

**EFEKTIVITAS MEDIA HAND PUPPET SHOW
UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA
SEKOLAH MINGGU BUDDHIS**

*Effectiveness of Media Hand Puppet Show to Grow Interest in Learning Students
Learning at Kusala Sikkha Buddhist Sunday School*

Sri Mauludiyati, Setyaningsih

Program Studi Dhamma Acarya, STAB Syailendra Semarang

E-mail: ludypramana@gmail.com; setyanariswari@gmail.com

Abstract: The success of the students in education is influenced by the role of a supervisor who is able to direct the students on fun learning conditions. Children's difficulties in understanding the subject matter are commonly found in learning activities. Teachers often use a lecturing method and rarely use media in teaching. The lack of use of the media in the process of learning makes learning less varied. One way to get children's attention to focus and engage their interest on the learning of Buddhism at the SMB is the use of tools or learning effective media, namely hand puppet show. This study aims to foster student interest Kusala Sikkha Buddhist Sunday School (BSS) *Vihāra* Dhamma Sukha Kenteng through the use of the hand puppet show media.

This research is a classroom action research with 15 students as research subjects at primary school student in BSS Kusala Sikkha *Vihāra* Dhamma Sukha in Kenteng. The data were collected by questionnaire interest, observations, interviews, and documentation. The descriptive data were analyzed qualitatively through the stages of the cycle.

The results showed that the use of hand puppet show media or a puppet show is very effective to foster the students' interest. This was evident from the results of the study which showed an increase in the students' interest in the first cycle to reach an average of 15.25, and the second cycle reached an average of 19. Thus, interest in students' learning after the implementation of action rose up to 3.75. Increased interests were seen from four aspects, namely: (1) intention: the students were very enthusiastic and active in group discussions, students were happy and excited; (2) diligence and seriousness: the students were able to complete the story well and focused on the learning activities; (3) concern: the students listened and appreciated the story themes from other groups; (4) attitude: the students dared to tell their friends spontaneously using hand puppets and were able to explain the story line well. The effectiveness of the hand puppet show media in increasing student interest in the first cycle was 76% and increased in the second cycle reached 95%. The above description shows that the media hand puppet show can increase student interest BSS Kusala Sikkha.

Keywords: *Effectiveness, Hand Puppet Show Media, Interest in Learning*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kata kunci yang paling paling vital dalam setiap usaha pendidikan. Belajar berperan penting terhadap keberhasilan dalam setiap usaha seseorang untuk mencapai perubahan. Perubahan yang ingin dicapai meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar bagi manusia tidak memiliki batasan umur. Sepanjang kehidupan manusia adalah waktu dimana manusia akan terus belajar hal-hal baru yang diperoleh dari pengalaman kejadian yang dialaminya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja serta ditandai dengan perubahan tingkah laku. Belajar biasanya bersifat *continue*, karena pengetahuan akan bertambah secara bertahap sedikit demi sedikit. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa diharapkan dapat ikut aktif, untuk lebih mengembangkan wawasannya biasanya siswa mengikuti kegiatan belajar di dalam pendidikan nonformal contohnya kursus, Sekolah Minggu Buddhis (SMB) di *vihāra* bagi yang beragama Buddha, dan informal contohnya les.

Anak yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran sering guru temukan dalam kegiatan pembelajaran. Kebingungan anak dalam menerima materi harus diketahui oleh guru sedini mungkin untuk menghindari terjadinya proses belajar yang sia-sia. Upaya yang

dilakukan guru untuk mengetahui proses pembelajaran berhasil dengan evaluasi. Kesulitan anak memahami materi pelajaran dilihat dari evaluasi setelah pemberian materi tersebut. Anak yang memahami materi cenderung mampu menjawab setiap pertanyaan yang diberikan guru. Bagi anak yang kesulitan memahami materi akan bingung memberikan jawaban. Hal tersebut menimbulkan permasalahan baru bagi anak berupa perasaan malu, dan yang terjadi kemudian semangat belajar anak tersebut menurun. Dibutuhkan cara mengajar yang inovatif dalam mengatasi kasus mundurnya semangat belajar anak. Untuk memacu hasil belajar anak yang maksimal, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru berperan penting dalam meningkatkan minat belajar.

