

Efektivitas Media Peraga Pembelajaran Virus Covid-19 Berbahan Dasar Limbah Plastik Di MTS LKMD Wanusia Taa Desa Taa Kecamatan Kilmury Kabupaten Seram Bagian Timur

Pebrywati Watimury^{1*}, Lisna²

^{1,2}Universitas Darussalam Ambon

*E-mail: watimurypebrywati@gmail.com

Abstrak: Media atau sumber belajar adalah alat yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Alat atau media ini dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep dan juga dapat melahirkan hasil balik dari siswa adanya umpan balik dari siswa yang memicu timbulnya motivasi, minat dan pengetahuan baik dari siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Virus Covid-19 pada siswa terdepan terluar dan tertinggal merupakan salah satu bentuk dalam perbaikan mutu dan kualitas belajar anak disekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas media Peraga pembelajaran Virus Covid-19 berbahan dasar limbah plastik Pada sekolah terdepan, Terluar dan tertinggal MTs LKMD Wanusia TAA Desa TAA Kecamatan Kilmuri. Tipe penelitian ini adalah Quasi Eksperimen Kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data angka Efektivitas dari sampel kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil penelitian pada kelas kontrol VIII2 dari jumlah sampel 15 keseluruhan siswa tidak tuntas dalam pembelajaran, pada kelas eksperimen VIII1 dengan jumlah siswa 15 semuanya memenuhi standar kelulusan, pada motivasi belajar, pengetahuan baik dan terampil, siswa berada pada predikat mulai dari Baik dan sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini, dengan media belajar Virus Covid-19 berbahan dasar limbah plastik pada siswa sekolah Terdepan, Terluar dan Tertinggal menjadikan motivasi, ketrampilan dan pengetahuan baik siswa rata-rata berada pada kategori sangat baik dengan hasil belajar diatas standar nilai yang ditetapkan

Kata Kunci: Media Peraga, Virus Covid-19, 3T

Abstract: The media or learning resources are helpful tools in teaching learning activities. These tools or media can help solve students' difficulties in understanding concepts and can also produce feedback from students that triggers the student's motivations, interests and good knowledge. The learning media used on the covid-19 virus study of the outermost and lags students is a form of improvement and The quality of studying at school. The goal of this assessment is to know how effective the application of the covid-19 virus study is based on plastic waste at the top of the school, outlying and lagging MTS taa village TAA kilmuri regency, This type of study is a quantitative experiment quasi ation that is, by collecting efficacy data from sample control groups and experiment groups. The results of the study on the control class of

15 total students are not complete in learning, on the VIII two experiment class with the number of 15 students all meet graduation standards, on the motivation to study, knowledge is good and craft, students are on a predicate of good and excellent. The conclusion of this study, with the media studying the covid-19 virus based on plastic waste on top school students, outer and backward make the motivation, skill and good knowledge of the average student fall into an excellent category with the results above the established value standard.

Keywords: Visual Media; Covid-19 Virus, 3T

Media atau sumber belajar adalah alat yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Alat atau media ini dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep dan juga dapat melahirkan hasil balik dari siswa adanya umpan balik dari siswa yang memicu timbulnya motivasi, minat dan pengetahuan baik dari siswa. Dengan memanfaatkan media, guru dapat membuat cara belajar siswa lebih menarik. Akan tetapi, penggunaan media dalam proses pembelajaran, guru juga tidak boleh sembarangan, harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap proses belajar mengajar, memberikan motivasi dan mendorong siswa untuk belajar

Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Virus Covid-19 pada siswa terdepan terluar dan tertinggal merupakan salah satu bentuk dalam perbaikan mutu dan kualitas belajar anak disekolah, anak dengan keterbatasan media pembelajaran dihadapkan dengan media ramah lingkungan dapat meningkatkan minat belajar anak yang muncul dalam internal siswa. Adanya minat yang kuat dari siswa tergambar pada motivasi siswa untuk belajar tinggi dan nantinya siswa memiliki Pengetahuan baik dari proses belajar dikelas, siswa dapat memahami virus Covid-19 dengan pemanfaatan sampah plastik yang ada dilingkungan sekolah.

Motivasi merupakan faktor penting yang bersifat non intelektual, yang dapat mendorong siswa mengekspresikan kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu kegiatan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku untuk mencapai suatu tujuan berupa prestasi belajar yang tinggi. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dapat dikembangkan secara sederhana dari beberapa sampah yang ada di lingkungan sekitar. Selain berguna sebagai media pembelajaran, pemanfaatan sampah juga mampu mengurangi produksi sampah. Produksi sampah khususnya sampah plastik semakin hari semakin meningkat.

Minat siswa pada situasi pembelajaran dengan memakai media peraga dikatakan suatu kegiatan siswa yang mengarahkan perhatian dengan sungguh-sungguh terhadap suatu media, yaitu media yang relevan. Sekolah sebagai tempat berkumpulnya banyak siswa-siswi dapat menjadi penghasil sampah terbesar selain pasar, rumah tangga, industri dan perkantoran. Produksi sampah yang berlebihan tanpa diimbangi dengan

proses pengolahan yang baik akan memberikan dampak buruk terhadap lingkungan. Pemanfaatan sampah plastik menjadi media pembelajaran di sekolah dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Selain itu pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan sampah plastik dapat meningkatkan minat, motivasi, pengetahuan baik siswa dan rasa kepedulian terhadap lingkungan. Minat belajar siswa dengan menggunakan media peraga menjadikan motivasi belajar siswa tinggi sehingga menciptakan pengetahuan baik siswa pada SMP LKMD Desa TAA

Pemilihan bahan limbah plastik untuk pembuatan media pembelajaran ini disebabkan jauhnya akses dari sekolah menuju kabupaten yang melewati lautan sehingga kurangnya media pendukung untuk materi virus covid-19 dan keterbatasan lampu yang belum ada pada desa TAA sehingga guru yang mengajar mengalami kesulitan dalam menampilkan media pada proyektor yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pembuatan media pembelajaran berupa limbah plastik ini juga bertujuan untuk melatih kreativitas guru maupun siswa untuk memanfaatkan limbah yang ada di lingkungan sekolah sehingga psikomotorik siswa ikut berkembang. Media pembelajaran berbahan limbah plastik yang dikembangkan diharapkan dapat memvisualkan materi yang sedang dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran, tentunya siswa dapat melihat langsung bagaimana proses yang terjadi di dalamnya sehingga akan lebih memahami konsep Virus Covid-19

Efektifitas Media Peraga pembelajaran berbahan dasar limbah plastik yang lebih menarik dengan memanfaatkan limbah yang ada di lingkungan sekolah, sehingga menjadikan materi Covid-19 menjadi lebih konkrit dan peserta didik lebih mudah memahaminya. Media pembelajaran berbahan dasar limbah plastik ini dirancang khusus untuk pembelajaran materi Covid-19 dengan memanfaatkan limbah plastik (barang-barang bekas) yang di lingkungan sekolah dan nantinya meningkatkan motivasi, minat dan pengetahuan baik oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini adalah Quasi Eksperimen Kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data angka Efektivitas dari sampel kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, Pada desain ini, kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang memperoleh perlakuan strategi dalam pembelajaran, sedangkan kelompok control yaitu kelompok yang tidak memperoleh perlakuan atau dengan pembelajaran konvensional. Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan pretest dan posttest yang kemudian diberi perlakuan dengan media pembelajaran Virus Covid-19 dan tanpa menggunakan Media pembelajaran Virus Covid-19.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Terdepan, Terluar, Dan Tertinggal Mts Lkmd Wanusia Taa Desa Taa Kecamatan Kilmury Kabupaten Seram Bagian

Timur. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pada **Mts Lkmd Wanusia Taa Desa Taa** yang berjumlah 120 siswa, sampel yang digunakan pada kelas eksperimen adalah kelas VIII₁ yang berjumlah 15 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII₂ berjumlah 15 siswa sebagai kelompok Kontrol.

