

Pengembangan Media Pembelajaran Replika Berbahan Makanan Pada Materi Artefak Di Indonesia Untuk Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga Smk Muhammadiyah 3 Singosari

Fahmi¹ Slamet Sujud Purnawan Jati² Ronal Ridho³

^{1,2,} Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang
Email: fr.manto07@gmail.com

Abstrak

Permasalahan-permasalahan yang dialami oleh siswa SMK Jurusan Tata Boga di SMK Muhammadiyah 3 Singosari antara lain siswa merasa bosan dan mengantuk pada saat matapelajaran berlangsung. Selain itu perhatian terhadap guru minim sehingga mengakibatkan siswa memiliki aktivitas sendiri seperti bermain *handphone* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Demi mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, peneliti kemudian membuat Pengembangan Media Pembelajaran Replika Berbahan Makanan pada Materi Artefak prasejarah di Indonesia untuk Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memakai model dari Sugiyono dengan 10 langkah-langkahnya. Replika berbahan makanan ini akan diuji kevalidan dan kelayakannya untuk digunakan dalam matapelajaran sejarah di sekolah. Media ini memperoleh persentase kevalidan materi sebesar 98% dan kevalidan media sebesar 100%. Kelayakan media pada uji kelompok kecil sebesar 91% dan kelayakan pada kelompok besar 91%. Dengan demikian media pembelajaran replika berbahan makanan dapat digolongkan sebagai media pembelajaran yang valid dan layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Replika Berbahan Makanan, Sejarah.

Development of Learning Media Made from Food Replicas on Artifact Materials in Indonesia for Class X Students in the Department of Culinary at SMK Muhammadiyah 3 Singosari

Abstract

The problems experienced by students of the Culinary Department at SMK Muhammadiyah 3 Singosari include students feeling bored and sleepy during the lessons. In addition, attention to the teacher is minimal, resulting in students having their own activities such as playing cellphones during learning activities. In order to overcome the problems above, The Researchers then Developed the Development of Food Replica Learning Media on Artifact prasejarah in Indonesia for Class X Students of the Culinary Department at SMK Muhammadiyah 3 Singosari. In this research and development, the researcher uses the model from Sugiyono with 10 steps. This culinary made replica will be tested for validity and suitability for use in history lessons at school. This media obtained a percentage of material validity of 98% and media validity of 100%. The feasibility of the media in the small group test was 91% and the feasibility in the large group was 91%. Thus the replica learning media made from culinary can be classified as a valid and appropriate learning media.

Keywords : *Learning Media, Food Replicas, History.*

¹ Mahasiswa Jurusan Sejarah

^{2 & 3} Dosen Pembimbing Jurusan Sejarah

A. Pendahuluan

Permasalahan yang seringkali ditemukan di sekolah antara lain yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam menganalisis suatu masalah. Jika dilihat dari fenomena-fenomena yang sering dijumpai pada saat ini, merujuk bahwa pusat dari pendidikan adalah guru. Guru dianggap sebagai pusat dari pemberi informasi padahal jika menerapkan K13 Revisi, peran guru hanya sebagai fasilitator. Siswa tidak bisa selamanya bergantung pada guru sedangkan informasi yang tersedia mengenai materi dianggap sudah banyak. Hanya saja pemilihan materi tetap harus berada di bawah pengawasan guru. Selain itu juga guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, seperti yang dikemukakan oleh Triastuti dkk (2017:2), tercapainya tujuannya pendidikan tentunya ditunjang oleh kemampuan guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran dapat bervariasi dan lebih menarik motivasi siswa untuk belajar. Menurut Kuntowijoyo (2013) sejarah mempunyai fungsi pendidikan, yaitu pendidikan moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keindahan, dan ilmu bantu. Pembelajaran sejarah juga memiliki fungsi untuk memberikan kesadaran untuk mencintai serta menunjukkan jati diri bangsa dan negara.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu, 22 Juli 2020 dengan Ibu Maghfirotus Syadi'ah, S.Pd selaku guru sejarah di SMK Muhammadiyah 3 Singosari diketahui bahwa setiap kali pembelajaran sejarah berlangsung siswa lambat dalam merespon pelajaran. Menurutnya matapelajaran sejarah terlalu banyak untuk level siswa SMK dimana para siswa terbiasa dengan materi yang langsung dipraktikkan di lapangan, bukan sekedar teori. Para siswa mengeluh karena selalu merasa mengantuk saat kegiatan pembelajaran. Selain itu penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) di jam-jam terakhir sekolah dirasa sangat tidak efektif. Oleh karena itu diperlukan strategi

