

## BOJAR HURIKA MEDIA PEMBELAJARAN RAMAH LINGKUNGAN WUJUD AKOMODASI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Isti Qomah<sup>1)</sup>, Dinar Westri Andini<sup>2)</sup>, Ayu Rahayu<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
[gomahisti257@gmail.com](mailto:gomahisti257@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
[dinar@ustjogja.ac.id](mailto:dinar@ustjogja.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
[ayu.rahayu@ustjogja.ac.id](mailto:ayu.rahayu@ustjogja.ac.id)

### ABSTRAK

Guru dihadapkan dengan keberagaman karakteristik di kelas, salah satunya keberagaman kemampuan kesiapan belajar, ada siswa yang mampu cepat memahami suatu materi pembelajaran tanpa mengalami kesulitan, ada siswa yang berada pada tingkat sedang sehingga membutuhkan bantuan dari guru, serta ada pula siswa yang membutuhkan bantuan penuh dalam memahami materi pelajaran. Keberagaman kemampuan tersebut harus disikapi dengan positif melalui upaya memberikan layanan pendidikan yang terbaik dari mulai perencanaan sampai pada penilaian yang bervariasi agar semua siswa mampu mencapai prestasi belajar mereka. Variasi cara belajar dimunculkan dengan salah satunya pengembangan media yang disediakan guru untuk belajar kreatif, praktek secara langsung dan dengan memberikan petunjuk yang bermakna akan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari serta memunculkan keterlibatan dan partisipasi seluruh siswa cermin pelaksanaan pembelajaran di kelas inklusif. Tujuan dari artikel ini adalah menguraikan pengembangan media yang dirancang guru dalam memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda serta karakteristik siswa yang beragam. Media ini dinamakan dengan nama Bojar Hurika atau Botol Belajar Huruf Hitung Angka. Media ini dalam pelaksanaannya dapat dikemas dalam bentuk permainan edukatif, sehingga siswa bisa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran tematik, serta memenuhi kebutuhan belajar kemampuan siswa yang beragam di kelas inklusif.

**Kata Kunci:** bojar hurika, media pembelajaran, ramah lingkungan, akomodasi, tematik

### PENDAHULUAN

Pembelajaran mengandung dua kegiatan dan melibatkan dua pihak, kegiatan yang dimaksud yaitu belajar dan membelajarkan. Belajar dan membelajarkan ini merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Kedua konsep tersebut akan terpadu dalam satu kegiatan, sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan belajar. Belajar yang dilakukan

oleh siswa bukan hanya menghafal, bukan pula hanya mengingat, belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri seseorang. Dengan demikian, belajar merupakan proses aktivitas untuk mencapai tujuan melalui berbagai pengalaman.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas diikuti oleh siswa yang beragam karakteristiknya. Secara garis besar, guru dihadapkan dengan keberagaman. Salah

satunya keberagaman tersebut mengenai kesiapan belajar. Ada siswa yang mampu cepat memahami suatu materi pembelajaran tanpa mengalami kesulitan, ada siswa yang berada pada taraf sedang sehingga membutuhkan bantuan dari guru, serta ada pula siswa yang membutuhkan bantuan penuh dalam memahami materi pelajaran. Keberagaman kemampuan tersebut harus disikapi dengan positif melalui upaya memberikan layanan pendidikan yang terbaik mulai dari perencanaan segala aspek yang dibutuhkan dalam pembelajaran sampai pada evaluasi penilaian guna memenuhi kebutuhan belajar serta mengajak siswa aktif berpartisipasi (Andini, 2014). Dengan alasan tersebut guru harus mampu merangkul dan mengakomodir segala kebutuhan siswa tanpa adanya diskriminasi.

Beragam metode, serta variasi cara belajar yang dimunculkan sekaligus pengembangan media yang disediakan guru untuk belajar kreatif, praktek secara langsung dan petunjuk yang bermakna akan sangat membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari serta memunculkan keterlibatan dan partisipasi seluruh siswa (Courey, Courey, Tappe, Siker, & Lepage, 2013). Menggunakan metode yang aktif dan kreatif sangat penting dalam pembelajaran, yaitu guna meningkatkan semangat belajar siswa. Metode yang bagus dan bervariasi yang akan membuat anak semangat untuk belajar (Choiri, 2019), sehingga ini menjadi salah satu tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran mulai dari merancang dan melaksanakan proses pembelajaran sampai dengan melakukan evaluasi pada masing-masing siswa untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Namun, menciptakan pembelajaran yang efektif dengan melibatkan seluruh peserta didik agar terjadi optimalisasi belajar dan cara menumbuhkan keterampilan pada

siswa bukanlah suatu hal yang mudah. Oleh sebab itu menjadi tanggung jawab guru sebagai orang untuk menciptakan suasana yang kondusif dan stabil (Choiri, 2019). Hal ini memerlukan aspek lain yang bukan hanya kemampuan verbal melainkan keterlibatan berbagai sumber belajar yang digunakan siswa dengan kehadiran dan penggunaan secara tepat. Salah satunya diperlukan media pembelajaran sebagai bagian dari sumber belajar.

Media adalah benda yang bisa difungsikan, sedangkan bendanya disebut sebagai sumber belajar (Alumina, Al, Tanah, & Dengan, 2016). Media pembelajaran sendiri bermanfaat untuk melengkapi, memelihara, dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, media pembelajaran ini akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Hal ini perlu dijadikan bagian kemampuan dan keterampilan guru sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki menuju guru profesional.

Prinsip pokok yang harus menjadi pertimbangan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan pembelajaran adalah media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran (Alumina et al., 2016). Media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Ini berarti bahwa tujuan pendidikan harus memberikan pengetahuan dan ketrampilan secara holistik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar, maka pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut adalah pembelajaran tematik, pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan pembelajaran yang dapat mengembangkan ketrampilan tingkat tinggi kepada siswa mulai tingkat sekolah dasar, agar siswa mampu menghadapi persaingan global (Ain, Fisika, & Malang, 2012). Dengan didukung penggunaan media pembelajaran yang sesuai maka dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa (Rohmawati, 2015).

Dalam mewujudkan kemampuan guru yang terampil dalam mengembangkan media pembelajaran perlu memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran secara komprehensif. Salah satu kreatifitas yang dikembangkan guru yaitu dengan memanfaatkan barang-barang tidak terpakai yang ada di lingkungan sekolah untuk digunakan sebagai media pembelajaran ramah lingkungan. Realita saat ini, guru hanya terfokus pada materi pembelajaran untuk dapat diselesaikan tepat waktu tanpa memperhatikan sejauh mana siswa dapat menerima informasi yang telah guru sampaikan.

Guru yang kreatif dan kritis dapat menggunakan barang-barang disekitar lingkungan yang tidak terpakai menjadi media pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran, yakni ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media, masih sangat kurang sehingga para pengajar menggunakan media secara minimal (Latifah et al., 2017). Di beberapa SD, guru kelas masih

menggunakan media pembelajaran seadanya yang disediakan di kelas. Atau bahkan hanya menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran di kelas membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang maksimal dan kemampuan siswa dalam memahami materi menjadi kurang optimal.

Terkait dengan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perubahan dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam kajian ini akan menjabarkan langkah-langkah pengembangan media Bojar Hurika. Bojar Hurika merupakan singkatan dari Botol Belajar Huruf Hitung Angka. Media Bojar Hurika dibuat menggunakan barang bekas berupa botol dan kardus. Media ini dalam pelaksanaannya dapat dikemas dalam bentuk permainan edukatif, sehingga siswa bisa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran tematik. Manfaat dari media ini antara lain: dapat membentuk kebiasaan siswa untuk belajar secara berkelompok dan mengenal satu sama lain, berkonsentrasi dalam berhitung, melatih kemampuan membaca dasar, dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosial, sehingga dengan adanya keberagaman siswa bisa saling berpartisipasi khususnya dari keberagaman kesiapan belajar yang dapat terakomodir. Media Bojar Hurika dapat membantu belajar siswa secara bersama di dalam kelas sebagai wujud pelaksanaan pembelajaran di kelas inklusif.

Media Bojar Hurika ini dapat merangkul kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda serta karakteristik siswa yang beragam. Pembuatan, penggunaan serta pemanfaatan Media Bojar Hurika ini sederhana, sehingga memudahkan semua kalangan baik guru dan siswa untuk dapat menggunakan. Dengan media tersebut dapat memberikan pembelajaran yang utuh dan

menyenangkan karena manfaat dari media tersebut tidak hanya menekankan pada materi pembelajaran. Media Bojar Hurika dibuat untuk menyesuaikan kebutuhan tiap siswa sesuai dengan tingkat kemampuan belajar siswa yang ada untuk dapat belajar bersama tanpa adanya pembeda.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah melalui literature review di mana data yang diperoleh berasal dari landasan teori, tinjauan teori dan tinjauan pustaka yang sudah ada. Dari teori, temuan, dan bahan penelitian yang sudah ada tersebut akan dianalisa dan dijadikan landasan kegiatan penelitian untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas dari perumusan masalah yang akan diteliti.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang diperoleh di lapangan terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan, menunjukkan bahwa: minimnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media yang sering digunakan adalah media cetak karena mudah untuk dicari dan dikembangkan. Namun apabila pembelajaran hanya menggunakan media cetak yang menuntut siswa untuk memahami informasi yang berbentuk abstrak tentu membutuhkan daya imajinasi yang tinggi. Padahal di kelas sendiri tidak semua anak memiliki kemampuan yang sama untuk dapat memahami informasi dari proses pembelajaran melalui media cetak. Mengingat bahwa setiap siswa memiliki minat belajar dan kemampuan yang berbeda-beda.

Dalam meningkatkan minat belajar siswa dan efektifitas belajar, diperlukan upaya guru untuk menyajikan proses pembelajaran

yang menarik dengan media penunjang agar materi dapat tersampaikan secara optimal. Media yang didesain harusnya dapat memungkinkan untuk menjalin interaksi antara sesama siswa, siswa-guru dan media dengan sumber belajar. Selain itu dengan penggunaan media dapat mencakup materi untuk dapat tersampaikan secara utuh. Saat ini media pembelajaran yang disediakan tidak harus dibeli dengan biaya yang mahal. Dengan pemanfaatan barang-barang yang tidak terpakai bisa dijadikan media ramah lingkungan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media Bojar Hurika.

Kegunaan media dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu bagi peserta didik dan bagi pendidik (Rahayu & Wardani, 2018). Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.
2. Memperbesar perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.
3. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran lebih menarik.
4. Memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik.
5. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi peserta didik.
6. Merangsang peserta didik untuk berfikir.
7. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
8. Mendapatkan penafsiran pesan yang sama dan tepat.
9. Memahami materi pelajaran dengan sistematis.
10. Meningkatkan kemampuan bahasa.
11. Mengefisienkan waktu belajar.
12. Meningkatkan hasil belajar.

Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu sebagai berikut.

1. Memberikan pedoman dan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik.
3. Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

Mengacu dengan manfaat media dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ramah lingkungan merupakan upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di lingkungan sekolah. Untuk media Bojar Hurika sendiri memanfaatkan botol bekas dan kardus sebagai bahan dasarnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Bojar Hurika bukan hanya mengembangkan media pembelajaran yang ada tetapi menyangkut mendesain pembelajaran secara utuh. Penggunaan media pembelajaran ramah lingkungan ini dapat mengkaitkan antar muatan sehingga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Media Bojar Hurika merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas 1 tema 1 subtema 1 pembelajaran 3.

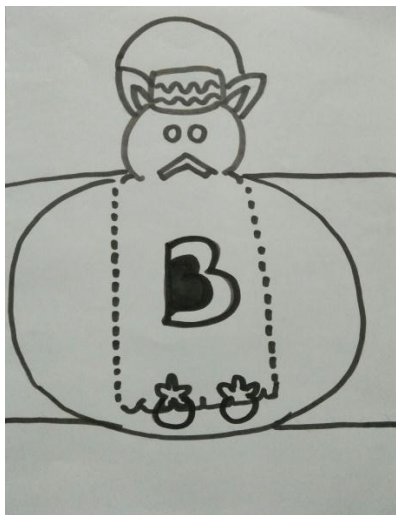
Media Bojar Hurika dibuat menggunakan bahan dasar botol bekas, kardus bekas, kain perca, tali pandan, cat dan daun kering. Alat yang dibutuhkan yaitu: gunting dan lem UHU. Cara pembuatan media tersebut langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Siapkan botol bekas minuman yang sudah dikelupas plastiknya. Pastikan botol dalam keadaan bersih dan kering.

