



PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TINGKAT DASAR (SD/MI/SDIT) DENGAN MEMANFAATKAN LIMBAH SAMPAH (KARDUS) UNTUK METERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Dwi Rosyidatul Kholidah¹, Choerul Anwar Badruttamam², Anis Ulfiyatin³

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah, Komplek PP. Al-Fattah Telp./Fax (0322) 31164, Siman-Sekaran-Lamongan 62261

²Institut Ilmu Keislaman Zainul Hasan, Jl. PB. Sudirman No. 360 Telp./Fax (0335) 842178, Semampi-Kraksaan-Probolinggo

³ Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an & Science Islam, Desa Sendangagung, Nomor Telp/Fax, : (0322) 662891 Paciran, Lamongan 62264

Pos-el: [choida89@gmail.com¹](mailto:choida89@gmail.com)
[choysaja89@gmail.com²](mailto:choysaja89@gmail.com)
[anisulfiyatin@gmail.com³](mailto:anisulfiyatin@gmail.com)

Received 11 December 2020; Received in revised form 11 January 2021; Accepted 23 January 2021

Abstrak

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan-keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa khususnya siswa usia dini. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran bermanfaat memperjelas penyampaian materi ajar, mengatasi ruang dan waktu, memacu anak untuk lebih aktif, dan dapat meningkatkan kerjasama. Adapun manfaat dari penggunaan suatu media pembelajaran akan dapat dirasakan secara optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Media proses pencernaan yang terbuat dari kardus yang tidak terpakai lagi merupakan salah satu dari begitu banyaknya media yang bisa didapat dari lingkungan sekitar yang bermanfaat untuk pembelajaran anak tingkat SD/MI/SDIT. Selain bermanfaat bagi siswa media pembelajaran juga bermanfaat bagi pendidik. Pendidik juga akan mendapat keterampilan untuk merancang desain media pembelajaran, membuatnya, dan memelihara media pembelajaran dengan baik.

Kata Kunci: media pembelajaran, kardus, sistem pencernaan

Abstract

The use of media in the learning process can generate new desires and interests, generate motivation, and stimulate learning activities, and even bring psychological effects on students, especially early age students. The use of instructional media will help the effectiveness of the learning process and the delivery of messages and lesson content. Learning media is useful in clarifying the delivery of teaching material, overcoming space and time, spurring children to be more active, and can increase cooperation. The benefits of using a learning media will be felt optimally if the teacher is able to select and use the media in accordance with its goals and functions. Digestive process media made of cardboard that is no longer used is one of the many media that can be obtained from the surrounding environment which is useful for learning children at the SD / MI / SDIT level. Besides being useful for students, learning media is also useful for educators. Educators will also get skills to design instructional media designs, make them, and maintain learning media properly.

Keywords: learning media, cardboard, digestive system

PENDAHULUAN

Belajar bukan hanya menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) pada anak dapat menumbuhkembangkan keterampilan hidup (*life skill*) sejak dini sesuai dengan dasar-dasar perkembangan anak. Untuk menunjang kebutuhan para anak-anak mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat di dapat tentunya lembaga harus menyiapkan media-media yang pas dan cocok untuk diterapkan pada anak-anak. Sebagai sarana belajar maka pendidik harus menyiapkan alat/media yang tepat untuk menstimuli perkembangan anak.

Media sangat berperan dalam komunikasi dan pendidikan. Dalam komunikasi, media dapat berperan sebagai sumber informasi, informasi itu sendiri, dan penerima informasi. Pengajaran dengan menggunakan televisi, dapat dikatakan bahwa media televisi merupakan sumber informasi; sedangkan pada penyuluhan, media merupakan informasi, dan radio penerima dapat disebut sebagai alat penerima informasi. Dalam pendidikan, media berfungsi sebagai sarana fisik penyampaian materi, dan pembawa pesan. Dengan demikian media pembelajaran merupakan alat pengajaran yang digunakan untuk untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Nana Sudjana (1997) berpendapat bahwa sumber belajar segala daya yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Atau dalam proses pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini.