yang menarik agar siswa tidak bosan dan mengantuk. Dengan demikian peneliti berinisiatif untuk memperbaiki strategi pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berupa replika artefak berbahan makanan yang dirancang khusus untuk siswa Jurusan Tata Boga.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi langsung di kelas X Jurusan Tata Boga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu, 22 Juli 2020 di SMK Muhammadiyah 3 Singosari, diketahui bahwa ketika berada di dalam kelas siswa kurang memerhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pelajaran, bahkan ada beberapa siswa yang bermain HP (*Handphone*) saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa SMK Muhammadiyah 3 Singosari yang bernama Syarifah Zahra Camila, siswa tersebut menuturkan bahwa pelajaran sejarah hanya membahas masa lalu dan pengetahuan siswa tentang sejarah sangat kurang, ditambah lagi bahan ajar yang digunakan hanyalah buku paket, pembelajaran melalui *google classroom* dan kadang menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang monoton tersebutlah yang menjadi sebab siswa merasa bosan. Guru mengetahui pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran tetapi mereka terkadang merasa kesulitan dalam penggunaan media karena keterbatasan wawasan dalam penggunaannya (Untari, 2017).

Pemilihan materi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran disesuaikan dengan bentuk media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memberikan rangsangan terhadap siswa untuk memerhatikan apa yang disampaikan oleh guru (Munadi, 2013:5). Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa replika dari artefak dengan bentuk media replika berbahan

makanan. Replika artefak berbahan makanan dianggap sesuai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena kelas yang akan dipakai untuk kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah kelas dengan Jurusan Tata Boga. Dengan demikian diharapkan jika media pembelajaran masih linear dengan jurusannya, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain itu pendidikan masa kini tidak lepas dengan adanya perkembangan teknologi sehingga guru harus memiliki keterampilan di era digital saat ini (Pranata, 2017:1).

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran replika artefak berbahan makanan karena sangat dekat dengan kebiasaan siswa dan disesuaikan dengan lingkungan belajar serta kejuruan siswa. Siswa kelas X Jurusan Tata Boga SMK Muhammadiyah 3 Singosari lebih senang apabila praktik secara langsung dengan penjurusan yang sudah dipilih. Sedangkan alasan untuk memilih sekolah karena belum ada peneliti yang mengembangkan media pembelajaran replika artefak berbahan makanan dan sekolah tersebut memiliki fasilitas memasak yang memadai untuk menunjang proses penelitian. Selain itu alasan peneliti memilih materi prasejarah karena materi prasejarah terutama artefak sangat mudah dipahami oleh siswa daripada materi lainnya, selain itu peneliti juga ingin memperkenalkan artefak zaman prasejarah kepada siswa. Media pembelajaran replika berbahan makanan berbentuk artefak prasejarah berbentuk tiruan atau bentuk tiga dimensi, seperti kapak genggam, mata panah, serpih, dan sebagainya.