2. Lubangi botol pada sisi kanan dan kiri untuk memasang tali.
3. Cat permukaan botol agar lebih berwarna (sesuaikan warna dengan pola yang diinginkan)
4. Gunting kardus bekas sesuai dengan pola yang diinginkan.
5. Tempelkan kardus yang sudah dipola pada permukaan botol menggunakan lem.
6. Hiaslah botol menggunakan kardus, daun kering dan kain perca supaya terbentuk suatu pola yang diinginkan.
7. Tuliskan huruf pada permukaan pola yang luas (bisa 1-3 huruf sesuai dengan materi yang diajarkan).
8. Masukkan kerikil pada botol, supaya botol bisamenimbulkan bunyi.
9. Pasangkan tali pada permukaan botol yang sudah dilubangi.

Media Bojar Hurika ini akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan cara dikalungkan pada leher siswa. Menggunakan media Bojar Hurika siswa dapat belajar untuk mengenal huruf, suku kata, kata, angka dan berhitung. Dengan menyajikan proses pembelajaran yang asyik dan menyenangkan (belajar sambil bermain), siswa dapat aktif menggali ilmu pengetahuan melalui kegiatan yang telah dilakukan secara mandiri. Kegiatan pembelajaran ini awalnya dibentuk kelompok kecil yang masing-masing siswa membawa media **BOJAR HURIKA** (dikalungkan dileher), kemudian kelompok kecil yang jumlahnya sama bergabung menjadi satu kelompok besar yang pada nantinya akan belajar berhitung, menuliskan angka, mengenal dan menyusun huruf serta memberikan salam. Kegiatan penguatan yang dilakukan pada awal dan akhir

pembelajaran dengan menggunakan media **BOJAR HURIKA** yang dikumpulkan menjadi satu kemudian guru memberikan pertanyaan menggunakan media tersebut. Berikut contoh pola media Bojar Hurika.



Pola Hewan



Pola Buah

## KESIMPULAN

Langkah awal dalam penggunaan media untuk mengetahui bagaimana peranan media pembelajaran dalam menunjang proses belajar pada pembelajaran tematik. Pembelajaran yang menggunakan media tentu dapat menciptakan suatu pembelajaran yang lebih bermakna, serta meningkatkan efektifitas belajar siswa. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran supaya dapat memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang digunakan oleh siswa tentu menjadikan siswa terlibat secara langsung, sehingga dapat mengoptimalkan potensi dan kemampuan siswa.

Pengadaan media pembelajaran Bojar Hurika dibuat dari barang bekas yaitu botol dan kardus. Media Bojar Hurika digunakan oleh siswa secara individu dan digunakan siswa dan guru secara berkelompok. Hal tersebut dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media ini dapat mengkaitkan antar muatan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Media Bojar Hurika menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar di dalam kelas. Dengan penggunaan media Bojar Hurika dapat mengakomodasi keberagaman siswa dalam pembelajaran tematik sesuai dengan karakteristik siswa yang beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ain, N., Fisika, D. P., & Malang, U. K. (2012). Nurul Ain & MarisKurniawati, Dosen Pendidikan Fisika Universitas Kanjuruhan Malang 316, 316–328.
- Alumina, E., Al, O., Tanah, O. D., & Dengan, L. (2016). Lantanida Journal, Vol. 4 No.

1, 2016, 4(1), 1–10.

Andini, D. W. (2014). Penerapan Model Differentiated Instruction Dalam Mengakomodasi Keberagaman Siswa dan Dampaknya Terhadap Inklusifitas, Partisipasi, Motivasi Belajar dan Tingkat Pemahaman Siswa Di Kelas Inklusif. *Repository.upi.edu*.

Choiri, M. M. (2019). Upaya Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).  
<https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1793>

Courey, S., Courey, S. J., Tappe, P., Siker, J.,

& Lepage, P. (2013). Teacher Education and Special Education : The Journal of the Teacher Education Division of the Council for Exceptional Children, (November 2014).  
<https://doi.org/10.1177/0888406412446178>

Latifah, N., Vebrianto, R., Dan, T., Program, K., Pendidikan, S., Islam, U., ... Kasim, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Blog Untuk Mata Pelajaran Sains, 18–19.

Rohmawati, A. (2015). Usia Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.