Media yang akan dijelaskan saat ini yaitu penggunaan kardus bekas untuk menjelaskan pengenalan sistem pencernaan. Pembelajaran ini bertema sistem pencernaan pada manusia pada materi pokok organ pencernaan manusia dalam subtema pola hidup sehat.

Kardus bekas merupakan sampah yang bisa ditemukan di lingkungan sekitar anak. Melalui bantuan orang tua, anak-anak dapat dengan mudah menemukan kardus yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Ini sesuai dengan pembelajaran kontekstual dimana anak bisa memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar mereka. Pemanfaatan kardus juga sesuai dengan prinsip *recycle* dalam kecerdasan ekologis dimana kita dapat mendaur ulang sampah yang

ada di sekitar kita menjadi sesuatu yang bermanfaat. Kontetks kita sebagai pendidik anak-anak kita juga harus cerdas memilih benda yang akan dijadikan media pembelajaran, yaitu benda yang tidak berbahaya ketika digunakan oleh ana anak.

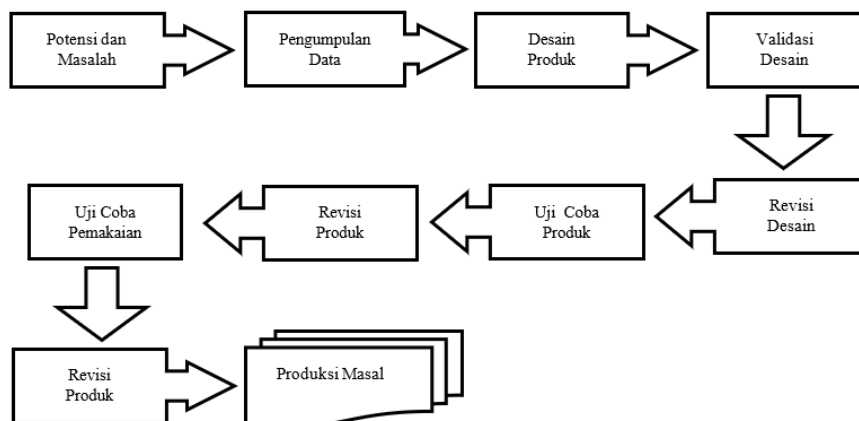
Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak tingkat dasar harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Sesuai dengan pernyataan ini maka penggunaan media kardus bekas dalam materi sistem pencernaan manusia dapat kita terapkan dalam pembelajaran.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Tingkat Dasar (SD/MI/SDIT) Dengan Memanfaatkan Limbah Sampah (Kardus) untuk meteri sistem pencernaan manusia” metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Karena metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk berupa media Sistem Pencernaan pada Manusia dan menguji keefektifan produk tertentu.

Menurut sugiyono (2010: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkn tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini digunakan tahap-tahap penelitian pengembangn *Research and Development* (R&D). prosedur pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan

Model Pengembangan Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan adaptasi model yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip yang meliputi 10 tahapan yaitu; (1) Menentukan tujuan dan kebutuhan, (2) Mengumpulkan bahan acuan, (3) Mempelajari isi, (4) Mengembangkan ide (Brainstorming), (5) Mendesain pembelajaran, (6) Membuat flowchart materi, (7) Membuat storyboard tampilan pada kertas, (8) Memprogram materi, (9) Membuat materi pendukung, (10) Melakukan evaluasi dan revisi. (Alessi, S. M. Dan Trollip, S. R. 1991)

Model pengembangan yang dibuat Alessi dan Trollip adalah model pengembangan courseware oleh tim. Untuk pengembangan secara individu, pengembangan dapat dilakukan dengan melakukan adaptasi pada model tersebut. Pengembang yang telah beberapa kali melakukan pengembangan courseware merasakan bahwa dengan model tersebut pengembangan lebih terarah, lebih menghemat waktu, dan dapat menghasilkan PBK yang baik. Model teoritik pengembangan ini secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama program menampilkan logo kemudian muncul pilihan menu. Selanjutnya, siswa disarankan untuk memilih permainan yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memutuskan untuk menggunakan media pendidikan tertentu dalam suatu pengajaran, seorang pendidik perlu memahami prinsip-prinsip atau faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media tersebut, yaitu:

- a. Memilih media harus berdasarkan tujuan dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- b. Memilih media harus disesuaikan dengan perkembangan anak didik.
- c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik, baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.
- d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- e. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan lembaga pendidikan dari segi pendanaan dan pengadaan.

Tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media. Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan .

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna.
- b. bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.

- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pada penyajian dan analisis data ini, terdapat berbagai macam data hasil uji ahli dan lapangan. Data uji ini digunakan untuk memvalidasi pengembangan "Pembuatan Media Pembelajaran Tingkat Dasar (SD/MI/SDIT) Dengan Memanfaatkan Limbah Sampah (Kardus) untuk meteri sistem pencernaan manusia". Penilaian produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) yang mengampu mata kuliah sains sebagai ahli isi mata pelajaran IPA. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) sebagai ahli desain media pembelajaran. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran Sains sebagai ahli pembelajaran dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada uji coba lapangan.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *Likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian.

Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian para subyek validasi, dengan tingkat kualifikasi rata-rata adalah layak maka pada dasarnya media pembelajaran produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi, saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para subyek validasi, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Adapun revisi menurut guru pembelajaran Sains adalah terletak pada warna bagian sistem pencernaan masih kurang jelas dan saran ahli pembelajaran agar dirubah dengan warna yang sesuai disistem pencernaan agar tidak membingungkan siswa.

Sedangkan revisi menurut penilaian uji coba lapangan adalah agar menyebarkan semua media pembelajaran ke semua siswa, sehingga akan

mempermudah jalannya pembelajaran dan juga pada saat memahami sistem pencernaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan produk ini direvisi berdasarkan hasil validasi ahli isi materi, ahli desain media, ahli desain pembelajaran sains dan uji coba lapangan. Revisi produk dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran sains yang berkualitas dan mencari kesesuaian antara media pembelajaran sebagai produk dengan siswa sebagai pengguna produk. Kesesuaian yang dimaksudkan adalah kemudahan pengoperasian media pembelajaran dan kemudahan siswa dalam memahami materi sistem pencernaan yang dimainkan dalam media pembelajaran tersebut.

Hasil tanggapan dan validasi diperoleh dari ahli isi materi dan ahli desain media dan ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran Sains Tingkat SD/MI/SDIT menunjukkan setiap aspek pada seluruh komponen media pembelajarannya sudah layak. Hal ini berarti media pembelajaran ini sudah dapat digunakan oleh siswa sebagai pengguna media. Tetapi, media pembelajaran akan diperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari masing-masing subyek validasi dan hasil uji coba lapangan.

Hasil penelitian dan uji coba lapangan tahap pertama dan kedua menunjukkan bahwa siswa SD/MI/SDIT sebagai subjek uji coba tidak mengalami kesulitan selama mengoperasikan media pembelajaran dan dapat memahami konsep materi dan permainan dengan baik. Waktu yang diperlukan untuk memahami sistem pencernaan lebih singkat dari pada waktu yang diperlukan untuk memahami materi secara konvensional. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa antara sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang bermain medianya. Bagian yang menarik dan sangat mudah dipahami oleh siswa.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat dinyatakan bahwa Media Pembelajaran Tingkat Dasar (SD/MI/SDIT) Dengan Memanfaatkan Limbah Sampah (Kardus) untuk materi sistem pencernaan manusia sangat efektif, efisien dan menarik untuk digunakan dalam memahami materi sistem pencernaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- S. Alessi. M. Dan S. Trollip. R. 1991. *Computer Based Instruction: Methods and Development*. New Jersey: Prantice Hall
- Wina. Sanjaya. 2008. *Perencanaan Dan Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian (Pendekatan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.)* Bandung: Alfabeta