Adanya beberapa temuan masalah di lapangan, peneliti mencoba untuk memberikan terobosan atau inovasi baru dalam pembelajaran yang diharapkan mampu mengurangi kebosanan peserta didik dan media pembelajaran replika berbahan makanan bisa menjadi *income generating* bagi sekolah. Selain itu juga bisa menumbuhkan kreativitas siswa jurusan Tata Boga untuk menghasilkan produk

makanan komersial yang berhubungan dengan sejarah. Khususnya yang berkaitan dengan artefaktual. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran replika berbahan makanan dalam bentuk artefak. Benda peninggalan prasejarah atau artefak ini mampu diilustrasikan secara 3D sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang terdapat dalam buku paket secara lebih efektif dan efisien. Pengemasan materi dalam bentuk media pembelajaran berupa replika artefak berbahan makanan dianggap sebagai pengembangan media yang berbasis kehidupan bagi siswa Jurusan Tata Boga. Kemampuan berpikir analisis dan kritis seharusnya dimiliki oleh siswa agar dapat menghadapi berbagai persoalan personal maupun sosial dalam kehidupannya (Nuryanti, 2016:155).

Replika merupakan duplikat atau tiruan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:950). Pada Pendapat lain Replika adalah tiruan suatu benda yang mirip dengan bentuk dan fungsi dari alat atau barang dalam bentuk skala yang kecil (Noverita, 2019). Replika juga mampu menarik perhatian siswa, membantu siswa dalam memecahkan persoalan dalam proses pembelajaran di kelas. Meningkatkan keefektifan pembelajaran menjadi tujuan utama dalam pengembangan media pembelajaran replika. Media pembelajaran replika digolongkan dalam media visual tiga dimensi yaitu sebuah bentuk penyederhanaan model padat yang dibuat atau dirancang sesuai dengan bentuk objek aslinya. Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Akan tetapi melihat dari situasi dan kondisi, apabila media ini menunjang keberhasilan belajar siswa maka ada baiknya media ini digunakan dan dirancang semenarik mungkin.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti mengajak guru dan siswa untuk menganalisis peninggalan zaman prasejarah berupa artefak dengan dibantu alat atau media pembelajaran berupa replika artefak

prasejarah yang akan mendorong terbentuknya pola pikir ke arah yang rasional dan mampu menganalisis suatu permasalahan. Materi ini juga dapat menambah wawasan tentang artefak-artefak yang ada di Indonesia. Penyediaan informasi dalam bentuk media pembelajaran dapat menghapus pandangan mengenai bentuk media yang monoton, karena media pembelajaran ini terkesan unik dan baru. Materi yang dikembangkan oleh peneliti ini masuk ke dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.4 memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat pra-aksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan terdekat. Menurut Hamalik (2004) dalam Arsyad (2011) pemakaian media pengajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

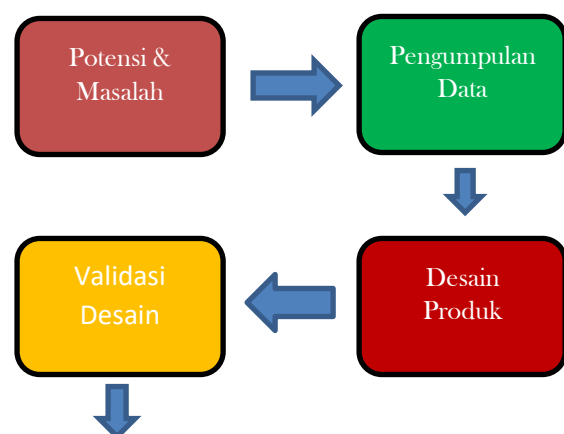
Kebaruan dari media pembelajaran ini yaitu siswa membuat media pembelajaran replika artefak berbahan makanan yang diharapkan dapat menjadi *income generating*. Praktek memasak sudah menjadi hal yang biasa bagi siswa Jurusan Tata Boga, akan tetapi dengan adanya media pembelajaran ini siswa dapat belajar materi pelajaran sejarah secara digital melalui *handphone* dan dapat mempraktekkannya melalui bidang keahliannya (memasak).