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran harus lebih banyak dilakukan guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai agen pembelajaran. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat. Untuk melibatkan sebanyak mungkin alat indera siswa dalam proses pembelajaran maka metode ceramah itu perlu divariasikan dengan media. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Media

pembelajaran berguna untuk menimbulkan keinginan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik, berarti seorang guru telah membantu siswa mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri siswa seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, dan perkembangan kepribadian.

Media pembelajaran yang diterapkan oleh lembaga pendidikan sekarang ini belum digunakan secara optimal. Kenyataan yang ada di lapangan guru jarang sekali menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi dan murid mendengar, memperhatikan serta mencatat tanpa ada variasi yang lain, yang akhirnya membiasakan diri tidak kreatif dalam mengemukakan ide-ide dan pemecahan masalah yang efektif akan dibawa anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Menciptakan kegembiraan dan kesenangan dalam belajar dapat melalui berbagai cara seperti lingkungan yang bersih dan kondusif, belajar sambil rekreasi, bermain peran, dan iringan musik.

Berbagai strategi yang diaplikasikan dalam pembelajaran sudah sangat sering dipakai misalnya sosiodrama, bercerita, dan membaca cerita bergambar dalam menyampaikan cerita Buddhis. Perhatian siswa dalam setiap kegiatan tidak lepas dari kerjasama semua indera, melalui tangan, mata, dan telinga. Salah satu cara agar perhatian anak terpusat pada pembelajaran pendidikan agama Buddha di SMB adalah penggunaan alat atau media pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan menarik minat belajar siswa SMB adalah “*Hand Puppet Show*”.

Hand puppet show adalah pertunjukan boneka tangan. Media *hand puppet show* adalah pertunjukkan yang menggunakan alat berupa boneka tangan. Media boneka tangan merupakan media tiga dimensi yang terbuat dari kain flanel warna warni. Penggunaan kain warna akan menarik perhatian anak terutama untuk usia anak SD dalam kegiatan Sekolah Minggu, sehingga mereka akan lebih tertarik untuk melihat, mendengar, dan memperhatikan dengan seksama dan memahami isi cerita. Penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka-boneka itu dipercaya mampu menggantikan tokoh-tokoh dalam cerita yang dapat merealisasikan manusia. Media dipahami sebagai manusia,

materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat manusia mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Manusia dikatakan sebagai media, namun harus mengembangkannya menjadi media yang lebih menarik dengan bantuan alat peraga yang akan menarik minat anak-anak untuk belajar.

Pembelajaran agama Buddha dalam menceritakan kisah-kisah Jataka membutuhkan suatu media yang dapat merangsang minat dan keinginan siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Upaya lain yang dapat dilakukan untuk membantu siswa memahami materi adalah dengan menggunakan media yang menarik sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Dengan media yang menarik siswa akan termotivasi untuk memperhatikan dan tentunya akan lebih berminat mengikuti kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya minat untuk belajar, siswa akan jenuh dan sulit untuk menyerap materi. Suasana yang

membosankan atau tidak menyenangkan yang mereka alami dalam kegiatan belajar dapat memicu reaksi penolakan terhadap kegiatan belajar.

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung untuk memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka siswa tidak akan memiliki minat pada objek tersebut. Minat belajar dapat menjadi sebab keikutsertaan dalam suatu kegiatan, oleh karena itu minat belajar adalah dorongan suara hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMB Kusala Sikkha di *Vihāra* Dhamma Sukha Kenteng Getasan dari data presensi siswa bahwa jumlah siswa keseluruhan 30 anak. tiap minggu mengalami penurunan presensi. Bulan November Minggu I sampai IV 25,23,21,18. Bulan Desember Minggu I sampai IV 18,15,12,12. Bulan Januari 13, 12,15,10 siswa yang hadir.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa sekolah Minggu di *Vihāra* Dhamma Sukha bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai variasi permainan dalam kegiatan pembelajaran di SMB seperti permainan, menonton film,

menggambar, dan mewarnai. Kegiatan yang menurut mereka lebih menyenangkan dan membantu mereka mengisi liburan dengan perasaan senang dan gembira. Siswa SMB menginginkan kegiatan SMB sebagai tempat untuk berkumpul dan bermain bersama setelah enam hari belajar di sekolah formal dengan banyak materi pembelajaran. Kegiatan berkumpul bersama di *vihāra* memberikan nilai positif untuk anak didik dalam mempererat kebersamaan.

