

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MEMANFAATKAN SUMBER DAYA ALAM BERUPA PRODUK OLAHAN DARI BAMBUN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Rheza Pratama Putra, Akhmad Dzukaul Fuad

Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Jember,
e-mail :jedhangjoreng@gmail.com

Pendidikan Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Jember
e-mail :dzukaul.fuad@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan variasi media berupa produk anyaman bambu. Penelitian ini berawal dari realitas minimnya pemenuhan kebutuhan akan kegiatan belajar mengajar dan minimnya biaya operasional untuk membiayai terselenggaranya proses belajar mengajar, pada sisi yang lain sekolah dituntut untuk mampu mengembangkan sarana dan prasarana pembelajaran melalui media demi peningkatan kualitas pembelajaran. Realitas tersebut membangkitkan daya kreasi peneliti menciptakan media dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di sekitar lingkungan sekolah ataupun tempat tinggal siswa berupa bambu. Pemanfaatan potensi sumber daya alam yang ada, diharapkan mampu membantu sekolah dalam hal pemenuhan akan sarana dan prasarana pembelajaran. Hasil dari pemanfaatan potensi sumber daya alam ini dapat diimplementasikan dalam bentuk pengembangan media pembelajaran, selain pemenuhan media tersebut dapat mengasah kreatifitas siswa dalam mengkreasikan ide dan gagasan yang ada dalam pikiran mereka tentang SDA. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) ADDIE dengan 5 langkah, berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji coba produk pada kelas terbatas menunjukkan media berbahasa dasar olahan bambu dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan beda rerata sebesar 14% dengan ketuntasan klasikan sebesar 70%.

Kata kunci : *pengembangan, media, minat, bambu.*

PENDAHULUAN

AECT (*Asociation for Education and Communication Technology*) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan informasi kepada anak didik (Sanjaya, 2006:12). Media pembelajaran, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakikatnya media pembelajaran juga merupakan media komunikasi antara guru dan juga siswa, karena pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjalin antara guru sebagai penutur dan siswa sebagai mitra tutur, atau sebaliknya dalam paradigma *student center*.

Pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan yang paling mendasar pada era perkembangan pendidikan yang ada saat ini. Kebutuhan akan sebuah sarana pembelajaran yang dapat mempermudah serta menambah minat siswa dalam hal

belajar serta memahami materi. Media pembelajaran dianggap sebagai sebuah kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh seorang guru didalam melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya, baik di dalam ruangan maupun luar ruangan(Arsyad,2003:3).

Hipotesis di atas menghendaki adanya sebuah alat atau media yang nantinya dapat membantu guru dalam hal penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya sekedar media pembelajaran yang sudah ada (konvensional) saja, namun didalam kebutuhannya, siswa juga membutuhkan sebuah media pembelajaran yang unik, menarik, dan mereka sendiri pun dapat membuatnya. Wujud dari media yang dibutuhkan oleh siswa tersebut yakni guru dapat mengkombinasikan beberapa unsur yang ada, hingga menjadi sebuah media pembelajaran yang unik dan mungkin baru pertama kali ada, semisal dengan mengkombinasikan sebuah potensi sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar dengan mengkombinasikan dengan materi sehingga penyampaian materi menjadi menarik dan dapat dijadikan referensi serta solusi pemenuhan kebutuhan siswa akan sarana pembelajaran didalam kelas.

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada disekitar lingkungan tempat kita tinggal berupa bambu yang diolah menjadi anyaman dengan mempertimbangkan ketersediaan potensi sumber daya alamnya yang melimpah dengan begitu sekolah tidak hanya mampu untuk memenuhi kebutuhan akan sarana dan prasarana pembelajaran saja namun juga mampu menjadi agen pendidikan berbasis lingkungan bagi siswa sebagai pengembangan dari semangat menghidupkan kembali khazah kearifan lokal dalam masyarakat (Fuad: 2017).

