

# Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan

Nuryati<sup>1</sup> dan Kemisah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> STKIP Situs Banten ; [nuryatimamah98@yahoo.com](mailto:nuryatimamah98@yahoo.com)

<sup>2</sup> PG PAUL STKIP Situs Banten ; [kemisahisah11@gmail.com](mailto:kemisahisah11@gmail.com)

## Edu Happiness:

Jurnal Ilmiah Perkembangan  
Anak Usia Dini

Vol 01 No 02 July 2022

Hal : 182 - 194

<https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v1i2.239>

Received: 02 April 2022

Accepted: 01 May 2022

Published: 30 July 2022

**Publisher's Note:** Publisher:  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian  
Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi  
Pangandaran, Indonesia stays neutral  
with regard to jurisdictional claims in  
published maps and institutional  
affiliations.



**Copyright:** © 2023 by the authors.  
Submitted for possible open access  
publication under the terms and  
conditions of the Creative Commons  
Attribution (CC BY) license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

## Abstract :

*This research is motivated by the low learning motivation of group A children in PAUD Roudotul Islamiyah 2, Curug District, Serang City, this occurs because there has been no change in behavior which is influenced by three things, namely cognitive, affective, and psychomotor. The purpose of this study was to increase the learning motivation of children aged 4-5 years through the storytelling method using hand puppet media. data collection techniques through observation and tests as well as field notes, and using 2 cycles which include pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results showed that increasing children's learning motivation in group A Roudotul Islamiyah 2 PAUD could be increased through the storytelling method. an increase in children's learning motivation can be seen from the results of pre-cycle observations the average score obtained by children was 46% (including the MB category), while in cycle I the average score was obtained by children 63.4% (including the BSH category), while in cycle II with the results of an average score obtained by children of 81.6% (included in the BSB category) active guidance is carried out during development activities and during closing activities.*

**Keywords :** motivation to learn, hand puppet media.

## Abstrak :

*Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya motivasi belajar anak kelompok A PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug Kota Serang hal ini terjadi karena belum adanya perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh tiga hal yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun melalui metode bercerita menggunakan media boneka tangan, peneliti melaksanakan penelitian dengan jenis kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggar. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes serta catatan lapangan, serta menggunakan 2 siklus yang diantaranya pra siklus, siklus I dan, siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar anak pada kelompok A PAUD*

*Roudotul Islamiyah 2 dapat di tingkatkan melalui metode bercerita. peningkatan motivasi belajar anak dapat dilihat dari hasil observasi pra siklus skor rata-rata yang di peroleh anak adalah 46 % (termasuk kategori MB), sedangkan pada siklus I skor rata-rata di peroleh anak 63,4 % (termasuk kategori BSH), sedangkan pada siklus II dengan hasil skor rata-rata yang di peroleh anak sebesar 81,6 % (termasuk dalam kategori BSB) pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup.*

**Kata Kunci :** *Motivasi belajar, media boneka tangan.*

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, orang akan mampu bekerja efektif dan efisien, mampu menghasilkan produk yang bermanfaat, mampu mengelola sumber daya alam secara efektif dan efisien sehingga kehidupannya akan menjadi lebih baik. Bahkan hal yang penting dari pendidikan adalah membuat orang berpikir rasional dan mampu mengendalikan emosi sehingga antar individu dengan masyarakat terjalin harmonis dan saling menyenangkan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pendidikan akan membuat masyarakat sejahtera lahir dan batin. Oleh karena itu pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui jenjang yang paling dasar yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga perguruan tinggi. Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat. Anak usia dini merupakan anak yang memiliki masa keemasan bagi perkembangan fisik dan mental anak tersebut. Pada masa ini, anak sangat sensitif menerima segala

pengaruh yang diberikan oleh lingkungan. Oleh sebab itu, masa kanak-kanak adalah masa yang sangat berpengaruh bagi perkembangan anak di masa depan. Kesuksesan anak dalam melalui masa ini menjadi pondasi bagi kesuksesan anak tersebut di masa depan. Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, pasal 1 ayat 13, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. kemudian secara operasional, disebutkan dalam pasal 13, ayat 1 bahwa pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, konseptual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi anak.

Untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini agar berkembang sesuai bakat dan minat maka pembelajaran belajar sambil bermain, salah satu cara guru mengajak anak bermain dengan menggunakan boneka tangan, boneka tangan adalah sebuah media yang sangat berguna dalam membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak terutama sebagai alat peraga bercerita. media boneka tangan merupakan permainan yang sangat cocok dimainkan oleh orang tua dan anak karena dapat mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreatifitas. sebuah cerita atau dongeng yang disampaikan dengan cara yang menarik tentu akan lebih memikat anak sehingga pembelajaran pasti akan terasa semakin seru dan menyenangkan, dan motivasi belajar anak usia dini akan meningkat. Anak akan semangat mengikuti pembelajaran karena 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.

Tujuan permainan dengan boneka tangan yaitu untuk mengembangkan motivasi belajar anak, kemampuan Bahasa, mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak, serta melatih kepercayaan diri anak agar anak berani tampil kedepan menggunakan media boneka tangan, boneka tangan adalah permainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi orang tua dan para pendidik yang dari segi pembuatannya dapat diusahakan sesuai kebutuhan bercerita dan bahan yang digunakan cukup mudah diperoleh. Untuk perkembangannya boneka tangan tidak hanya sebagai mainan, dalam

bidang pendidikan, boneka tangan mulai digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak. cara penyajian boneka tangan sebagai media pembelajaran tergantung pada kreatifitas guru yang juga harus disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Anak-anak dapat terlibat dalam permainan boneka tangan dengan ikut memainkannya, mencoba menggerakkan tangan sesuai dengan penokohan serta menirukan suara sesuai dengan karakter tokoh boneka tersebut. Hal ini berarti, boneka tangan dapat menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Media boneka tangan dapat mendorong tumbuhnya fantasi dan imajinasi anak. Tujuan pembelajaran lewat permainan menggunakan media boneka tangan agar tangan anak menjadi lebih aktif sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan tepat sasaran, karena media boneka tangan akan dekat dengan dunia anak.

Metode bercerita dengan media boneka tangan sangat efektif untuk menumbuhkan minat anak akan ketertarikan pada kegiatan yang dilaksanakan oleh para pendidik. Anak yang semula pemalu dan sulit beradaptasi menjadi berani menjawab pertanyaan, lebih aktif berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Boneka tangan menuntut keterampilan guru dalam cara penggunaan, disamping itu guru harus cermat dalam menyampaikan materi kepada anak didik sehingga dapat diketahui apakah tujuan dari belajar dapat tercapai atau tidak. Selain itu boneka tangan disukai hampir semua anak apalagi kalau media boneka tangan tersebut berupa cerita dengan ilustrasi bagus dan sedikit permainan yang melibatkan mereka. Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik yang dialami karakter didalamnya, sehingga permainan media boneka tangan akan semakin menyenangkan.

Menurut Sardiman A.M. (2014:73) Motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kata motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi internal maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Menurut McDonald dalam Sardiman A.M (2014: 73) "motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya 'feeling' dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan". Secara