Di SMB Kusala Sikha media atau alat peraga juga minim (Wawancara dengan Ibu Jumiyati selaku guru SMB pada tanggal 22 November 2015). Berkenaan dengan pertanyaan penulis mengenai partisipasi siswa terhadap kegiatan SMB, beliau mengatakan bahwa selama dalam proses pembelajaran banyak kendala yang ditemukan seperti banyak anak didik yang mengobrol dengan teman, tidak memperhatikan guru pembimbing, dan kurang aktif masih malu-malu memberikan pendapatnya. Anak-anak sangat senang jika diberi kegiatan keterampilan atau menonton film bertemakan Buddhis. Selain itu, karena fasilitas media yang dimiliki SMB terbatas maka kegiatan kurang maksimal, contohnya untuk menonton film-film Buddhis.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengambil judul “Efektivitas Media Hand

Puppet Show untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Minggu Buddha Kusala Sikkha di *Vihāra* Dhamma Sukha Kenteng.” Penelitian ini dilakukan untuk memberikan masukan dan solusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah Minggu Buddhis.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Alat-alat informasi tersebut sebagai sarana komunikasi yang berguna bagi dunia pendidikan. Pengertian media menurut Smaldino, Sharon E, James D Russel, Koher Heinich, & Michael Molenda (2005: 9) adalah sebagai berikut

A Medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning “ between “ the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Examples include video, television, diagram, printed materials, computers program, and instructor. These are considered instructional media when they provide message with an instructional purpose. The purpose of media is to facilitate communication and learning (Media adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Diperoleh dari kata Latin yang artinya ”perantara“ tempat penghubung sesuatu yang membawa informasi diantara sumber dan penerima. Termasuk contohnya antara lain

video, televisi, diagram, bahan cetakan, program komputer, dan pengajar.

Dengan mempertimbangkan media pembelajaran yang menyediakan pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran).

Media merupakan sarana dalam meningkatkan kegiatan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pendapat dari Mac Luhan (Sadiman, 1996: 85) menyatakan bahwa media disebut juga saluran (*channel*) karena menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut Heinich 1982 (Arshad, 2005: 4) media atau medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Kedua pendapat ahli menempatkan media sebagai alat informasi untuk menyampaikan pesan, ide, dan gagasan kepada penerima informasi. Media pembelajaran yang dimaksud adalah apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran. Semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide atau gagasan yang dikemukakan itu dapat sampai pada penerima.

Boneka merupakan salah satu media yang sangat sederhana, dapat digunakan sebagai media

pembelajaran. Tadkiroatun Musfiroh (2005: 128), mengemukakan bahwa boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita. Media boneka dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan cerita yang dapat menarik minat belajar anak-anak dalam proses pembelajaran. Boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2010: 5.20). Ukurannya yang lebih besar dari boneka jari membuat boneka ini jelas terlihat menarik, karena detailnya dapat dilihat oleh anak-anak. Cerita-cerita yang disampaikan akan lebih menarik karena tokoh-tokohnya dapat mereka ketahui dengan melihat media yang dipakai oleh si pelaku cerita. Tadkiroatun Musfiroh (2005: 115), menjelaskan bahwa boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan.

Belajar merupakan kegiatan yang didasari oleh keinginan untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Belajar memiliki hubungan yang sangat erat dengan minat dan biasanya dapat dilihat dari partisipasi siswa mengikuti kegiatan dan selama proses pembelajaran berlangsung. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Minat maupun perhatian yang fokus dalam belajar mempunyai hubungan yang erat sekali. Seseorang yang menaruh minat dan tertarik pada mata pelajaran tertentu, biasanya mereka cenderung untuk memperhatikan mata pelajaran tersebut. Seseorang yang menaruh perhatian secara kontinu baik dilakukan secara sadar maupun tidak pada objek tertentu, akan mampu membangkitkan minat pada objek tersebut.

Minat keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar. Minat berarti tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu. Menurut Slameto (2010: 180) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Crow and Crow (Djaali 2006: 121) menjelaskan bahwa minat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Minat erat hubungannya dengan dorongan (*drive*), motif, dan reaksi

emosional. Misalnya minat terhadap riset ilmiah, mekanika, atau mengajar bisa timbul dari tindakan atau dirangsang oleh keinginannya dalam memenuhi rasa ingin tahu seseorang terhadap kegiatan tersebut. Rasa ingin tahu anak akan merangsang daya pikir anak untuk berbuat sesuatu untuk mengetahui atau sekedar berekspresi, sehingga anak akan melakukan gerak tubuh setelah melihat sesuatu yang menarik perhatiannya.