Sesuai dengan penelusuran pustaka yang peneliti lakukan tentang pemanfaatan SDA sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan siswa di kelas (Pantiwati: 2015). Sugiyanto (2015) menggunakan instrumen lingkungan sekitar untuk meningkatkan pemahaman yang berimplikasi pada hasil belajar. Dari dua kajian tersebut peneliti melihat adanya celah pembahasan (*research gap*) berupa pemanfaatan SDA sebagai media pembelajaran yang peneliti anggap sebagai kreasi dan selangkah lebih maju dari penelitian yang sudah ada, yang sebelumnya hanya dijasikan sebagai instrumen untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran dengan memanfaatkan produk olahan dari bambu berupa anyaman yang sudah dimodifikasi dengan memasukkan unsur materi pembelajaran. Selain mudah dibuat, media pembelajaran dari olahan bambu juga merupakan media pembelajaran yang unik serta memiliki nilai seni tersendiri yang dapat memancing daya imajinasi dan kreatifitas siswa. Sejalan dengan tiga unsur penilaian yang terdapat di Kurikulum 2013 (K-13), yakni kognitif (kemampuan pemahaman/pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), dalam pembuatan media pembelajaran ini guru dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya yang berarti selain guru dapat memenuhi unsur psikomotorik melalui keterampilan membuat media pembelajaran, guru juga dapat memenuhi unsur afektif melalui

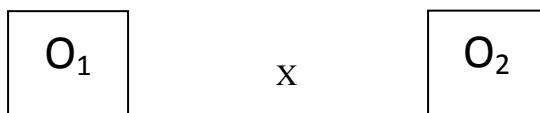
peningkatan minat belajar siswa, serta unsur kognitif yang akan didapat siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu belajar mereka.

PEMBAHASAN

Menurut Atinah sebagaimana dikutip oleh (Dewi, 2013) bahwa media merupakan sebuah jalan keluar yang bisa berupa alat atau sebagainya yang gunanya sebagai jembatan penyampaian materi. Dengan bahasa yang berbeda Arifani (2015) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat berwujud benda atau yang lain yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan informasi dari pihak satu ke pihak lainnya yang dapat digunakan untuk merangsang minat dan meningkatkan daya serap akan pemahaman materi yang tengah disampaikan dan hasilnya dapat diketahui dari ketuntasan belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah *system*, sehingga pengaturan media pembelajaran harus sedemikian rupa sehingga mendukung suasana belajar mengajar didalam kelas.

Pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan olahan bambu ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan merujuk pada Sugiyono (2012). Menurut Sugiyono (2012:5) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang hasil akhirnya berorientasi pada produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sehingga menghasilkan produk yang lebih baik dan sempurna. Dalam menghasilkan suatu produk tertentu yang nantinya dapat dipakai untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dilapangan maka digunakan metode *survey* atau metode ang bersifat kualitatif dan untuk menguji keefektifan produk yang telah dibuat tersebut supaya bisa berfungsi di masyarakat secara luas, maka diperlukan penelitian dan analisis guna menguji keektifan produk tersebut dengan menggunakan metode eksperimen.

Metode penelitian sangat diperlukan agar tujuan penelitian dapat tercapai dalam rencana yang telah diterapkan maka memperoleh hasil yang akan digunakan pada penelitian tepat. Desain eksperimen dalam penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :



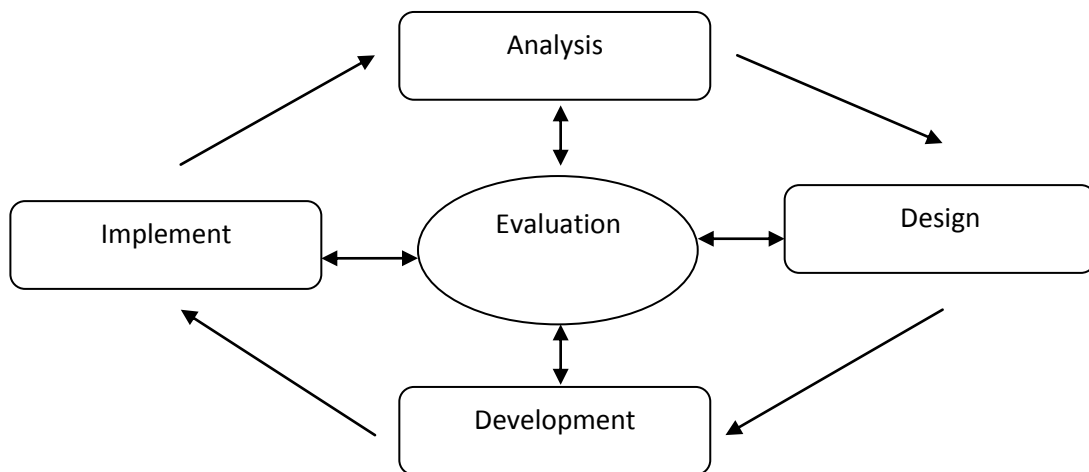
Gambar. 1 Desain Eksperimen *One Group Pre-Test dan Post-Test design*
(Sugiyono, 2012)