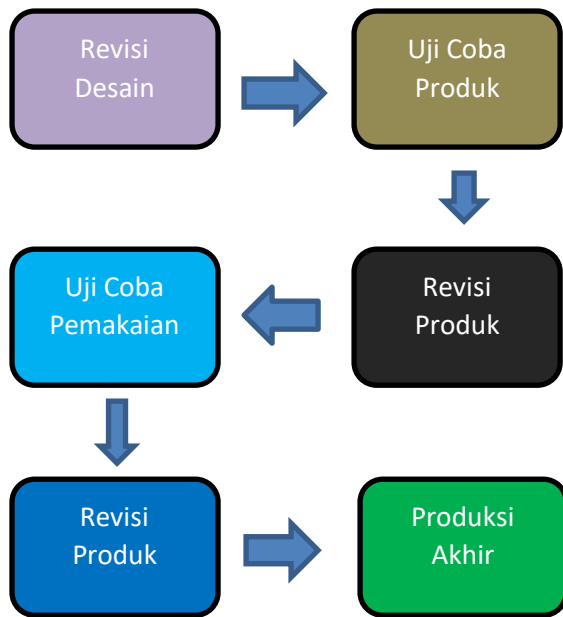
B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan milik Sugiyono. Menurut Sugiyono (2016:297) yang mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian tersebut terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi (lihat bagan 1).

Kemudian peneliti memodifikasi langkah-langkah pengembangannya menjadi 10 tahapan yang meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain

produk, dan 4) validasi desain, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) uji coba produk, 8) revisi desain, 9) revisi produk, 10) produksi akhir. Media pembelajaran replika berbahan makanan ini divalidasi oleh Dosen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Materi pada media pembelajaran replika berbahan makanan ini memuat artefak-artefak yang berkembang di Indonesia. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain: observasi, wawancara, dan angket. Menurut Sugiyono (2016:142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran sejarah dan siswa Kelas X Jurusan Tata Boga SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Teknik analisis data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari komentar, kritik dan saran dari validator ahli materi dan validator ahli media maupun siswa sebagai subjek uji coba. Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli materi dan angket validasi ahli media, uji keefektifan pada 22 siswa yang dibagi menjadi dua tahap uji keefektifan yaitu uji kelompok kecil yang berjumlah 4 siswa dan uji coba kelompok besar berjumlah 18 siswa. Skala yang digunakan untuk kegiatan validasi adalah skala *likert* dengan rentang 1-5 (Akbar, 2013:81).





Bagan 1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan oleh Sugiyono
(Sumber: Sugiyono, 2016)

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Pengembangan adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Asih, 2012:52). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Singosari dengan fokus subjek siswa Jurusan Tata Boga. Hasil penelitian yang akan dipaparkan antara lain: 1) Hasil pengembangan media pembelajaran replika berbahan makanan, 2) Hasil validasi materi dan media, 3) Hasil uji kelayakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut paparan hasil penelitian media pembelajaran replika berbahan makanan:

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Replika Berbahan Makanan

Replika berbahan makanan merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dikhususkan untuk matapelajaran sejarah dengan bentuk artefak-artefak yang ada di masa prasejarah.

Media ini dibuat dengan menggunakan bahan-bahan makanan yang aman dikonsumsi dan ditujukan untuk siswa Jurusan Tata Boga agar pembelajaran bisa dijalankan secara kontekstual. Media ini terdiri dari dua jenis, yakni media dalam bentuk nyata dan media digital. Media digital dibuat agar menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya karena dinilai praktis.

Media pembelajaran ini berfungsi sebagai visual atau gambaran dari artefak-artefak yang berkembang pada masa prasejarah. Diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat berimajinasi mengenai bentuk dari artefak sehingga siswa lebih paham bentuknya dan fungsi dari artefak tersebut. Artefak yang dipresentasikan terdiri dari beberapa artefak yang dihasilkan pada masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, masa bercocok tanam, dan masa perundagian. Media tidak bisa dioperasikan secara langsung karena media hanya visualisasi. Dalam hal ini guru tetap menjelaskan mengenai materi artefak-artefak prasejarah tersebut.

Hasil Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi materi dilakukan pada 15 Desember 2021 dengan ahli materi yang merupakan Dosen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang yang bernama Bapak Deny Yudo Wahyudi, S.Pd, M.Hum. Validasi materi ini dilakukan untuk menilai kevalidan materi yang dimuat dalam media pembelajaran. Materi Artefak pada Masa Prasejarah mendapat persentase kevalidan sebesar 98% dan dengan demikian materi dianggap valid. Kevalidan materi ini kemudian menjadi pertanda bahwa materi bisa dipakai dan dilanjutkan dengan validasi media.

Hasil Validasi Ahli Media

Menurut Akbar (2017: 37) validasi ahli dilakukan dengan cara seorang atau beberapa ahli pembelajaran menilai buku ajar menggunakan instrument validasi. Validasi media dilakukan pada tanggal 16 Desember 2021 dengan Bapak Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si selaku validator media yang merupakan Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Kegiatan validasi media ini bertujuan untuk menilai kevalidan media yang sesuai dengan standart menurut ahli media. Media pembelajaran replika berbahan makanan mendapatkan persentase kevalidan sebesar 100%. Dengan hasil tersebut, maka media pembelajaran replika berbahan makanan dinyatakan valid dan bisa dilanjutkan untuk diujicobakan di sekolah.

Hasil Uji Coba Kelayakan Media Pembelajaran pada Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 7 Februari 2022 di kelas X Jurusan Tata Boga SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Subjek uji coba kelompok kecil ini berjumlah 4 orang yang diambil acak dari kelas X Jurusan Tata Boga. Uji coba ini dilakukan dengan menyebarkan angket kelayakan media melalui *google form*. Meskipun peneliti datang langsung ke sekolah untuk mengadakan uji coba kelayakan media, namun tetap saja uji coba dilakukan di tengah pandemi dan untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan, peneliti membagikan angket secara *online*. Hasil uji coba kelayakan media pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 91%. Skor tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran replika berbahan makanan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Hasil Uji Coba Kelayakan Media pada Kelompok Besar

Uji coba kelayakan media pada kelompok besar dilakukan pada 21 Februari 2022 di kelas X Jurusan Tata Boga. Uji coba

kelayakan pada kelompok besar dilakukan terhadap 18 anak dimana para siswa tersebut belum pernah menerima angket sebelumnya dan bukan merupakan siswa yang telah mengikuti uji coba kelompok kecil. Peneliti tetap datang ke sekolah dan berada di kelas untuk mendampingi, akan tetapi angket juga disebarakan melalui *google form* mengingat situasi masih dalam keadaan pandemi. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase skor yang didapatkan dari uji coba kelayakan pada kelompok besar adalah 91%. Perolehan skor tersebut menegaskan kembali bahwa media pembelajaran replika berbahan makanan dengan materi Artefak-artefak di Indonesia pada Masa Prasejarah dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

PEMBAHASAN

Replika berbahan makanan ini merupakan salah satu media pembelajaran 3D yang dapat dilihat dengan visual manusia. Produk ini dibuat dari bahan-bahan makanan yang aman dikonsumsi dan tentunya tergolong salah satu media yang cukup langka mengingat media ini dibuat khusus untuk kelas Jurusan Tata Boga. Bahan utama yang dipakai untuk membuat replika berbahan makanan ini adalah telur, tepung terigu, dan *butter*. Peneliti berusaha menampilkan visual artefak yang sesungguhnya agar siswa mampu melihat secara langsung. Dengan demikian, media sejarah terbukti mampu membuat sejarah dapat terlihat nyata, jelas, vital, dan menarik (Kochar, 2008:210). Berikut tampilan media pembelajaran replika berbahan makanan.



