta didik	Jawab ceklis	2
3	Untuk dapat mengidentifikasi keadaan kesehatan peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang kesehatan peserta didik	Jawab ceklis	3

4	Untuk dapat mengidentifikasi kesiapan secara fisik peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang peserta didik yang sudah/belum makan	Jawab ceklis	4
5	Untuk dapat mengidentifikasi motivasi peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang semangat peserta didik	Jawab ceklis	5
6	Untuk dapat mengidentifikasi aktivitas peserta didik di rumah	Disajikan angket pertanyaan tentang sudah/belum belajar saat di rumah	Jawab ceklis	6
7	Untuk dapat mengidentifikasi keterlibatan orang tua dalam perkembangan peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang keterlibatan ayah dan ibu saat belajar di rumah	Jawab ceklis	7
8	Untuk dapat mengidentifikasi gaya belajar kinestetik peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang kegiatan yang disukai peserta didik	Jawab ceklis	8
9	Untuk dapat mengidentifikasi gaya belajar auditori peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang kegiatan yang disukai peserta didik	Jawab ceklis	9
10	Untuk dapat mengidentifikasi gaya belajar visualisasi peserta didik	Disajikan angket pertanyaan tentang kegiatan yang disukai peserta didik	Jawab ceklis	10

c. Angket dan form penilaian diagnostik non kognitif

➤ Angket penilaian diagnostik non kognitif

Nama :

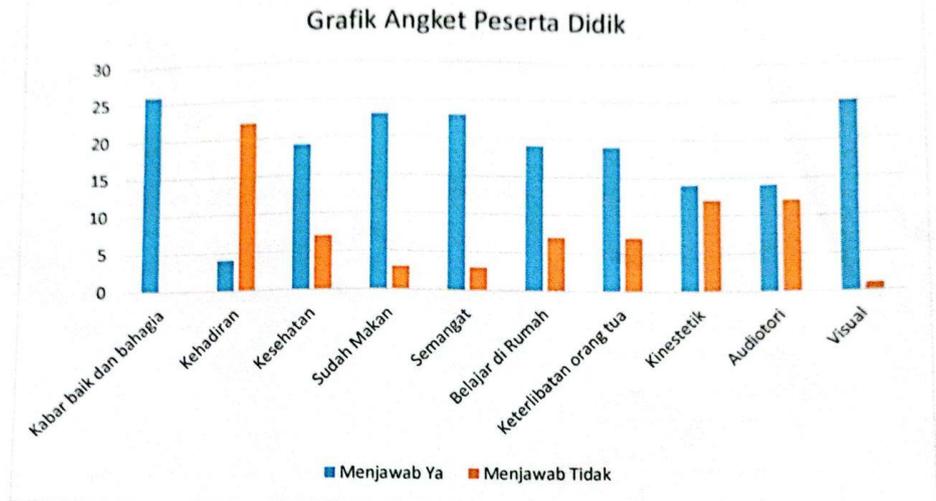
No Absen :

No	Pertanyaan	Pilihan jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kabar kamu hari ini baik dan bahagia?	✓	
2.	Apakah hari ini semua hadir di dalam kelas?		✓
3.	Apakah kamu sehat?		
4.	Apakah kamu sudah makan?	✓	
5.	Apakah kamu bersemangat hari ini?	✓	
6.	Apakah kamu sudah belajar di rumah?		✓

7.	Apakah kamu belajar bersama ayah dan ibu?		✓
8.	Apakah kamu suka bermain melompat/berlari?	✓	
9.	Apakah kamu suka mendengarkan dan mengobrol?	✓	
10.	Apakah kamu suka membaca?	✓	

d. Grafik Peserta Didik

- Angket Peserta didik



Keterangan :

Peserta didik menjawab ya = 1

Peserta didik menjawab tidak = 0

Jumlah Peserta Didik = 28

e. Lampiran hasil diagnostik non kognitif

No	Jenis Pemetaan	Nama Peserta Didik Yang Menjawab	
		Ya	Tidak
1	Kabar baik dan bahagia	Anita	
2	Kehadiran	✓	
3	Kesehatan		
4	Sudah makan	Syaihul	
5	Semangat	Syaihul, Hafid	
6	Sudah belajar di rumah		
7	Keterlibatan orang tua		
8	Gaya belajar kinestetik	Syaihul, Naura, Risma, Dafi	
9	Gaya belajar auditori	Natasya, sifa, syakila, Aicfarsha	
10	Gaya belajar visual	gusti, Zidan, Mufid, Aulia	