Sumber : Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, (Bandung, 2012, Alfabeta : Hlm. 37)

O₁ : nilai hasil dari sebelum *treatment*

O₂ : nilai hasil setelah *treatment*

Guna mengetahui hasil dari seberapa efektif media pembelajaran berupa produk anyaman dari bambu, maka diperlukan sebuah model pengembangan prosedural yang mengatur tahap-tahap penelitian dalam metode peneltian R&D (*Research and Development*). Adapun model pengembangan prosedural yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE. Yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar. 2 model ADDIE (Sugiyono, 2012)

Sumber :Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, (Bandung, 2012, Alfabeta : Hlm. 63)

Adapun tahapan dalam model *ADDIE* adalah sebagai berikut :

- **Analisis (*Analysis*)**

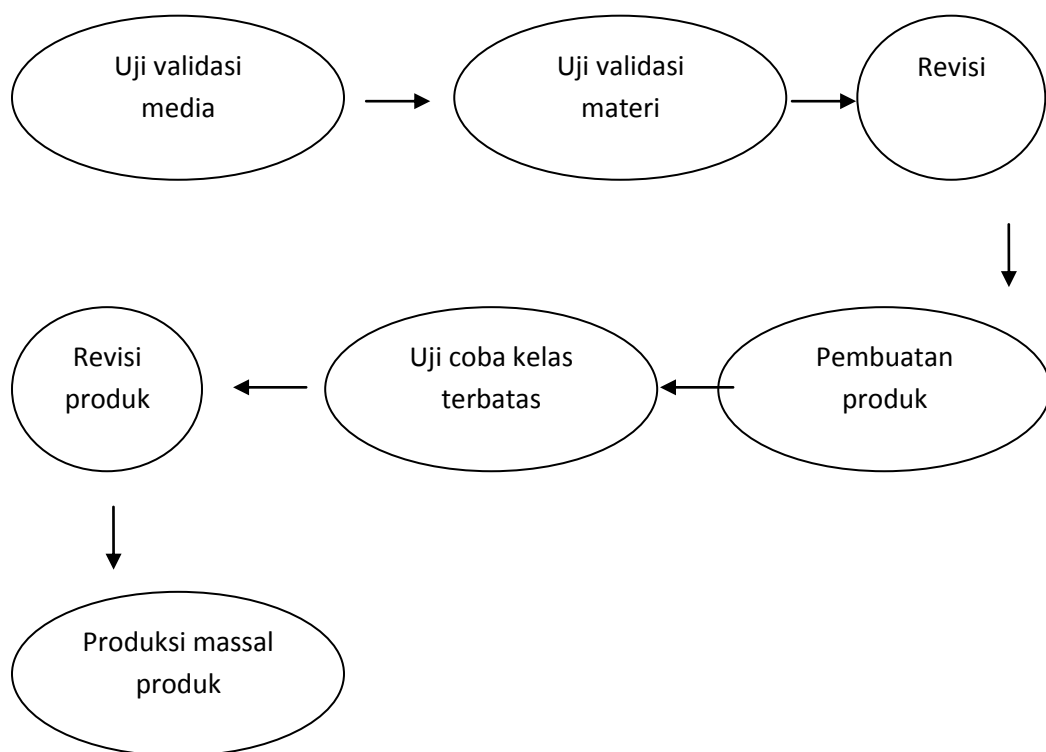
Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan belajar, serta komponen-komponen lain yang dibutuhkan oleh siswa baik dalam uji coba kelas terbatas maupun uji coba kelas luas. Didapati hasil yakni bahwa kemampuan pemahaman siswa serta minat siswa dalam belajar masih kurang.

- **Desain (*Design*)**

Setelah memperoleh data berdasarkan hasil analisis, dilakukan kegiatan berupa desain pembelajaran yang meliputi merumuskan kompetensi, menentukan materi pembelajaran, strategi, media, evaluasi, dan sumber yang diterapkan baik pada uji cobakelas terbatas, maupun uji coba kelas luas yang nantinya akan diambil data dari sebelum perlakuan (:tindakan) hingga setelah perlakuan. Adapun bentuk dari media yang telah dipersiapkan sudah melalui tahap-tahap validasi ahli media dan validasi ahli materi guna memvalidkan materi yang dimiliki yang nantinya akan digunakan didalam kelas.

