

Anyaman Bambu Sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan Bagi Siswa Sekolah Dasar

Indri Kartikasari^{1*}, Indra Martha Rusmana², Farah Indrawati³
^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTICLES

Key Words:

Anyaman Bambu; Media Pembelajaran Matematika; Pembelajaran Matematika SD.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: The purpose of the study was to describe woven bamboo as a fun learning medium for elementary school students. The method used in this research is a qualitative method with a descriptive approach. The subjects of this study were all students of class V B SD Imtaq Darurrahim, totaling 25 students. The woven bamboo used in the form of nyiru, hihid, and besek. Data collection techniques used questionnaires that had been validated for learning media (15 statements), interviews, and documentation . Based on the results of this study, it can be concluded that “ class V B Imtaq Darurrahim students prefer to use woven bamboo as learning media ”.

Abstrak: Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan anyaman bambu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subyek penelitian ini seluruh siswa kelas V B SD Imtaq Darurrahim yang berjumlah 25 siswa. Anyaman bambu yang digunakan berupa nyiru, hihid, dan besek Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang telah divalidasi untuk media pembelajaran (15 pernyataan), wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan “siswa kelas V B Imtaq Darurrahim lebih senang menggunakan anyaman bambu sebagai media pembelajaran”.

Correspondence Address: TB. Simatupang, Jl. Nangka Raya No.58 C, Tj. Bar, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Jakarta 12530; e-mail: itachiindri31@gmail.com, indramartharusmana@ymail.com, farah_indrawati@yahoo.com.

How to Cite (APA 6th Style): Kartikasari, I., Rusmana, I. M., & Indrawati, F. (2022). Anyaman Bambu Sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 7-12.

Copyright: Indri Kartikasari, Indra Martha Rusmana, & Farah Indrawati. (2022).

PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu dasar yang wajib dipelajari dari anak usia dini sampai dengan perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan matematika merupakan salah satu ilmu yang penting untuk dipelajari (Wijayanto, 2013: 33). Matematika diajarkan mulai dari jenjang pendidikan tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, bahkan sampai ke tingkat Perguruan Tinggi. Hal ini merupakan wujud nyata dari pengakuan bahwasanya Matematika sangat dibutuhkan dalam hal pengembangan pengetahuan dan dan aplikasinya di kehidupan sehari-hari (Malasari & Hakim, 2015: 12). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern sehingga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia (Wijayanto, 2015: 428). Keberhasilan dalam pembelajaran matematika dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terlibat dalam semua kegiatan belajar mengajar. Diantara faktor-faktor tersebut adalah siswa, guru, kebijakan pemerintah dalam membuat kurikulum, serta dalam proses belajar seperti metode, sarana dan prasarana, media pembelajaran, model, dan pendekatan belajar yang digunakan. Kenyataannya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika kelas V di SD Islam Imtaq Darurrahim guru mengajar lebih cenderung menerangkan materi pembelajaran dari pada menggunakan media pembelajaran.

Bagi sebagian siswa matematika dipandang salah satu pelajaran yang sulit dipahami, hal ini dikarenakan di sekolah guru dalam mengajar kurang menggunakan variasi media pembelajaran. Hakim (2015: 197) menyatakan bahwa oleh karena aplikasi matematika sangat erat dalam kehidupan sehari-hari, maka dibutuhkan pendidik yang totalitas memahami strategi pembelajaran khususnya ketepatan dalam memilih media belajar. Siswa beranggapan bahwa matematika berisikan tentang rumus, soal, dan perhitungan menyulitkan yang berisikan angka-angka. Anyaman bambu merupakan salah satu contoh kerajinan tangan yang berasal dari Indonesia, siswa sekarang kurang mengetahui kerajinan anyaman bambu, macam-macam produk kerajinan anyaman bambu dan fungsi dari produk anyaman bambu tersebut. Berbagai macam metode pembelajaran dan media pembelajaran yang mampu di terapkan kepada siswa sekolah dasar. Penggunaan media dalam pembelajaran salah satunya bisa menggunakan media anyaman bambu yang berupa hihid, nyiru, dan besek yang berwujud nyata bisa diamati secara langsung oleh siswa. Arsyad (2013 : 10) mengemukakan media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana mendeskripsikan anyaman bambu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas V B SD Islam Imtaq Darurrahim? “. Penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan karena akan menunjukkan bukti empiris bahwa penggunaan anyaman bambu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar khususnya untuk rangkaian pembelajaran matematika.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Imtaq Darurrahim yang beralamat di Jln. Tipar Cakung Kp Baru Gang Pelajar, Cakung Barat. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret - Mei tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar angket siswa dan pedoman wawancara. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data yang terdiri dari uji validitas angket, uji realibilitas angket, skala Likert pengkategorian angket, dan analisis hasil wawancara, menggunakan penyajian data, dan menggunakan menarik kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber.