2. Diagnostik Kognitif

a. Rencana Penilaian Diagnostik Kognitif

No	Ceklis Guru	Jawaban
1	Untuk peserta didik kelas berapa penilaian ini dibuat?	Kelas 1
2	Mata pelajaran/topik apa yang akan dinilai dalam penilaian?	Pendidikan Pancasila/Aku Peduli Lingkungan Sekolahku
3	Dimana penilaian akan dilakukan? Apakah di rumah/di sekolah?	Di sekolah
4	Bagaimana cara penilaian akan dilakukan? Apabila di rumah bagaimana cara soal-soal disampaikan kepada orang tua/murid?	Menyiapkan soal, tempat, dan waktu. Apabila di rumah, maka soal akan disiapkan dengan cara online melalui Google Form.

b. Kisi-kisi penilaian diagnostik kognitif

Capaian Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Keterangan
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga dan sekolah, sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar serta mempraktikkannya di lingkungan keluarga dan sekolah.	Peduli Lingkungan Sekolah	Disajikan soal bergambar kelas kotor	Ceklis	1	Peserta didik dapat mengenali lingkungan yang bersih dan kotor sebagai prasyarat untuk mengukur panjang benda.
		Disajikan soal bergambar kelas bersih	Ceklis	2	

c. Soal penilaian diagnostik kognitif
Ceklislah sesuai dengan jawaban yang benar.



1. Dari gambar di samping, terlihat kelas yang...

Bersih Rapi

Kotor Berantakan



2. Dari gambar di samping, terlihat kelas yang...

Bersih Rapi

Kotor Berantakan

d. Kunci jawaban dan Penskoran

No	Pedoman Jawaban	Skor
1	Kotor dan berantakan	50
2	Bersih dan rapi	50
Total Skor		100

Keterangan :

Paham Utuh : Mampu menjawab 4 jawaban dengan benar
Paham Sebagian : Mampu menjawab 2-3 jawaban dengan benar
Tidak Paham : Mampu menjawab 0-1 jawaban dengan benar

e. Lampiran nilai asesmen diagnostik kognitif

NO.	NAMA SISWA	SKOR YANG DIPEROLEH	KATEGORI
1	Anita faza dya	4	Paham utuh
2	Gusti trinucahnya stefani	4	Paham utuh
3	M. nabil zidan muafi	4	Paham utuh
4	M. syaihu ibnu muhida	4	Paham utuh
5	Maulana hafili akbar	3	Paham Sebagian
6	Muchammad imdadin nafi	3	Paham Sebagian
7	Muhammad mufid jidan sabilillah	3	Paham Sebagian
8	Natasya aulia	4	Paham utuh
9	Natasya wilana salsabila	3	Paham Sebagian
10	Risma puji lesari	4	Paham utuh
11	Silfi adillah putri	3	Paham Sebagian
12	Syakila naura adzkiya	3	Paham Sebagian
13	Varisha berliana sitanggung	3	Paham Sebagian
14	Zahrotul aisyah	4	Paham utuh

B. PENILAIAN FORMATIF

a. Rubrik Penilaian Formatif

Peserta didik dapat mengenali keadaan sekitar sekolah.				
Kriteria Penilaian	Perlu bimbingan	Cukup	Baik	Sangat baik
	1	2	3	4
1. Mampu fokus dalam pengamatan gambar 2. Mampu aktif/memberi tanggapan dalam rangkaian kegiatan pengamatan 3. Ketepatan jawaban dengan pengamatan 4. Kelengkapan jawaban	Hanya 1 kriteria yang terpenuhi dengan baik	Hanya 2 kriteria yang terpenuhi dengan baik	Hanya 3 kriteria yang terpenuhi dengan baik	4 kriteria terpenuhi dengan baik
Peserta didik dapat menceritakan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar sekolah.				
Kriteria Penilaian	Perlu bimbingan	Cukup	Baik	Sangat baik
	1	2	3	4
1. Mampu menghubungkan gambar dengan rapi 2. Mampu menghubungkan dengan jelas 3. Kelengkapan jawaban 4. Ketepatan jawaban	Hanya 1 kriteria yang terpenuhi dengan baik	Hanya 2 kriteria yang terpenuhi dengan baik	Hanya 3 kriteria yang terpenuhi dengan baik	4 kriteria terpenuhi dengan baik
Peserta didik dapat menentukan bentuk sekolah impian melalui montase.				
Kriteria penilaian	Perlu bimbingan	Cukup	Baik	Sangat baik
	1	2	3	4
1. Mampu membuat montase dengan baik 2. Mampu membuat montase dengan menarik 3. Ketepatan jawaban 4. Tertib dalam melakukan presentasi	Hanya 1 kriteria yang terpenuhi dengan baik	Hanya 2 kriteria yang terpenuhi dengan baik	Hanya 3 kriteria yang terpenuhi dengan baik	4 kriteria terpenuhi dengan baik