- **Pengembangan (*Development*)**

Setelah melakukan tahap desain pembelajaran, dilakukan tahap pengembangan berupa memproduksi atau membuat spesifikasi produk serta pembelajaran yang telah disiapkan pada tahap desain. Yang dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu, melakukan uji validasi ahli (media maupun materi).



Gambar 3. Desain Pengembangan, Sugiyono (2012).

Sumber : Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D, (Bandung, 2012, Alfabeta : Hlm. 65)

a. Uji Validasi Materi

Uji validasi ahli materi bertujuan untuk memvalidkan materi yang akan dibawa peneliti didalam kelas. Uji validasi materi ini sendiri, peneliti melibatkan ahli materi, serta guru mata pelajaran di sekolah.

b. Uji Validasi Media

Uji validasi media bertujuan untuk memvalidkan media yang coba dikembangkan sebelum media tersebut nantinya dapat digunakan di dalam kelas. Melibatkan ahli media pembelajaran yakni dosen IKIP PGRI Jember, yang berkompeten dibidang media pembelajaran dalam kelas.

c. Revisi Desain

Setelah dilakukan uji validasi media pertama selanjutnya jika diperlukan maka dilakukanlah revisi media untuk memperbaiki media yang akan diterapkan di kelas nanti.

d. Pembuatan Produk

Media yang telah dinyatakan layak oleh ahli media kemudian dilakukan pembuatan produk untuk di coba di kelas terbatas.

e. Uji Coba Kelas Terbatas

Uji coba kelas terbatas dilakukan di kelas yang berbeda untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada di produk tersebut.

f. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba pada kelas terbatas selanjutnya dilakukan revisi produk untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan pada produk yang dimiliki.

g. Produksi Produk

Produk yang telah sempurna selanjutnya bisa diproduksi dan di implementasikan di kelas.

Dalam uji coba kelas terbatas diterapkan alur kegiatan yang sama nantinya digunakan pada kelas luas, yakni pada tanggal 17 Juli 2018, pada tanggal 19 Juli 2018 dan pada tanggal 24 Juli 2018. Adapun data yang telah didapat dari uji coba kelas terbatas adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi data Pre Test dan Post Test Ketutasan Belajar

Ketuntasan belajar siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
	56,25%	71,50%

Sumber : Hasil rekapan data ketuntasan belajar siswa uji cobakelas terbatas Tahun 2018.

Tabel 1.Menjelaskan tentang hasil rekapan atau ringkasan nilai yang didapat tiap siswa, baik nilai yang diperoleh dari *Pre Test* maupun *Post Test*. Dari Tabel 1. Didapati hasil rekapan dari rata-rata ketuntasan belajar klasikal *Pre Test* 56,25%. Sedangkan untuk rata-rata klasikal *Post Test* yakni 71,50%.

Tabel 2. Rekapitulasi data Pre Test dan Post Test Minat belajar siswa

Minat belajar siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
	67,10%	79,90%

Sumber : Hasil rekapan data angket minat belajar siswa uji coba kelas terbatas Tahun 2018.

Data ini merupakan hasil rekapitan dari data yang diperoleh oleh peneliti. Baik dari data angket *pre-test* maupun *post-test*, yang diadisasitukan guna mempermudah menganalisis data secara garis besar. Dengan begitu dapat mempermudah peneliti untuk dapat membandingkan hasil data yang diperoleh, serta dapat menentukan selisih presentase kenaikan dari data sebelum perlakuan (*pre test*) dan data sesudah perlakuan (*post test*). Dari data tersebut didapati rata-rata minat belajar klasikal pada Pre Test yakni 67,10% dan Post Test yakni 79,90%.

Berdasarkan data uji validitas dan reabilitas data yang telah dilakukan oleh peneliti, didapati hasil dari angket minat siswa *pre-test* = 67,10% dan *post-test* = 79,90%, maka dapat dikatakan media pembelajaran berupa produk olahan bambu dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan beda rerata yakni 12,80% tidak hanya peningkatan pada minat saja, tetapi juga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang dihitung uji ketuntasan belajar siswa, dari yang awalnya 56,25% menjadi 71,50% sehingga media pembelajaran berupa produk olahan bambu dapat dikatakan layak diterapkan didalam kelas, hal ini juga diperkuat dengan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi yang menyatakan bahwa media berupa produk olahan bambu baik serta layak untuk digunakan di dalam pembelajaran.

- **Implementasi (*Implement*)**

Implementasi yang dilakukan adalah melakukan implementasi kepada uji coba kelas luas. Pada tahap implementasi, setelah melakukan uji coba kelas terbatas sebelumnya dan didapatkan hasil bahwa penerapan media pembelajaran berupa produk olahan bambu gunakan ternyata mampu memenuhi kriteria layak digunakan, maka perlu dilakukan implementasi terhadap kelas luas dengan tahapan-tahapan penelitian yang sudah disiapkan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE.

Adapun implementasi pada uji coba kelas luas dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2018, dilakukan observasi pembelajaran kepada guru dan siswa ditempat penelitian sebagai bahan persiapan dan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran berupa produk olahan bambu pada tahap selanjutnya tanpa menggunakan media tersebut. Pada tanggal 2 Agustus 2018 dilakukan penelitian yang diawali dengan menguji coba penggunaan media pembelajaran berupa produk olahan bambu didalam kelas. Apabila pada tahap ini tidak berhasil atau belum memenuhi kriteria keberhasilan yakni 70% dari jumlah total siswa dikelas dikatakan minat maupun ketuntasan belajarnya meningkat, maka perludirancang kembali komponen sintak untuk siklus selanjutnya. Pada tanggal 7 Agustus 2018 dilakukan kembali uji coba penggunaan media pembelajaran berupa produk olahan bambu didalam kelas untuk melihat perkembangan yang telah terjadi setelah penggunaan media tersebut.

Hasil pengamatan kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana dampak dari perlakuan yang sudah diterapkan didalam kelas, hal apa saja yang nantinya perlu diperbaiki, apa saja yang harus diperbaiki dan apa saja yang harus menjadi fokus perhatian pada tindakan selanjutnya dan menentukan apakah dirasa perlu atau tidak untuk melanjutkan pada tahap berikutnya. Apabila pada tahap ini tidak berhasil atau belum memenuhi kriteria keberhasilan maka perlu merancang kembali komponen sintak untuk tahap selanjutnya.

• **Evaluasi (Evaluation)**

Setelah melaksanakan serangkaian kegiatan dari awal hingga akhir yang dimana sesuai dengan model penelitian pengembangan ADDIE, maka tahap terakhir yakni peneliti melakukan tahap evaluasi dari keseluruhan tahap yang dilalui, yang nantinya didapati hasil atau kesimpulan dapatkah pemanfaatan sumber daya alam berupa produk olahan dari bambu sebagai media pembelajaran diterapkan didalam kelas.

Media pembelajaran ini telah melalui uji kelayakan yang telah dilakukan pada uji coba kelas terbatas dan diapati hasil baik dan layak untuk diterapkan didalam kelas luas berdasarkan data yang telah diperoleh, yakni bahwa media pembelajaran berupa produk olahan bambu dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil penilaian angket *Pre-test* = 67,10% dan *Post-test* = 79,90%

Sesuai dengan definisi media pembelajaran yakni bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang digunakan guru didalam kelas yang gunanya untuk mempermudah guru menyampaikan informasi dan meningkatkan kemauan siswa untuk belajar (Susilan: 2009), maka perlu menerapkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemauan siswa untuk belajar terutama pada mata pelajaran sejarah. Adapun hasil yang didapat dari uji coba kelas luas adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi data uji coba kelas luas

Ketuntasan belajar	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
	67,75%	70%
Minat belajar	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
	59,65%	72,65%

Sumber : Hasil rekapan data uji cobakelas luas Tahun 2018.

KESIMPULAN

Berdasarkan data uji validitas dan reabilitas data yang telah dilakukan pada uji coba kelas luas, didapati hasil dari angket minat siswa *pre-test* =59,65% dan *post-test* =72,65%, maka dapat media pembelajaran berupa produk olahan bambu dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan beda rerata yakni 14% tidak hanya peningkatan pada minat saja, tetapi juga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang dihitung uji ketuntasan belajar siswa, dari yang awalnya 67,75% menjadi 70% sehingga media pembelajaran berupa produk olahan bambu dapat dikatakan layak diterapkan didalam kelas, hal ini juga diperkuat dengan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa produk olahan bambu baik serta layak untuk digunakan di dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifani, Nilam. 2015. Pengaruh Penggunaan *Flip Chart* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Dari <http://lib.unnes.ac.id/> (diakses pada tanggal 2 Mei 2018).
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Suci Kusuma. 2013. Penerapan Pembelajaran Aktif *Student-Created Case Studies* Disertai *Flip Chart* Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010. Dalam *Jurnal BIO-PEDAGOGI*. Vol. 2. No. 1. Hal. 88-98. Dari <https://eprints.uns.ac.id/> (diakses pada tanggal 13 Mei 2018).
- Fuad, Akhmad Dzuka, Shendy Andrie Wijaya, Gandung Wirawan. 2018. Kategori dan Ekspresi Linguistik Wadah Berbahan Dasar Bambu Pada Masyarakat Jawa : Kajian Etnolinguistik. Dalam *Jurnal Sosial Humaniora* Vol. 11, No. 1, Hal. 27-38.
- Pantiwati, Yuni. 2015. Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam *Lesson Study* untuk Meningkatkan Metakognitif. Dalam *Jurnal BIOEDUKATIKA* Vol. 3 No. 1. Dari <http://ejournal.umm.edu/> (diakses pada tanggal 1 November 2018).
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyanto, Roso. 2015. Pemanfaatan Media Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri 4 Tanah Putih Kecamatan Telawang Kabupaten Kotawaringin Timur. Dalam *Jurnal GeoTadulako* Vol. 3 No. 6. <http://ejournal.upr.edu/> (diakses pada tanggal 1 November 2018).
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., dan Cepi R. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wahana Prima.

Foto Media *Flip Chart* berbahan dasar bambu.



Foto anyaman bambu

Foto tiang penyangga *Flip Chart*

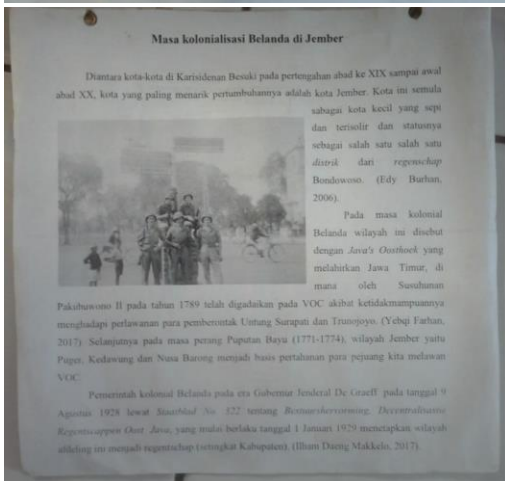


Foto kumpulan anyaman bambu yang nantinya akan di jadikan *Flip Chart*

Foto anyaman bambu yang sudah di beri materi

Sumber : Hasil Dokumentasi Peneliti pada Bulan Agustus 2018

Rheza Pratama Putra dan Akhmad Dzukaul Fuad

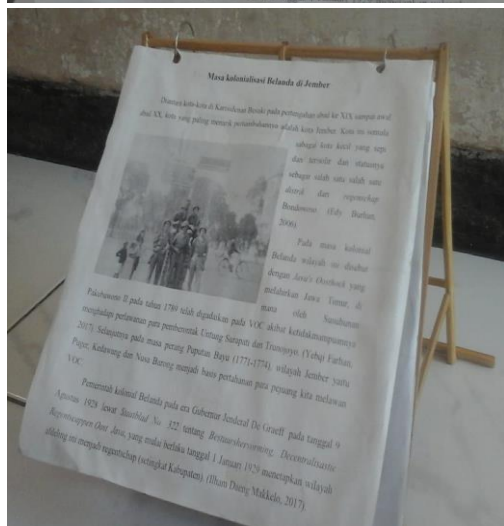
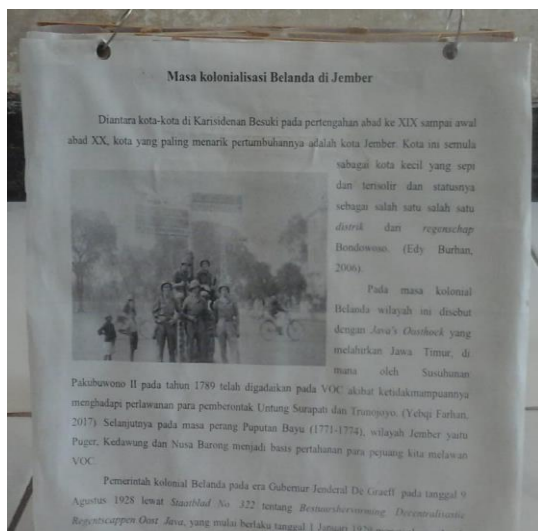


Foto kumpulan *Flip Chart* berbahan dasar bambu yang sudah diberi materi

Sumber : Hasil Dokumentasi Peneliti pada Bulan Agustus 2018