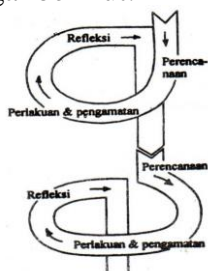
Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Dengan begitu minat sangat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam suatu pekerjaan, atau dengan kata lain, minat dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan. Sedangkan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan perlakuan terhadap media *hand puppet show*, sehingga media dapat diterapkan dengan maksimal. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan

pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan cara deskriptif data melalui angket.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang dikemukakan oleh kemmis dan Mc Taggart yang digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Penelitian ini merupakan penelitian tindakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hubungan dari ketiga tahapan-tahapan tersebut sebagai suatu siklus spiral. Apabila pelaksanaan tindakan awal (Siklus I) terdapat kekurangan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan, dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya hingga target yang diinginkan tercapai. Namun apabila pada siklus berikutnya telah memenuhi target keberhasilan maka peneliti diberhentikan. Proses pelaksanaan tindakan dimulai dari (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) pengamatan; (4) analisis dan refleksi.

Penelitian dilakukan di SMB Kusala Sikha, *vihāra*

Dhamma Sukha Kenteng, beralamat di Desa Sumogawe, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang. Pelaksanaan pra-survei dimulai pada bulan November sampai Desember 2015, pelaksanaan observasi dilakukan pada bulan Januari 2016, penulisan proposal dimulai pada bulan Januari sampai Februari 2016, dan di seminarkan pada bulan Maret 2016. Pelaksanaan pengambilan data dilakukan pada bulan Maret sampai April 2016, analisis data dilakukan pada bulan April sampai Mei 2016, penulisan data akhir dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2016, dan seminar hasil dan revisi dilakukan pada bulan Juli sampai Agustus.

Subjek penelitian ini terdiri dari siswa anak SMB Kusala Sikha *Vihāra* Dhamma Sukha anak usia sekolah dasar/*culla sekha*. Jumlah subjek tersebut sebanyak 15 anak. Objek yang diteliti adalah media *hand puppet show* untuk menumbuhkan minat belajar siswa SMB.

Jenis tindakan yang dilakukan dalam penelitian yaitu dengan melihat siklus perkembangan sebagai hasil penerapan media *hand puppet show* dalam proses pembelajaran. Analisis siklus dilakukan 2 kali dengan rentang waktu 2 kali pertemuan. Jumlah pertemuan dalam penelitian ini sebanyak 4 kali pertemuan, dengan jumlah siswa 15. Penelitian ini dengan menggunakan materi yang diambil

dari kitab suci Jataka yaitu cerita *Silavanaga-Jataka* bertemakan kemurahan hati, kejujuran dan kedamaian tentang raja gajah yang baik hati.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi guru/peneliti dan anak SMB yang diisi oleh observer. Cara ini digunakan agar data yang diinginkan sesuai dengan apa yang dimaksud oleh peneliti. Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data tentang keadaan lokasi penelitian, kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa-siswa. Pedoman observasi guru/peneliti bertujuan untuk mengamati tahap-tahap proses pembelajaran dengan menggunakan media *hand puppet show*. Pedoman observasi terhadap anak SMB adalah pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya didalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan peneliti dapat melihat secara langsung tingkah laku siswa, keaktifan siswa, serta kemauan siswa dalam memperhatikan materi yang diberikan. Wawancara dalam penelitian ini yakni melakukan tanya jawab terhadap subjek penelitian berdasarkan pada pedoman wawancara yang telah dipersiapkan peneliti. Wawancara ditujukan kepada objek penelitian yaitu anak SMB Kusala Sikha.

Dokumentasi berupa foto atau gambar yang digunakan untuk menggambarkan secara visual kondisi pembelajaran yang berlangsung dan digunakan sebagai data hasil peningkatan minat belajar.

Instrumen penelitian ini berupa instrumen pokok dan pendukung. Instrumen pokok adalah Rencana Pelaksanaan Peningkatan Minat Belajar (RPP) anak SMB yang berisi materi, langkah-langkah, media, dan metode yang digunakan dan membuat skenario cerita. Setiap satu kali pertemuan peneliti akan menyiapkan satu RPP dan juga skenario cerita. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah boneka tangan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan dan menggunakan data dari hasil refleksi. Data dari masing-masing aspek dianalisis sesuai dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Analisis data dari teknik nontes dengan mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara.