b. Lembar Penilaian Formatif

No	Nama	Menyebutkan Benda yang Menjadi Alat Ukur Satuan Tidak Baku				Memberi Contoh Cara Mengukur dan Mengestimasi Panjang Benda				Mengimplementasikan Cara Mengukur Benda Menggunakan Satuan Tidak Baku pada "Pop Up Book"			
		Kategori				Kategori				Kategori			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Anita faza dya			✓			✓					✓	
2	Gusti trinucahnya stefani			✓			✓					✓	
3	M. nabil zidan muafi			✓			✓					✓	
4	M. syaihlul ibnu muhida			✓			✓					✓	
5	Maulana hafili akbar		✓				✓					✓	
6	Muchammad imdadin nafi		✓				✓					✓	
7	Muhammad mufid jidan sabilillah		✓				✓					✓	
8	Natasya aulia			✓			✓					✓	
9	Natasya wilana salsabila		✓				✓					✓	
10	Risma puji lesari			✓			✓					✓	
11	Silfi adillah putri		✓				✓					✓	
12	Syakila naura adzkiya		✓				✓					✓	
13	Varisha berliana sitanggung		✓				✓					✓	
14	Zahrotul aisyah			✓			✓					✓	

Keterangan Kategorisasi:

1 : Perlu Bimbingan

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat Baik

C. PENILAIAN PELAJAR PANCASILA

a. Rubrik Penilaian Pelajar Pancasila

Kriteria Penilaian	Mulai Berkembang	Sudah Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang/ Membudaya
Gotong Royong Sub-elemen: Kerja sama Menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama	Jika belum mampu menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam kegiatan Bersama	Jika mampu menerima saja tanpa melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama	Jika mampu menerima dan melaksanakan tugas namun belum memnuhi peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama	Jika mampu menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama
Bernalar Kritis Sub-elemen : Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan	Jika belum mampu mengidentifikasi dan mengolah informasi serta gagasan dengan baik	Jika mampu mengidentifikasi saja tanpa mengolah informasi dan gagasan	Jika mampu mengidentifikasi dan mengolah informasi, tetapi belum mampu mengolah gagasan dengan baik	Jika mampu mengidentifikasi dan mengolah informasi serta gagasan dengan baik

b. Lembar Penilaian Pelajar Pancasila

No	Nama	Gotong Royong				Bernalar Kritis			
		MB	SB	BSH	MBM	MB	SB	BSH	MBM
1	Anita faza dya			✓				✓	
2	Gusti trinucahnya stefani			✓				✓	
3	M. nabil zidan muafi			✓				✓	
4	M. syaihul ibnu muhida			✓				✓	
5	Maulana hafili akbar				✓		✓		
6	Muchammad imdadin nafi				✓		✓		
7	Muhammad mufid jidan sabilillah				✓		✓		
8	Natasya aulia			✓				✓	
9	Natasya wilana salsabila				✓		✓		
10	Risma puji lesari			✓				✓	
11	Silfi adillah putri				✓		✓		
12	Syakila naura adzkiya				✓		✓		
13	Varisha berliana sitanggung				✓		✓		
14	Zahrotul aisyah				✓		✓		

Keterangan :

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

SB : Sudah Berkembang

SBM: Sangat Berkembang/Membudaya

D. ASESMEN DIRI PESERTA DIDIK (SELF ASSESMENT)

Asesmen Diri Peserta Didik (Self Assesment)

Nama : Syaihul

No Absen : 04

Sampai mana pemahamanmu	
Berilah centang (✓) jika sesuai	Pernyataan
✓	Saya sudah dapat mengenali keadaan sekitar sekolah.
✓	Saya sudah dapat menceritakan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar sekolah.
✓	Saya sudah dapat membuat dan mempresentasikan hasil projek montase sekolah impian

E. ASESMEN ANTAR PESERTA DIDIK (PEER ASSESMENT)

Asesmen Antar Peserta Didik (Peer Assesment)

Nama penilai : Anita	
Nama teman yang dinilai : Syaihul	
Tandai penilaian teman yang menurutmu sesuai	
Berilah centang (✓) jika sesuai	Pernyataan
✓	Aktif dan fokus dalam kegiatan kelompok
✓	Bisa kerja sama dengan temannya dalam satu kelompok
✓	Mampu memberikan argumen pribadi dalam kelompok

RIWAYAT HIDUP

Siti Asfirotul Khasanah lahir di Malang Jawa Timur pada tanggal 08 Juli tahun 1996. Pendidikan pertama di RA. Dewi Masithoh Gunung Jati. Pendidikan dasar di tempuh di SDN Gunung Jati I, selanjutnya melanjutkan di MTs. Ahmad Yani dan melanjutkan pada jenjang MA.Ahmad Yani Jabung. Pendidikan Sarjana di tempuh pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang, lulus pada tahun 2020. Selanjutnya menempuh pendidikan Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Nomor telpon 081242442009 bertempat tinggal di Jl. Wonosari Rt.06/Rw.07 Jabung, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang.