

PENINGKATAN KESADARAN MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA MELALUI PENDEKATAN *HYPNOTEACHING* (Media Dongeng Berbasis Daur Ulang Sampah)

Rudi Ritonga¹⁾ Oki Kurniawan²⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trilogi

rudi_ritonga@trilogi.ac.id, oki-k@trilogi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk boneka jari dengan karakter yang menarik dari bahan daur ulang sampah untuk meningkatkan kesadaran siswa Sekolah Dasar membuang sampah pada tempatnya menggunakan pendekatan hypnoteaching dengan metode mendongeng. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbentuk boneka jari dan mengetahui keefektifan menggunakan pendekatan hypnoteaching dengan metode mendongeng proses penelitian pengembangan mengikuti proses yang terdiri dari: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji pemakaian produk, (9) revisi produk. Subjek uji coba pada penelitian ini ialah siswa kelas III SDN Ciasihan 02 Kec. Pamijahan, Kab. Bogor Prov. Jawa Barat yang berjumlah 28 siswa dengan rincian: 9 siswa untuk di uji coba skala kecil dan 28 siswa untuk uji coba pemakaian skala besar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) telah menghasilkan media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah, (2) produk telah di uji validasi oleh beberapa ahli yaitu: ahli desain, ahli bahasa, ahli materi dan ahli pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran berbentuk boneka jari nilai 92.00% berkategori sangat layak dan efektif untuk digunakan siswa kelas III Sekolah Dasar, (3) uji coba produk terhadap 9 siswa mendapatkan nilai 92.89% dengan berkategori sangat layak dan efektif, (4) uji pemakaian produk bersama 29 siswa juga mendapatkan nilai 89.72% dengan berkategori sangat layak dan efektif di aplikasikan kepada siswa saat pembelajaran di kelas dan bisa menambah minat belajar kepada siswa.

Kata Kunci: *Media Mendongeng, Pendekatan Hypnoteaching, Sampah*

ABSTRACT

This study aims to produce learning media in the form of finger puppets with interesting characters from recycled waste materials to increase the awareness of elementary school students to dispose of waste in its place using a hypnoteaching approach with the storytelling method. To determine the feasibility of learning media in the form of finger puppets and determine the effectiveness of using the hypnoteaching approach with the storytelling method, the research development process follows a process consisting of: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) product validation, (5) product revision, (6) product trial, (7) product revision, (8) product usage test, (9) product revision. The test subjects in this study were third grade students at SDN Ciasihan 02 Kec. Pamijahan, Kab. Bogor Province West Java, totaling 28 students with details: 9 students for small-scale trials and 28 students for large-scale trials. The results of this study indicate that: (1) has produced learning media in the form of finger puppets based on waste recycling, (2) the product has been validated by several experts, namely: design experts, linguists, material experts and learning experts and produce learning media in the form of finger puppets with a value of 92.00% are categorized as very feasible and effective for use by third grade elementary school students, (3) product trials on 9 students get a score of 92.89% with very feasible and effective categories, (4) product use tests with 29 students also get marks 89.72% categorized as very feasible and effective applied to students when learning in class and can increase student interest in learning..

Keyword: *Media Storytelling, Hypnoteaching Approach, Trash*



A. PENDAHULUAN

Masalah sampah merupakan masalah rumit yang hampir tidak pernah terselesaikan dari masa ke masa pemerintahan di Indonesia. Pada kenyataannya, jumlah anggaran khusus yang digelontorkan pemerintah belum mampu mengentaskan masalah sampah yang sudah menjadi pekerjaan rumah dari masa pemerintahan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari fakta bahwa Indonesia menempati urutan kedua di dunia terbanyak membuang sampah plastik (Tuwo, 2017). Cerminkan tersebut dapat dipahami dengan mengamati perilaku masyarakat Indonesia yang menjadikan membuang sampah sembarangan menjadi sebuah kebiasaan. Seperti di wilayah Kabupaten Bogor, warga membuang sampah di tepi jalanan sudah menjadi hal lumrah bagi masyarakat Jl Raya Tegar Beriman, Desa Bojong Baru, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor (Irwansyah, 2019). Sementara itu, Sungai Ciliwung dipenuhi sampah plastik, styrofoam, dan sampah lainnya akibat kurangnya kesadaran warga untuk membuang sampah pada tempatnya (Fauzy, 2017).

Fakta lain dapat dilihat pada Penyusunan Layanan Persampahan Kabupaten Bogor bahwa jumlah sumber sampah dari sekolah sebesar 16.35%. jumlah tersebut tentu sangat disayangkan karena melebihi sumber sampah dari Industri, pasar moderen pasar tradisional, rumah sakit, dan hotel. Sumber sampah sekolah merupakan sumber sampah terbesar setelah kantor dan ruko, tentu hal ini sangat memprihatinkan. Maka perlu dilakukan penanganan alternative dalam penanganan sampah di sekolah. Selain itu kesadaran mengurangi sampah di kawasan sekolah masih harus ditingkatkan. Karena, kebiasaan membuang sampah sembarangan ini jika dibiarkan akan menimbulkan masalah kesehatan dan lingkungan yang berbahaya bagi masyarakat wilayah kabupaten Bogor. Pengakuan wali kelas III SDN Ciasihan 02 Kec.Pamijahan Kab.Bogor, Ibu Tuti Awali-

yah,S.Pd tentang sulitnya meningkatkan kesadaran siswa-siswanya dalam membuang sampah sehingga membuat lingkungan sekolahnya kotor membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas III SDN Ciasihan 02.

Selanjutnya, agar siswa melihat sampah bisa dijadikan sesuatu yang bermanfaat maka media untuk mendongeng dirancang dan dikemas dengan menggunakan daur ulang limbah (sampah) sebagai media pembelajaran interaktif yang menampilkan karakter-karakter lucu dan menarik minat siswa sehingga tidak membosankan ketika mendengarkan guru mendongeng. Metode mendongeng merupakan salah satu metode yang menarik untuk menginternalisasikan nilai-nilai moral tanpa harus membuat siswa merasa terpaksa. Metode mendongeng yang disajikan dengan menggunakan media visual (gambar) dan boneka membuat anak-anak tergugah untuk menyimak. Dongeng sebagai metode yang tepat untuk anak-anak dengan pendekatan hypnoteaching diharapkan mampu meningkatkan kesadaran membuang sampah pada tempatnya dan menghargai lingkungan sekitar. Lebih jauh lagi, dengan meningkatnya kesadaran membuang sampah, diharapkan metode mendongeng dengan pendekatan hypnoteaching mampu mengatasi permasalahan sampah di Kabupaten Bogor.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan untuk menemukan sebuah formulasi dalam meneliti dengan pendekatan hypnoteaching dengan metode mendongeng dengan karakter yang menarik dari bahan daur ulang sampah untuk meningkatkan kesadaran siswa membuang sampah pada tempatnya di kelas III SDN Ciasihan 02.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti menggunakan metode RnD (Research and Development) model pengembangan Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2012) yaitu salah satu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang dikem-



bangkan oleh peneliti untuk pendidikan (Nova & Yunianta, 2018). Penelitian ini diuji untuk bisa menyempurnakan produk yang sudah dibuat, produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah. Produk diuji untuk melihat dan mendapatkan hasil keefektifan dalam menggunakan bahan ajar dikelas agar bisa meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah oleh ahli desain, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pembelajaran; 2) uji coba produk dengan 9 responden atau siswa; 3) uji pemakaian produk dengan 29 siswa dalam satu kelas di kelas III Sekolah Dasar.

Tahap-tahapannya sebagai berikut: 1) Potensi Masalah, tahapan ini digunakan peneliti untuk melihat permasalahan yang ada di kelas, setelah mendapatkan data dan informasi maka hasilnya akan dianalisis oleh peneliti agar bisa mendapatkan potensi yang bisa menyelesaikan permasalahan, 2) Pengumpulan data, tahap ini untuk mengumpulkan data-data serta informasi dari hasil observasi kegiatan pembelajaran serta hasil wawancara bersama guru dan siswa, 3) Desain produk, tahapan desain produk ini menjelaskan pembuatan produk yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, 4) Validasi produk, tahap validasi produk ini untuk menilai produk yang sudah dibuat oleh peneliti dan dinilai oleh para ahli di bidang desain, bahasa, materi dan pembelajaran, 5) Revisi produk, revisi produk ini dilakukan untuk penyempurnaan produk yang sudah dinilai oleh para ahli agar produk yang dibuat lebih baik dari sebelumnya, 6) Uji coba produk, tahap uji coba produk ini dilakukan di kelas III Sekolah Dasar dengan melibatkan 9 siswa secara heterogen, hasil dari tahap ini bisa memberikan tanggapan terhadap produk yang dibuat, 7) Revisi produk, revisi produk ini dilakukan untuk penyempurnaan produk yang sudah dinilai oleh para ahli agar produk yang dibuat lebih

baik dari sebelumnya, 8) Uji coba pemakaian produk, tahapan ini dilakukan di kelas III Sekolah Dasar dengan melibatkan 29 siswa dalam satu kelas dari tahapan uji coba ini peneliti bisa mendapatkan tanggapan dari responden mengenai produk yang dibuat oleh peneliti. 9) Revisi produk, tahapan terakhir pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan hasil komentar dan saran saat uji coba pemakaian produk bersama siswa.

Teknik untuk mengumpulkan data pada penelitian dan pengembangan ini yaitu diantaranya 1) wawancara ialah kegiatan Tanya jawab antara peneliti dan narasumber yang bertujuan untuk memperoleh informasi (Mandala, 2017), 2) observasi ialah teknik dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan cara melihat kegiatan pembelajaran di kelas (Mugianto, 2017), kuesioner merupakan sebuah bentuk instrumen untuk mengumpulkan data yang biasanya dilakukan untuk mendapatkan data yang jumlahnya yang besar (Pranatawijaya & Priskila, 2019), 4) dokumentasi ialah data yang berupa foto-foto dan gambar dari hasil penelitian (Anjarsari, 2019). Teknik dalam menganalisis data pada penelitian dan pengembangan ini yang pakai ada dua teknik yaitu analisis data kualitatif yaitu mengumpulkan data yang akan di deskripsikan atau dijelaskan yang berisikan data dari wawancara, observasi dan hasil kuesioner yang berupa komentar dan saran dari produk yang telah dibuat oleh peneliti, Sedangkan teknik analisis data kuantitatif yaitu berisikan angka-angka dari skor validasi ahli, uji coba produk, dan uji pemakaian produk. Penelitian ini menggunakan skalaini diuji dalam tiga tahapan, yaitu 1) uji ahli likert berbentuk pilihan ganda atau checklist. Skala likert ialah skala yang biasanya dipakai dalam mengukur pendapat dari seseorang untuk menyikapi sebuah fenomena sosial ataupun peristiwa (Pranatawijaya & Priskila, 2019). Berikut ialah rumusan dan interval skor sebagai berikut :



Tabel 1. Interval Skor analisis Data

No	Interval skor	Kategori
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0% - 20%	Sangat kurang valid

Menurut kriteria bahan ajar bisa dinyatakan sangat valid saat mendapatkan skor 84-100% yang diperoleh saat uji validasi oleh validator para ahli, uji produk, dan uji pemakaian produk, jika valid maka tidak perlu untuk melakukan revisi namun jika kriteria yang didapatkan tidak valid maka peneliti harus melakukan revisi kembali sampai mendapatkan hasil yang bisa dinyatakan valid atau sangat valid

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Merancang dan membuat Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah.