Gambar 1 Tampilan Media Replika Berbahan Makanan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain produk replika berbahan makanan, media ini juga dibuat dalam bentuk digital. Hal ini bertujuan agar memudahkan siapapun untuk bisa mempelajari materi artefak-artefak prasejarah tanpa batasan ruang dan waktu. Media digital ini dibuat seperti model *e-book* yang bisa diakses siswa melalui *link* yang dibagikan oleh guru. Media ini dibuat melalui *platform multimedia power point* yang memuat materi lebih lengkap mengenai artefak-artefak masa prasejarah di Indonesia. Berikut tampilan media pembelajaran replika berbahan makanan dalam bentuk digital.



Gambar 2 Tampilan Media Digital

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Materi yang terdapat pada media pembelajaran replika berbahan makanan ini adalah artefak pada masa prasejarah di Indonesia. Materi ini sesuai dengan kompetensi yang ditempuh oleh siswa SMK kelas X dan sesuai dengan KD 3.4 yaitu memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara Indonesia dan pengaruhnya dalam kehidupan lingkungan

terdekat. Artefak-artefak prasejarah yang dibahas meliputi kapak perimbas, kapak penetak, alat serpih, beliung persegi, dan mata panah. Artefak ini berasal dari perkembangan budaya di masa-masa prasejarah. Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan (Eviyanti, 2010).

Media pembelajaran replika berbahan makanan dibuat dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan siswa yang ada di kelas terutama pada matapelajaran sejarah. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kompetensi yang sesuai dengan kelas X SMK dan yang bisa divisualisasikan bentuknya. Alasan itulah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran replika berbahan makanan yang ditujukan untuk kelas Jurusan Tata Boga. Diharapkan siswa bisa memahami materi dengan maksimal karena sudah dihadirkan bentuk media dalam visual yang nyata dan berhubungan dengan apa yang dipelajarinya setiap hari.

Media pembelajaran replika berbahan makanan ini dinilai menurut kriteria validitas dan kelayakannya. Uji validitas dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji validitas materi dan uji validitas media. Uji validitas materi dilakukan oleh ahli materi yang merupakan Dosen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang. Pada uji validitas ini, materi artefak pada masa prasejarah di Indonesia mendapat persentase sebesar 98% dimana materi dinilai sangat valid. Akan tetapi kekurangan persentase sebesar 2% berasal dari ahli materi yang merasa materi kurang sesuai dengan media yang dikembangkan.

Selain menguji kevalidan materi, media juga diuji kevalidannya oleh ahli media yang merupakan Dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Pada uji validitas media ini, replika berbahan makanan mendapat persentase sebesar 100% dimana

media dianggap sangat valid dan bisa diteruskan untuk diujicobakan ke sekolah. Perolehan 100% didapat dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dengan saran media juga harus dibuat dalam versi digital. Dengan demikian, secara keseluruhan media pembelajaran replika berbahan makanan dianggap valid.

Setelah proses uji validitas dilakukan pula uji kelayakan terhadap media dengan subjek uji coba siswa kelas X Jurusan Tata Boga SMK Muhammadiyah 3 Singosari. Pada tahap ini uji kelayakan dilakukan dalam dua tahap, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4 orang dan mendapat persentase kelayakan sebesar 91%. Pada kelompok kecil ini, kurangnya persentase sebesar 9% berasal dari para siswa yang cenderung kurang menyetujui aspek yang menyatakan bahwa media mudah dipahami dikarenakan butuh penjelasan terlebih dahulu atau setidaknya ada pengantar dari guru mengenai artefak apa yang sedang divisualisasikan tersebut. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar, persentase kelayakan yang didapat sebesar 91%. Kekurangan poin sebesar 9% didapat dari para siswa yang sebagian besar kurang menyetujui aspek yang menyatakan bahwa media mampu mempermudah siswa dalam menangkap pesan yang ada pada media. Dari keseluruhan hasil uji coba kelayakan pada media, dinyatakan bahwa replika berbahan makanan dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di dalam kelas Jurusan Tata Boga.