HASIL PENELITIAN

Analisis data pertama dilakukan dengan uji validitas instrumen angket Uji Instrumen angket pada siswa kelas V dengan $N = 25$ pada taraf signiftikan 5 % didapat $r_{tabel} = 0,396$. Butir pernyataan angket dikatakan valid jika $r_{hitung} > 0,396$. Hasil angket dari 15 butir pernyataan menunjukkan bahwa 12 pernyataan angket yang *valid* yang terdiri dari indikator angket nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, dan 14. Pernyataan angket yang tidak *valid* berjumlah 3 yang terdiri dari indikator angket nomr 2, 8, dan 15.

Analisis data yang kedua dilakukan dengan uji realibitas instrumen angket pada siswa kelas V menggunakan 12 pertanyaan angket yang valid, dasar pengambilan keputusan jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ maka berkesimpulan *reliabel* dan jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,70$ maka berkesimpulan tidak *reliabel*. Hasil angket menunjukkan bahwa *reliabel* karena nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ yaitu $0,83 > 0,70$.

Analisis data yang ketiga dilakukan dengan uji instrumen angket pada siswa kelas V dengan $N = 25$ menggunakan lima kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Hasil angket menunjukkan penggunaan media anyaman bambu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bahwa 11 siswa kategori sangat tinggi, 13 siswa kategori tinggi, dan 1 siswa sedang.

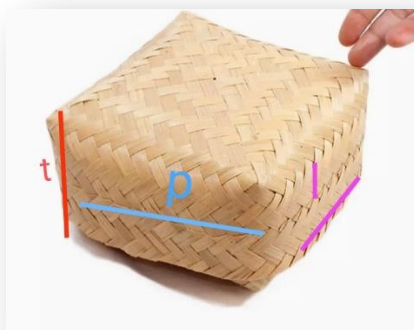
Tabel 5 Hasil Skala Likert

No	Kategori	%Interval	Frekuensi
1	Sangat Tinggi	$\geq 89\%$	11
2	Tinggi	72 % -88 %	13
3	Sedang	54 % -71 %	1
4	Rendah	37% -53%	0
5	Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0

Penggunaan media anyaman bambu dalam pembelajaran matematika antara lain:

1. Besek

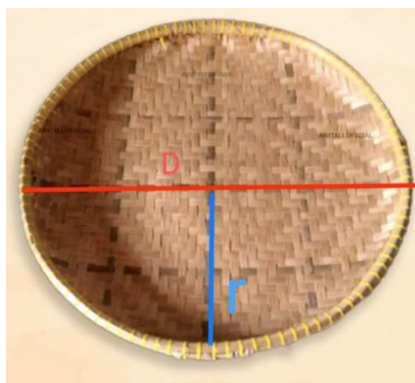
Pemilihan besek dalam pembelajaran matematika kerana besek memiliki bentuk kotak bervolume menyerupai bangun ruang berupa balok . Besek memiliki bentuk tiga dimensi seperti balok, besek memiliki ukuran sisi panjang, lebar, dan tinggi sehingga bentuk dari besek dapat dikaitkan dengan konsep bangun ruang yaitu balok



Gambar 1 Visualisasi Balok

2. Nyiru

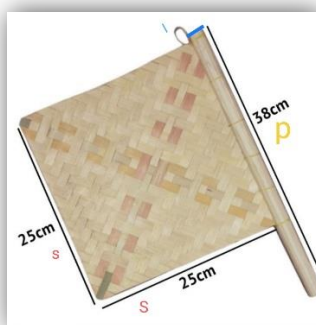
Kaitannya nyiru dengan penerapan pembelajaran matematika kerana nyiru memiliki bentuk bulat seperti bangun datar berupa lingkaran. Nyiru memiliki diameter dan jari - jari sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar berupa lingkaran.



Gambar 2 Visualisasi Lingkaran

3. Hihid

Kaitannya hihid dengan penerapan pembelajaran matematika karena hihid memiliki bentuk persegi dan gagang hihid berbentuk persegi panjang. Hihid memiliki sisi yang sama pada bagian anyaman bambu, memiliki panjang dan lebar dalam gagangnya sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi persegi dan persegi panjang.



Gambar 3 Visualisasi Persegi dan Persegi Panjang

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Anyaman bambu merupakan salah satu contoh kerajinan tangan Indonesia, hasil dari anyaman bambu antara lain nyiru, hihid, besek, bakul, gedek, caping, dan masih banyak lainnya. Waktu penelitian dilaksanakan siswa kelas V B SD Islam Imtaq Darurrahim mengetahui tentang anyaman bambu akan tetapi mereka masih sulit untuk membedakan nama dari produk anyaman bambu tersebut. Misalnya hihid siswa akan menyebutkan dengan nama kipas, jika diperlihatkan nyiru maka siswa bingung dengan nama benda tersebut tetapi mereka sudah pernah melihat nyiru sebelumnya, dan besek diperlihatkan maka sebagian siswa akan mengetahui bahwa itu besek. Secara keseluruhan proses penerapan anyaman bambu di dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Islam Imtaq Darurrahim sudah berhasil mengangkat antusias belajar siswa dan juga berhasil menjadikan sikap siswa positif dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas. Sikap peserta didik pada pelajaran matematika harus positif, karena dengan sikap positif dari peserta didik pada pelajaran matematika akan menjadikan hasil yang baik atas kegiatan belajar matematika (Hakim, 2015: 53).

Penggunaan anyaman bambu sebagai media pembelajaran di SD Islam Imtaq Darurrahim belum pernah diterapkan sebelumnya, guru dalam mengajar lebih banyak menerangkan tentang materi yang akan disampaikan. Guru terlebih dahulu akan mempersiapkan media pembelajaran tergantung dengan situasi pembelajaran. Misalnya akan menyampaikan materi tentang bangun ruang berupa balok maka guru mempersiapkan kertas karton dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan siswa dalam belajar, akan tetapi dalam situasi pembelajaran di kelas guru cenderung menerangkan tentang materi

pembelajaran. Media pembelajaran berupa media konkret yang bisa diamati secara langsung oleh siswa yang merupakan hasil dari anyaman bambu berupa hihid, nyiru, dan besek. Situasi ini merupakan situasi kegiatan pembelajaran berdasarkan konteks nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Suatu pembelajaran yang mampu mengubah minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan metode *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Pembelajaran ini merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret terkait dengan kehidupan nyata (Umayah, Hakim, & Nurrahmah. 2019: 87).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ari Irawan & Gita Kencanawaty (2017), terletak pada metode penelitian menggunakan survei eksploratif dengan pendekatan kualitatif dan sampel penelitian kelas VI SDN 01 Kahuripan. Media pembelajaran yang digunakan oleh penelitian sebelumnya menggunakan hihid dan nyiru. Dalam penelitian tersebut juga dilakukan kegiatan ekstrakurikuler menanam padi secara langsung di sawah sebagai bagian dari pembelajaran realistik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Mohammad (2020) terletak pada metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi dan subjek penelitian ini kelompok sekar wangi di desa Jatisari Lumajang. Penelitian tersebut menghasilkan terdapat etnomatika dalam pada pembuatan anyaman bambu adapun kegiatan matematika yang muncul dalam kegiatan mengukur, menghitung dan mendesain. Penelitian tersebut akan dijadikan bahan ajar geometri yang berupa paket soal tes yang diberikan pada siswa SMP kelas VII khususnya tentang bangun datar, bangun ruang, dan dikaitkan dengan materi perbandingan.

Penggunaan media pembelajaran anyaman bambu pada siswa kelas V SD Islam Imtaq Darurrahim lebih menyenangkan bagi siswa, sesuai dengan hasil wawancara pada siswa dan wawancara pada guru yang telah dilakukan penulis sebelumnya. Siswa lebih mudah memahi materi yang disampaikan dengan penggunaan media pembelajaran anyaman bambu karena bisa diamati secara nyata. Siswa tertarik dengan hal baru yang belum pernah mereka lihat sebelumnya dan menimbulkan rasa keingintahuan lebih. Kaitannya dengan media belajar matematika di kehidupan era global dan kemajuan informasi menuntut siswa untuk berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan dan persaingan. Siswa harus mampu mengembangkan atau menemukan ide-ide baru untuk menunjukkan suatu hal yang berbeda (Winiarsih, Hakim, & Sari. 2021: 140). Perpaduan antara media anyaman bamboo dengan hallain di dalam konteks kemajuan informasi global dapat memacu siswa menemukan sekaligus mengembangkan ide-ide baru dalam pemahaman pelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat diambil kesimpulan untuk menjawab pertanyaan peneliti yaitu mendeskripsikan anyaman bambu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas V SD Islam Imtaq Darurrahim, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang dalam pembelajaran matematika materi lingkaran, persegi, persegi panjang, dan balok menggunakan media pembelajaran anyaman bambu berupa nyiru, hihid, dan balok. Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media anyaman sebagai media pembelajaran yang menyenangkan menunjukkan 11 siswa kategori sangat tinggi, 13 siswa kategori tinggi, dan 1 siswa sedang. Hasil wawancara pada 5 siswa mereka menyatakan lebih senang menggunakan anyaman bambu sebagai media pembelajaran. Hasil dari wawancara 3 guru dapat disimpulkan penggunaan anyaman bambu sebagai media pembelajaran membuat siswa lebih antusias, tertarik, dan mudah dipahami karena bisa diamati secara langsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada dosen pembimbing materi, dosen pembimbing teknik, Kepala Sekolah di SD Islam Imtaq Darurrahim, Kepala Bidang Kurikulum di SD Islam Imtaq Darurrahim, dan seluruh siswa kelas V di SD Islam Imtaq Darurrahim yang menjadi subjek penelitian, serta rekan-rekan penelitian yang sudah membantu sehingga penelitian ini bisa selesai di waktu yang tepat secara baik dan benar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hakim, A. R. (2015). Analisis Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Spiritual Dan Sikap Peserta Didik Pada Pelajaran Matematik. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. Jakarta 26 Agustus 2015, 47-54.
- Hakim, A. R. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Clock Set terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 197-202. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/124>
- Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2017). Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 74-81. <https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/483/512>
- Malasari, N., & Hakim, A. R. (2017). Pengembangan Media Belajar pada Operasi Hitung untuk Tingkat Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(1), 11-22. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1911/2196>
- Mohammad. (2020). *Etnomatika Pada Pembuatan Kerajinan Anyaman Bambu Di Desa Jatisari Lumajang Sebagai Bahan Ajar Geometri*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Sugiyono. (2013) . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Umayah., Hakim, A. R., & Nurrahmah, A. (2019). Pengaruh Metode *Contextual Teaching and Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 5(1), 85-94. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/5075>.
- Wijayanto, Z. (2013). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Small Group Work pada Siswa Kelas VIII SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 33- 39. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/union/article/view/6/436>
- Wijayanto, Z. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share (TPS)* dengan Pendekatan *Open-Ended* Ditinjau dari Disposisi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Purworejo. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2): 427 - 438. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/512/473#>
- Winiarsih, I., Hakim, A. R., & Sari, N. I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Menyelesaikan Soal Matriks Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan tematik*, 2(1), 139-146. <https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/254>.