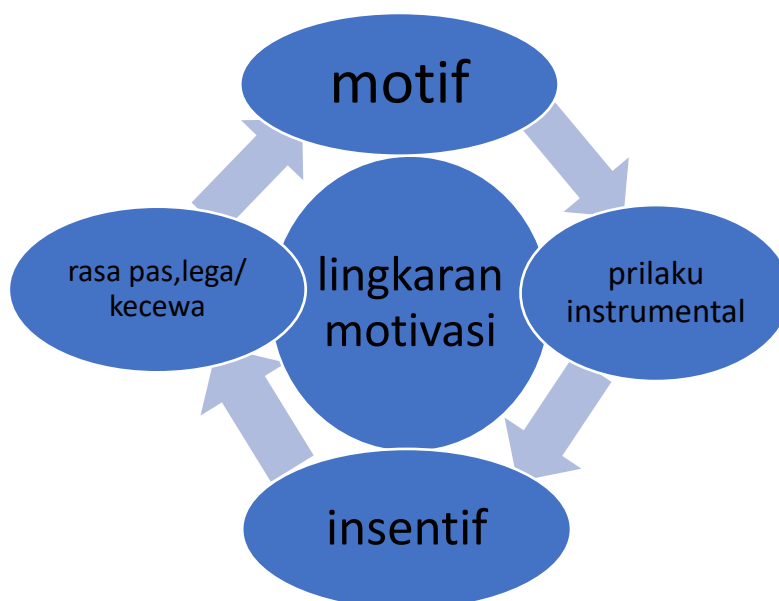
umum dapat diartikan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug Kota Serang Provinsi Banten terlihat masih banyak anak yang enggan menjawab pertanyaan dari guru dan kurang percaya diri seolah kurang tertarik dengan pelajaran dan cenderung pendiam dan tidak merespon pertanyaan terutama saat pembelajaran berlangsung sehingga dirasa perlu untuk meningkatkan motivasi belajar dalam diri anak keinginan untuk belajar, menumbuhkan semangat belajar anak agar tumbuh rasa percaya diri. Hal tersebut mungkin dapat terwujud melalui upaya pengembangan motivasi belajar dengan metode bercerita menggunakan media boneka tangan. Melihat permasalahan di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug, Kota Serang, Provinsi Banten".

Menurut Sardiman (2014:92-95) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah: Memberi penghargaan dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi tetapi tidaklah selalu demikian. Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Ego-involvement menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai bentuk motivasi yang cukup penting. Memberi ulangan, para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Mengetahui hasil dengan mengetahui hasil pekerjaan apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Pujian pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Hukuman, reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan ada maksud untuk belajar hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik

itu memang ada motivasi untuk belajar sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik. Tujuan yang diakui rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting.

Dinamika proses perilaku manusia dipandang dari segi motifnya setiap gerak perilaku manusia itu selalu mengandung tiga aspek yang kedudukannya bertahap dan berurutan (sequential) menurut Abim Samsudin Makmun (2005:38). Motivating states (timbulnya kekuatan dan terjadinya kesiapan sebagai akibat terasanya kebutuhan jaringan atau sekresi hormonal dalam diri organisme atau karena terangsang oleh stimulasi tertentu). Motivated behavior (bergeraknya organisme ke arah tujuan tertentu sesuai dengan sifat kebutuhan yang hendak dipenuhi dan dipuaskannya misalnya lapar cari makanan dan memakannya). Satisfied condition (dengan berhasilnya dicapai tujuan yang dapat memenuhi kebutuhan yang terasa maka keseimbangan dalam diri organisme pulih kembali ialah terpeliharanya homeostasis kondisi demikian dihayati sebagai rasa nikmat dan puas atau lega). Adapun siklus motivasi dalam dinamika proses perilaku manusia adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Siklus motivasi dalam dinamika proses perilaku manusia

Berdasarkan lingkaran motivasi diatas bahwa wujud dari pada motivasi adalah adanya perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh tiga hal yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik.apabila menyenangkan (kognitif) dan dipikirnya adalah penting (kognitif) maka seseorang akan melakukan dan apabila sebaliknya ketika hal tersebut dipikirkan



tidak penting dan dirasa tidak menyenangkan atau mengecewakan maka individu tidak akan melakukan apapun (psikomotorik).oleh karena itu faktor yang mendorong seseorang melakukan perubahan yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik.

Pengertian Media Pembelajaran Suatu kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tercapainya tujuan pendidikan dan perkembangan anak tidak lepas dari peran media pembelajaran yang diberikan pendidik kepada anak- anak dalam setiap kegiatan pembelajaran.dalam dunia pendidikan anak-anak (PAUD) peran media sebagai alat komunikasi penting dilakukan mengingat anak mampu menerima pembelajaran melalui sesuatu hal yang berbaur konkret atau nyata bukannya abstrak.oleh sebab itu para pendidik diharapkan mampu menyiapkan media yang kreatif dan konkret untuk bisa diterima anak dengan baik. Menurut Heinich, Molena dan Russel (1993) dalam Nurazila Sari (2020: 19) media berarti saluran komunikasi, media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah mempunyai arti perantara yaitu: perantara dalam sumber pesan (A-source) dengan penerima pesan (A-Receiver) menurut mereka mencontohkan media dengan diagram,televise,fil,bahan cetak,(printed materials), instruktur, dan computer. sesuatu dapat dikatakan media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Boneka tangan adalah mainan yang memiliki bentuk beragam yang dimainkan dengan cara memasukkan tangan ke dalam boneka tersebut untuk menggerakkannya. Menurut Gunarti (2010:5.20) 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. Menurut Sudjana (2010:188) yang dimaksud dengan boneka tangan yaitu boneka yang digerakan oleh tangan disebut boneka tangan, sedangkan menurut Musfiroh (2005:148) boneka tangan mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan menurutnya boneka tangan sebagai media dapat menghidupkan suasana karena memiliki pesonadi hadapan anak, boneka membuat anak dapat berimajinasi bahwa boneka itu dapat berbicara dan bisapula diajak bicara. Berdasarkan pengertian diatas Penggunaan boneka dalam kegiatan pembelajaran di PAUD dianggap sangat efektif untuk membuat anak-anak dapat memusatkan perhatiannya kepada gurunya pada saat pembelajaran berlangsung. Boneka menjadi alat peraga yang dianggap hampir mendekati naturalistic dengan isi cerita. Tokoh-tokoh yang ada didalam pemeran cerita diwujudkan melalui media boneka yang diikuti dengan suara-suara dan gerakan-gerakan

yang mudah diikuti oleh anak melalui penggunaan boneka tangan ini anak-anak dapat mengetahui tokoh-tokoh yang ada dalam isi cerita, watak para tokoh serta amanat atau pesan dari isi cerita.

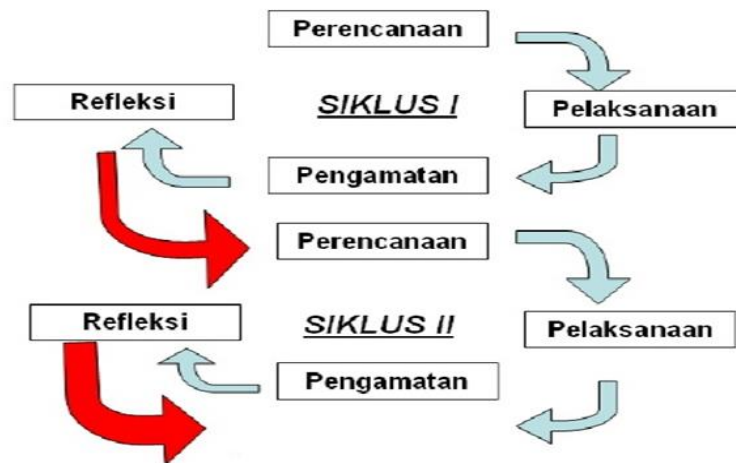
Dari pengertian yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media boneka tangan adalah tiruan dari berbagai bentuk seperti manusia, hewan, tumbuhan, tokoh fiksi dan lain-lain yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan yang digerkan mengikuti isi dari cerita. Dalam penelitian skripsi ini penulis memilih jenis boneka tangan untuk alat peraga dalam bercerita yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Pemilihan boneka tangan dikarenakan tidak memerlukan banyak tempat dan waktu. Boneka tangan juga sangat mudah didapatkan di toko-toko boneka.

## **Bahan dan Metode**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri sehingga hasil belajar anak didiknya menjadi meningkat. Subjek penelitian ini yaitu anak usia 4-5 Tahun (kelompok A) Di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Yang Beralamat Di Kampung Ujung Tebu Desa Suka Jaya, Kecamatan Curug Kota Serang Banten Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 13 anak, terdiri dari 3 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, penjelasan tentang peningkatan, kemajuan atau kemunduran dari pelaksanaan tindakan. Disamping itu, penelitian tindakan juga bertujuan untuk mengembangkan diri dan pemahaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan mencoba memperbaikinya serta berlanjut pada upaya memahami dampaknya. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam mengembangkan profesionalnya. Pada intinya PTK bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, penjelasan tentang peningkatan, kemajuan atau kemudahan dari pelaksanaan tindakan. Disamping itu, peneliti tindakan juga bertujuan untuk mengembangkan diri dan pemahaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan mencoba memperbaikinya serta berlanjut pada upaya memahami dampaknya. Alur penelitian yang di gunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah – langkah yang di tempuh dalam penelitian ini menggunakan model Penelitian



Kemmis dan Mc Taggart menurut Suharsimi Arikunto (2019: 16). Adapun Model dan penjelasannya untuk masing – masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 2 model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart menurut Suharsimi Arikunto (2019: 16).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui tahap-tahap yaitu: Perencanaan Menyusun rencana tindakan dan dikenal dengan perencanaan, yaitu menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Pelaksanaan Tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan didalam kancah, yaitu mengenakan tindakan kelas. Observasi Pengamatan, yaitu pelaksanaan, pengamatan. Refleksi atau pantulan, yaitu kegiatan untuk mengemukakan apa yang sudah terjadi.

### Diskusi/Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan penelitian PAUD Roudotul Islamiyah 2 dikelompok A masih terdapat anak dengan motivasi belajar belum berkembang atau masih rendah, hal ini menjadi permasalahan yang terjadi karena kurangnya pemilihan media dalam proses pembelajaran, maka peneliti membuat perencanaan pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun kelompok A Roudotul Islamiyah 2 melalui metode bercerita menggunakan media boneka tangan. Dari hasil pengamatan pada tahap pra siklus, bahwa perkembangan motivasi belajar dari jumlah 13 anak mendapatkan nilai rata-rata 46%, nilai tertinggi 33, dan nilai terendah 24. Hal ini termasuk pada kriteria mulai berkembang, namun perlu peningkatan. Berdasarkan dari hasil observasi tentang motivasi belajar dalam

pembelajaran menggunakan tepuk-tepuk “ polisi ” untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Observasi Perkembangan motivasi belajar Anak Usia Dini Dalam Proses Pembelajaran Pra Siklus

	Nama	Indikator Penilaian															Jumlah	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	ANW	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	24	40	MB
2	ADF	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	33	55	BSH
3	FR	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	25	41,6	MB
4	FTR	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50	MB
5	RIA	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	32	53,3	BSH
6	RAS	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	27	45	MB
7	RNT	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	29	48,3	MB
8	FRHN	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	28	46,6	MB
9	ND	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	28	46,6	MB
10	RHAW	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	27	45	MB
11	SFR	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	24	40	MB
12	RM	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	28	46,6	MB
13	MTQ	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	24	40	MB
Jumlah Nilai																	359	598	
Jumlah Rata-Rata																	46		
Jumlah Tertinggi																	33		
Jumlah Terendah																	24		

Sumber: Dokumentasi Pribadi Berdasarkan Hasil Penelitian 2022

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dengan menggunakan metode bercerita dalam meningkatkan motivasi belajar anak memperoleh nilai 495 dari jumlah siswa adalah 13 dan nilai rata-rata 63,4%, nilai tertinggi 43, dan nilai terendah 33. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan dari hasil rata-rata observasi tentang motivasi belajar anak pada pembelajaran mulai ada perubahan kearah yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus dan siklus I seperti yang dipaparkan di atas terdapat sedikit peningkatan dan belum signifikan sehingga peneliti melakukan penelitian pada siklus berikutnya yaitu siklus kedua. Hasil pengamatan pada siklus II dengan menggunakan metode bercerita untuk meningkatkan motivasi belajar anak memperoleh nilai dari jumlah siswa adalah 13 dan nilai rata-rata 81,6%, nilai tertinggi 52, dan nilai terendah 45. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan dari hasil rata-rata observasi tentang motivasi belajar anak pada pembelajaran mulai ada perubahan kearah yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus II dalam pembelajaran tentang perilaku anak di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug Kota Serang dengan menggunakan metode bercerita bahwa anak dengan perolehan hasil dari smotivasi belajar seluruh anak yang berjumlah 13 adalah 747 dan nilai rata-rata 78,2%, nilai tertinggi 65, dan nilai terendah 59.

Dengan metode bercerita proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan sehingga anak lebih antusias untuk belajar dan guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan anak belajar. Dengan melihat proses pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug Kota Serang dikategorikan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini sejalan dengan Bachri dalam Fathimathu Sadiyah (2015 : 58) yang menjelaskan bahwa metode bercerita adalah menuturkan sesuatu atau cerita atau dongeng yang berisi kisah-kisah tentang perbuatan maupun peristiwa yang disampaikan secara lisan dengan tujuan dapat memberikan pengalaman, suritauladan dan pengetahuan kepada orang lain. Begitu pula dengan Try Setiantono (2012:22) yang menyatakan bahwa metode bercerita merupakan cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya peningkatan Motivasi Belajar anak pada usia 4-5 tahun kelompok A di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug Kota Serang Banten. maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Dalam proses pelaksanaan pembelajaran peningkatan motivasi belajar anak di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug Kota Serang Banten menggunakan metode bercerita menggunakan media boneka tangan dapat berjalan dengan baik dan efektif selama 2 siklus penelitian kurang lebih dua bulan yang telah dilakukan oleh peneliti mencapai hasil yang diharapkan. Dalam meningkatkan motivasi belajar anak di PAUD Roudotul Islamiyah 2 Kecamatan Curug Kota Serang Banten pada siklus I bahwa perkembangan motivasi belajar anak dengan perolehan hasil dari seluruh anak yang berjumlah 13 adalah 824,5 dan nilai rata-rata 63,4 %, nilai tertinggi 43 , dan nilai terendah 33 dan siklus II menggunakan metode yang sama yaitu metode bercerita namun pada siklus II peneliti melakukan cerita menggunakan boneka tangan dengan tema binatang dimana anak diberi kesempatan langsung memainkan boneka tangan dan mencoba berinteraksi dengan temannya menggunakan media tersebut, Dengan demikian kegiatan pembelajaran melalui metode bercerita menggunakan media bonek tangan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, hal ini berdasarkan hasil observasi terhadap anak mengalami peningkatan persentase dari pra siklus (46%), siklus 1 (63,4%) dan siklus II (81,6%), dan sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan.

## Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Damin Sudarman. (2004). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Gunarti, W (2010). *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Masyitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T. (2005). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Muslihudin, dkk. (2015). *Teknik Pengumpulan Data*. Jakarta: Repstory.upi.edu
- Nisa, Khairunnisa (2020). *Efektifitas Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini*. Jurnal Online

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.(2019). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Purwanto, Ngalim. (2014).*Psikologi Pendidikan*.Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Rahayu, Afrianti y. (2013). *Anak Usia TK*. Jakarta Barat: Indeks

Sa'diyah, Fathimatu (2015). *Peningkatan Keterampilan Bicara Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Bercerita Di Kelompok Bermain Al-Jihairiyyah Muslimat Nu Kajen Margayoso Pati*.Skripsi : Tidak Diterbitkan.

Samsudin, Abin. (2005).*Psikologi Kependidikan*.Bandung:PT Remaja Rosda Karya.

Sardiman. (2014) *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* .Jakarta :Raja Grafindo Persada.

Gunarti, W. (2010).*Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Anak Usia Dini*.Jakarta: Depdiknas.

Sa'diyah, Fathimatu (2015). *Peningkatan Keterampilan Bicara Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Bercerita Di Kelompok Bermain Al-Jihairiyyah Muslimat Nu Kajen Margayoso Pati* .Skripsi : Tidak Diterbitkan.

Samsudin, Abin. (2005). *Psikologi Kependidikan*.Bandung:PT Remaja Rosda Karya

Sardiman. (2014) *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* .Jakarta :Raja Grafindo Persada.

Samsudin, Abin. (2005).*Psikologi Kependidikan*.Bandung:PT Remaja Rosda Karya'.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun (2019).*Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta:Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.