Dikarenakan memiliki dua versi, media pembelajaran replika berbahan makanan bisa diakses dengan berbagai cara. Jika ingin melihat visualisasi artefak dalam balutan bahan makanan, maka pengguna bisa melihat secara langsung media yang telah dikembangkan peneliti. Sedangkan untuk mengakses media digital, pengguna bisa mengakses melalui *link* yang terdapat pada bio *instagram* peneliti. Pengguna tidak perlu memerlukan izin untuk mengakses *link* tersebut karena peneliti menyediakan untuk siapapun yang ingin mempelajari

tentang artefak pada masa prasejarah di Indonesia. Berikut *link* yang telah disematkan peneliti di *instagram* pribadinya.



Gambar 3 *Link* yang Disematkan di *Instagram* Peneliti

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran replika berbahan makanan ini tentunya tidak lepas dari kelebihan dan kelemahan media yang telah dikembangkan. Berikut paparan kelebihan beserta kelemahan media menurut peneliti.

1. Kelebihan Produk

- Produk disajikan dengan dua versi, cetak dan digital.
- Link* yang dibagikan tidak perlu memerlukan izin untuk akses sehingga siapapun bisa mengakses media digital.
- Materi disusun secara runtut dan lengkap sesuai periode perkembangan zaman pada masa prasejarah sehingga ditemukan perkembangan alat dari masa ke masa.

2. Kelemahan Produk

- Produk cetak dengan bahan makanan tidak bisa bertahan terlalu lama.
- Pada media digital, materi disajikan dengan teks yang cukup banyak.
- Terbatas pada satu materi saja, yaitu artefak pada masa prasejarah di Indonesia.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan uji kelayakan media pembelajaran replika berbahan makanan yang dilakukan pada siswa kelas X jurusan Tata Boga SMK Muhammadiyah 3 Singosari mendapat persentase sebesar 91% sehingga media pembelajaran dinyatakan layak.

Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, antara lain uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mengatasi permasalahan-permasalahan belajar sejarah di kelas dan menambah pengetahuan baru. Selain itu media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi oleh guru sejarah lain yang dapat diakses dengan mudah baik menggunakan laptop maupun *handphone* karena *link* akses tertera di *instagram* pribadi peneliti. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, media pembelajaran replika berbahan makanan dianggap sangat layak digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Akan tetapi, replika berbahan makanan ini tentunya tidak lepas dari kekurangan dalam pengembangannya.

Diharapkan kekurangan yang ada menjadi motivasi dan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik ke depan. Penelitian ini tidak berhenti sampai disini saja, bisa dikembangkan pada materi selanjutnya. Materi yang diusung tidak harus mengenai materi prasejarah, tetapi bisa menggunakan materi lain yang sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi siswa.

E. Daftar Pustaka

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Edisi Kedua. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Edisi Kelima. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asih, D.R. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Promosi Statis di SMKN 1 Pengasih*, (Online), (<https://eprints.uny.ac.id/20109/>), diakses 16 April 2022.
- Eviyanti, S. 2010. Taman Budaya Kalimantan Tengah. *E-Journal Uajy*, 19-46.
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. 2002. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kochar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Kuntowijoyo. 2013. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Noverita, W. A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV SD/MI di Bandar Lampung. *E-Journal (Online)*, (<http://repository.radenintan.ac.id/7638/1/SKRIPSI.pdf>), diakses 16 Oktober 2021.
- Nuryanti, Lilis dkk. 2016. Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan (Online)*, (<https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10490/5163>), diakses 23 Februari 2020.
- Pranata, Yunina, Resmi dkk. 2017. Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis *Digital Storytelling*. *Jurnal Pendidikan (Online)*, (<https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10332/4960>), diakses 23 Februari 2020.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triastuti, Desty dkk. 2017. Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan (Online)*, (<https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10073/4801>), diakses 23 Februari 2020.
- Untari, E. 2017. Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 259-270.

Wawancara:

Maghfiratus Syadi'yah, S.Pd (Guru Sejarah), wawancara tanggal 22 Juli 2020.

Syarifah Zahra Camila (Siswa), wawancara tanggal 22 Juli 2020.