Data yang terkumpul dari penelitian ini terdiri dari dua macam, ada data yang bersifat kualitatif dan data yang bersifat kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi. Data yang bersifat kuantitatif berasal dari penilaian tentang minat belajar siswa yang diambil melalui angket tentang minat belajar yang meliputi niat, rajin/kesungguhan, perhatian, dan sikap yang dibagikan pada

siswa. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui perhitungan persentase hasil penelitian yang dilakukan, sedangkan analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

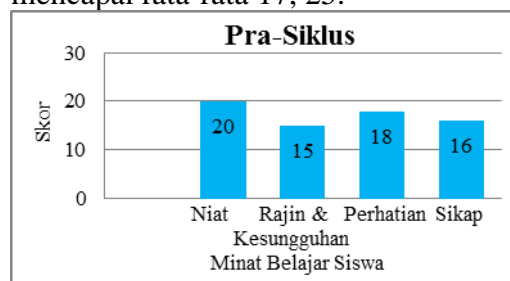
Hasil dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga fokus utama, yaitu hasil pratindakan, hasil tindakan, dan hasil pasca tindakan. Hasil pratindakan meliputi hasil observasi dan perencanaan. Hasil tindakan merupakan uraian proses tindakan pada tindakan pertama dan tindakan ke-2. Hasil pasca tindakan merupakan uraian proses dan uraian hasil setelah keseluruhan siklus berakhir.

Pada rencana tindakan pra-siklus, peneliti menerapkan cerita Jataka menggunakan teks cerita. Kegiatan diawali terlebih dahulu dengan mempersiapkan RPP, teks cerita Jataka dengan judul “Raja Gajah yang Baik Hati”, lembar daftar hadir anak SMB, lembar observasi anak SMB, lembar observasi peneliti, dan kamera. Perencanaan pembelajaran pada siklus pertama yaitu menyampaikan cerita jataka hanya menggunakan teks cerita. Teks cerita digunakan sebagai panduan untuk menyampaikan cerita. Pertemuan pertama hanya menggunakan media sederhana menggunakan teks cerita. Setiap pertemuan peneliti mengisi daftar hadir siswa. Peneliti memberikan

lembar observasi siswa SMB dan lembar observasi peneliti kepada guru pembimbing SMB Kusala Sikkha pada pertemuan ke-1, saat peneliti memberikan materi. Untuk mendapatkan dokumentasi selama proses penelitian pada pra-siklus peneliti menggunakan kamera.

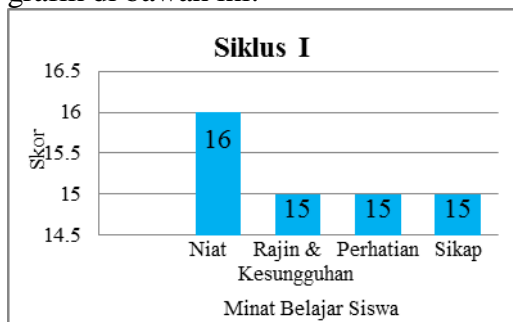
Hasil penelitian menunjukkan presensi siswa pada pertemuan ke-1 sebanyak 9 siswa dan pada pertemuan ke-2 masih pada jumlah yang sama yaitu 9 siswa, jika dipersentase ada 60% jumlah siswa yang hadir. Pada pra-siklus pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2, absensi siswa tetap sama atau stabil pada jumlah 9 siswa.

Aspek rajin dan kesungguhan mencapai skor 15, dan merupakan skor paling rendah diantara 4 aspek dalam minat belajar. Aspek perhatian mencapai skor 18 dan sikap mendapat skor 16. Minat belajar pada pra-siklus mencapai rata-rata 17, 25.



Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran pra-siklus, diperoleh data bahwa selama proses pembelajaran siswa mengikuti kegiatan dengan antusias, mendengarkan, dan menyimak

cerita yang disampaikan. Siswa tidak mengantuk saat proses belajar berlangsung, terlihat senang, mendengarkan penjelasan dengan seksama, dapat menghargai pendapat yang disampaikan oleh guru dan teman, mengingat tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita, dan menyampaikan karakter dari tokoh dalam cerita Jataka “Raja Gajah yang Baik Hati” yang sudah disampaikan. Siswa juga dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Siklus I presensi pada pertemuan ke-1 dan ke-2 sebanyak 11 siswa. Hasil observasi minat belajar siswa dapat dilihat dari grafik di bawah ini:

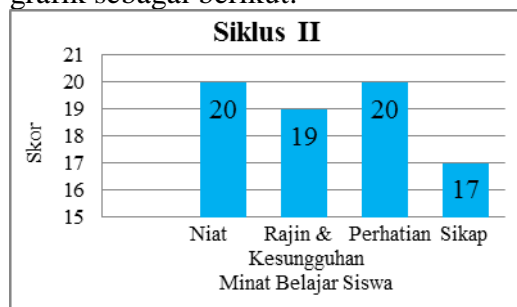


Dari hasil observasi terhadap siswa SMB pada siklus I dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat diketahui bahwa siswa mengikuti kegiatan dengan baik meskipun sikap duduk yang sering bergeser. Anak aktif dalam kegiatan pembelajaran hal ini terlihat dari sikap siswa yang terus memperhatikan pertunjukkan yang sedang berlangsung. Siswa dengan baik menyelesaikan tugas yang diberikan, mendengarkan penjelasan dari peneliti dengan baik, selama proses belajar siswa

terlihat tertarik dengan media yang digunakan peneliti untuk menyampaikan cerita. Siswa juga mampu memberikan jawaban yang diberikan oleh peneliti berkaitan dengan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita.

Hasil obsrvasi siklus II Persentase kehadiran pada dua pertemuan pada Siklus II mengalami peningkatan yang cukup tinggi, pertemuan ke-1 siswa yang hadir berjumlah 8 siswa atau 53%, pada pertemuan ke-2 jumlah siswa yang hadir 13 siswa atau 73%. Dengan data kehadiran siswa yang diperoleh dapat dikatakan bahwa ada peningkatan sebanyak 20%.

Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah minat belajar siswa SMB terhadap kegiatan pembelajaran meliputi niat, rajin dan kesungguhan, perhatian, dan sikap. Observasi pada Siklus II peneliti memperoleh data pada grafik sebagai berikut:



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan hasil observasi terhadap siswa SMB dalam meningkatkan minat belajar yaitu: dari aspek niat mencapai skor 20. Siswa semangat dan antusias dalam belajar, terlihat senang dan gembira

selama proses pembelajaran, aktif dan tidak mengantuk. Aspek rajin dan kesungguhan mencapai skor 19, siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan, pandangan fokus dan bertanggung jawab pada dalam mengikuti kegiatan, siswa mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Aspek perhatian mencapai skor 20, siswa banyak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi, mendengarkan dan mampu mengingat nama tokoh, karakter dan juga alur cerita. Aspek sikap mencapai skor 17, siswa selama proses pembelajaran juga sangat memuaskan hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang berani tampil di depan untuk bercerita, menjawab dan menyampaikan pertanyaan, menanggapi setiap pertanyaan dari guru maupun siswa lain. Hasil memuaskan pada siklus II karena nilai rata-rata mencapai 19. Ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 3,75.

Hasil observasi terhadap siswa SMB dalam meningkatkan minat belajar siswa juga ada kelemahannya diantaranya: bagi siswa yang memiliki rasa kurang percaya siswa cenderung diam dan malu untuk maju ke depan.

Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media *Hand Puppet Show*

Indikator	Siklus I	Siklus II
Minat		
Niat	- Siswa terlihat senang dan	- Siswa sangat antusias

	gembira menyimak cerita yang disampaikan dengan menggunakan boneka tangan.	mengajukan kelompoknya maju bercerita.
	- Siswa dengan cepat menjawab setiap pertanyaan.	- Siswa aktif dalam diskusi kelompok membuat cerita baru.
Rajin dan Kesungguhan	- Siswa dengan tertib mengikuti kegiatan pembelajaran.	- Siswa mampu menyelesaikan cerita dengan baik.
	- Siswa dengan penuh tanggung jawab berdiskusi dalam kelompok.	- Siswa lebih memperhatikan dan fokus pada materi cerita yang disampaikan.
Perhatian	- Siswa dengan penuh perhatian menyaksikan pertunjukan boneka yang dimainkan.	- Siswa mendengarkan cerita yang disampaikan kelompok lain dengan penuh perhatian.
		- Siswa menghargai ide cerita yang disampaikan kelompok lain dengan melakukan tepuk tangan.
Sikap	- Siswa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.	- Siswa berani bercerita di depan menggunakan boneka tangan dan teks cerita.
	- Siswa menyampaikan	

pertanyaan mengenai boneka tangan.	- Siswa berani bercerita secara spontan.
	- Siswa mampu menjelaskan secara rinci alur cerita.

memperhatikan pertunjukkan boneka dengan tenang. Aspek sikap yang muncul pada siklus I siswa bertanya mengenai media yang digunakan.