Dalam Proses Merancang dan membuat Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah. Sebelum mendesain boneka jari, peneliti Menyusun tokoh yang di gunakan dalam alur cerita dongeng. Media boneka jari yang dikembangkan berkaitan dengandongeng binatang (fabel) yaitu sebuah dongeng yang didalamnya menceritakan tentang perbuatan baik atau buruknya binatang. Dalam dongeng ini terdiri dari tiga hewanyang berperan yaitu Kuda, Harimau dan Kuda Nil ketiga hewan ini memiliki karakter yang berbeda yang dimana kuda berkarakter baik, Harimau berkarakter sombong dan kuda Nil berkarakter jahat dan pelit serta suka membuang sampah sembarangan.

Selanjutnya usai alur cerita di kembangkan, peneliti mendesain boneka jari dengna mendaur ulang botol plastic minuman bekas yang dijadikan bahan dasar untuk membuat media pembelajaran boneka jari yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Bahan dan Alat Boneka Jari bebrasis Daur Ulang Sampah



Gambar 2. Proses Pembuatan Boneka Jari bebrasis Daur Ulang Sampah

Hasil Pengembangan Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah

Tahapan sebelumnya telah dilakukan analisis deskriptif pembuatan Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah untuk memperoleh gambar rancangan produk. sebelum melakukan uji coba produk peneliti melakukan validasi terhadap bahan ajar yang dibuat kepada para ahli untuk menge-



tahui kelayakan dari produk yang dibuat peneliti. berikut yabel hasil validasi produk oleh para ahli:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Terhadap Produk

Va lid asi Ah li	De sai n	Ba- hasa	Ma ter i	Pem ebla- ja- ran	Ra- ta- Rata	Tin gkat Kev ali- dan
	83. 33 %	83.3 3 %	83. 33 %	92.0 0 %	92.0 0 %	San gat val- id

Setelah melakukan validasi ahli untuk produk yang dikembangkan peneliti mendapatkan hasil rata-rata 92.00% maka media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah dinyatakan sangat valid untuk digunakan di kelas dalam proses belajar mengajar.



Gambar 3. Penggunaan Bonekajari Melalui Pendekatan Hypnoteaching

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa secara skala kecil yaitu 9 siswa yang heterogen (terdiri dari 3 siswa yang memiliki kemampuan yang rendah, 3 siswa yang memiliki kemampuan sedang dan 3 siswa memiliki kemampuan tinggi). Siswa diberikan arahan berkaitan materi dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan sebelum melaksanakan uji coba media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah saat

sebelum uji coba dimulai agar bisa melihat terlebih dahulu, lalu siswa melakukan uji produk dengan guru yaitu guru dan siswa melakukan pembelajaran setelah melakukan uji coba, siswa diminta untuk mengisi kuesioner penilaian produk. Berikut adalah hasil uji coba produk skala kecil dengan skala likert.

Tabel 3. Data Statistik Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil

Uji Co- ba Pro duk	Juml ah Sisw a	Nil a	Nilai Max	Ra- ta- Rata	Tingkat Kevali- dan
	9	40 8	50	90,6 7	Sangat valid

Hasil dari presentase menunjukkan hasil penilaian Uji coba produk jika dihitung pencapaian media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah mendapatkan presentase kevalidan 90,67%. hasil dari penilaian ini di konversikan dengan interval skor analisis data, tingkat pencapaian media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah berada pada kualifikasi sangat valid.

Setelah peneliti melakukan uji coba produk dan mendapatkan hasil yang sangat valid maka peneliti melakukan penyempurnaan produk. Setelah melakukan revisi produk maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba pemakaian kepada 29 siswa atausatu kelas III SDN Ciasihan 02 Kabupaten Bogor.

Tabel 4. Data Statistik Hasil Uji Coba Pemakaian

Uji Co- ba Pro duk	Juml ah Sisw a	Nil a	Nilai Max	Ra- ta- Rata	Tingkat Kevali- dan
	29	12 96	145 0	89,3 8	Sangat valid

Setelah peneliti melakukan uji coba pemakaian kepada siswa untuk melihat keefektifan media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah,



produk bahan ajar ini mendapatkan Hasil 89.38% dikatakan sangat valid atau sangat efektif sehingga tidak dilakukan uji coba ulang kepada siswa lagi. Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah ini bisa digunakan guru sebagai sumber belajar bagi siswa kelas III dan guru di III SDN Ciasihan 02 Kabupaten Bogor pada pembelajaran social khususnya menjaga kebersihan agar siswa dapat mengelola sampah menjadi bagian dari implementasi kreativitas siswa serta menjaga lingkungan agar tidak tercemari dari sampah.

D. SIMPULAN

Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah telah menemukan sebuah formulasi dalam meneliti dengan pendekatan *hypnoteaching* dengan metode mendongeng dengan karakter yang menarik dari bahan daur ulang sampah untuk meningkatkan kesadaran siswa membuang sampah pada tempatnya, media ini sebelum diberikan kepada siswa peneliti telah melakukan validasi produk kepada para ahli. Tahapan uji coba produk dan uji coba pemakaian produk ini agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan siswa saat pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah, ini mendapatkan tingkat kelayakan pada tahap validasi ahli mendapatkan rata-rata nilai 92.00% tahap uji coba produk yang dibatasi respondennya yaitu 9 siswa mendapatkan nilai dengan rata-rata 90.67%, dan saat uji pemakaian produk kepada satu kelas sebanyak 29 siswa bahan ajar ini mendapatkan hasil nilai dengan rata-rata 89.38%, maka media pembelajaran berbentuk boneka jari berbasis daur ulang sampah mendapatkan tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarsari, E. (2019). Faktor Permasalahan Pendekatan Saintifik 5M Dalam

- Pembelajaran Matematika Di Sma. *Vygotsky*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.30736/vj.v1i1.88>
- Bogor, P. K. (2018). Sampah Kota Bogor (Vol. 0834). Kab Bogor. Retrieved from [anitasi.kotabogor.go.id/uploads/Bab III Pemetaan Aspek Teknis Sistem Pengelolaan Sampah Kota Bogor.pdf](http://anitasi.kotabogor.go.id/uploads/Bab%20III%20Pemetaan%20Aspek%20Teknis%20Sistem%20Pengelolaan%20Sampah%20Kota%20Bogor.pdf)
- Fauzy, N. (2017). Masalah Sampah Di Kabupaten Bogor Masih Sulit Ditangani, Bupati Ade Yasin Ngeluh Kekurangan Armada - Tribunnews Bogor. Bojonggede, Kabupaten Bogor: Damanhuri. Retrieved from <https://bogor.tribunnews.com/2019/06/12/masalah-sampah-di-kabupaten-bogor-masih-sulit-ditangani-bupati-ade-yasin-ngeluh-kekurangan-armada>
- Irwansyah, A. (2019). Eskavator Rusak, Sampah di Kabupaten Bogor Menumpuk Selama Sepekan - kbr. Cibinong, Kabupaten Bogor. Retrieved from https://kbr.id/nusantara/11-2017/eskavator_rusak_sampah_di_kabupaten_bogor_menumpuk_selama_sepekan/93511.html
- Mandala, J. P. (2017). Jurnal Pendidikan Mandala 189. 2(2), 189–193
- Mugianto. (2017). Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Budaya*, 1(4), 353–366. <http://dx.doi.org/10.30872/ilmubudaya.v1i4.769>
- Nova, T., & Yuniarta, H. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 5(1), 79–90.
- Nurgiyantoro, B. (2015). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: UGM Press.
- Pranatawijaya, V. H., & Priskila, R. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. 5(November), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Sugiyono. (2012). *Buku teknik penyusunan instrumen penelitian*.