Peningkatan yang muncul pada Siklus II, dilihat dari aspek niat siswa aktif dalam diskusi kelompok membuat cerita baru. Siswa sangat antusias mengajukan kelompoknya maju bercerita. Dari aspek rajin dan kesungguhan peningkatan yang muncul pada siswa meliputi, siswa mampu menyelesaikan cerita dengan baik, siswa lebih memperhatikan dan fokus pada materi cerita yang disampaikan. Aspek perhatian siswa dengan sungguh-sungguh mendengarkan cerita yang disampaikan kelompok lain, dan menghargai ide cerita kelompok lain dengan melakukan tepuk tangan. Aspek sikap yang muncul pada siklus II, siswa berani bercerita di depan menggunakan boneka tangan dan teks cerita dengan bersemangat dan antusias.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan saran- saran sebagai berikut:

Bagi Lembaga dan Pengurus SMB agar menerapkan penggunaan media *hand pappet show* di dalam kegiatan pembelajaran, karena berdasarkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa SMB. Diharapkan menyediakan fasilitas berupa media boneka tangan yang dapat mendukung jalannya pelaksanaan

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode bercerita Jataka menggunakan media *hand puppet show* dapat menumbuhkan minat belajar siswa SMB Kusala Sikkha. Melalui bercerita menggunakan media boneka tangan dan boneka jari, peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan dalam empat aspek minat belajar, yang mencapai rata-rata pada siklus I sebanyak 15,25 dan siklus II mencapai rata-rata sebanyak 19. Persentase efektivitas media *hand puppet show* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada siklus I mencapai 76%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95%.

Peningkatan dari empat aspek minat Siklus I aspek niat, siswa terlihat senang dan gembira selama proses pembelajaran, selama pembelajaran siswa tidak mengantuk. Terlihat dari respon siswa dalam menjawab pertanyaan. Aspek rajin, siswa dengan tertib mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa dengan penuh tanggung jawab dan aktif dalam kegiatan kelompok. Aspek perhatian, siswa

pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa karena siswa akan lebih tertarik mendengarkan cerita dengan menggunakan alat bantu yang menarik perhatian siswa. Semakin lengkap fasilitas yang disediakan akan memudahkan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa SMB;

Bagi guru pembimbing SMB sebaiknya guru diharapkan menggunakan media *hand puppet show* dan boneka jari dalam proses pembelajaran sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa; Bagi Siswa diharapkan siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar dan aktif dalam setiap kegiatan yang di dalam kelas. Siswa harus selalu senang dan gembira sehingga akan tumbuh minat untuk belajar sehingga siswa akan mudah memahami materi yang diberikan;

Bagi Penelitian Lain penelitian mengenai peningkatan minat belajar melalui media boneka tangan masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan beberapa variasi boneka tangan yang lebih baik. Agar dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai kajian untuk diadakan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas media *hand puppet show* dalam pembelajaran terhadap variabel yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Guru dan Siswa SMB Kusala Sikkha telah memberikan izin melakukan penelitian. Terima kasih juga diucapkan pada Bapak Sukodoyo, S.Ag., M.Si., dan Bapak Waluyo, M.Pd., serta Reviewer Jurnal Pencerahan yang telah memberikan saran dan masukan perbaikan artikel ini. Semoga artikel penelitian ini memberikan kontribusi untuk menumbuhkan minat belajar siswa Buddhis.

DAFTAR ACUAN

- Arsyad Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, Molenda, Russell. 2005. *Instructional Media And The New Technologies Of Instruction*. New york: John Wiley & Sons Inc.
- Muslich Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalin Purwanto. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*

(Cetakan 1). Yogyakarta:
Pustaka Pelajar.

Sadiman, Arif dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.

Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.