Indikator dalam penelitian ini dikembangkan menjadi pernyataan instrumen penelitian, pernyataan ini terdiri dari pernyataan positif 5 dan pernyataan negative 5 Berikut ini adalah indikator pencapaiannya. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang di peroleh dari angket dan hasil belajar uji ahli dan uji lapangan. Data tersebut dapat juga ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kuantitatif. Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis kualitas media dalam proses belajar melalui angket, melalui Hasil Belajar dan proses di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII₁ sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII₂ sebagai kelompok kontrol pada **MTs Lkmd Wanusia Taa, Desa Taa**. Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian yakni dengan media Peraga virus Covid-19, dilakukan pembelajaran pada kelas kontrol dengan tidak memakai peraga dan kelas eksperimen dengan memakai media.

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil tes pada kelas kontrol dilaksanakan setelah pembelajaran berlangsung, Hasil belajar yang diperoleh dari kemampuan siswa kelas VIII₂ sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut. Dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Kelas Kontrol VIII₂

No	INTERVAL	FREKWENSI	PRESENTASI (%)	KATEGORI
1	91-100	-	-	Sangat Baik
2	81-90	-	-	Baik
3	60-80	4	27	Cukup
4	≤ 60	11	73	Gagal
<i>Jumlah</i>		15	100	

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 60. Hasil dari kelompok kontrol menggambarkan bahwa perlu adanya perlakuan yang harus dilaksanakan untuk pengetahuan siswa lebih baik. Berdasarkan hasil kelas kontrol, siswa yang mendapatkan nilai pada interval 91-100 dan 81-90 dengan kategori **sangat baik** dan **Baik** tidak ada yang memperoleh nilai pada interval tersebut, yang memperoleh nilai pada interval 60-80 pada kategori **Cukup**

yaitu 08 (26,6%) siswa, dan Siswa yang mendapatkan nilai pada kisaran interval ≤ 60 adalah sebanyak 22(73,33%) siswa dengan kategori **Gagal**.

Hasil belajar kelas eksperimen

Dari hasil kelas VIII2 sebagai kelas kontrol menjadi bahan informasi bahwa, perlu adanya pendekatan yang dilakukan guru untuk memperbaiki mutu dan kualitas peserta didik baik dengan menggunakan media, strategi dan model belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar, motifasi, terampil dan memiliki pengetahuan baik. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa kelas eksperimen, pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Pada Kelompok Eksperimen Kelas VIII₁

No	INTERVAL	FREKUENSI	PRESENTASI (%)	KATEGORI
1	91-100	9	60	Sangat Baik
2	81-90	4	27	Baik
3	60-80	2	13	Cukup
4	≤ 60	-	-	Gagal
<i>Jumlah</i>		15	100	

Pada kelas VIII₁ yang dijadikan kelas eksperimen untuk melihat motivasi, terampil dan pengetahuan baik siswa digunakan media peraga virus covid-19 untuk media belajar siswa dikelas tentang materi virus. Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa dengan Media Peraga Pembelajaran Virus Covid-19, terlihat siswa telah memahami materi melalui media dipelajari siswa, siswa yang mendapatkan nilai pada interval 90-100 dengan Frekuensi 06 (20%) siswa pada kategori **Sangat Baik**, pada interval 81-90 dengan Frekuensi 08 (26,66%) siswa dengan kategori **Baik**, pada interval 60-80 dengan frekuensi 13(43,33%) dengan Kategori **Cukup** dan pada interval kurang dari 60 dengan Frekuensi 03 (10%) siswa pada kategori gagal.

Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran dengan media peraga Virus Covid-19 yang berlangsung pada siswa kelas VIII1 sebagai kelas eksperimen didapatkan nilai motivasi belajar siswa melalui angket yang dipakai untuk mengukur motivasi pada kelas eksperimen. Berikut ini adalah hasil motivasi siswa. Pada tabel 3

Tabel. 3. Tabel Motivasi Belajar Siswa

No	Interval	Frekwensi	Presentasi (%)	Kategori
1	91-100	2	13	Sangat Baik
2	81-90	12	80	Baik
3	71-80	1	7	Kurang Baik
4	60-70	0	0	Tidak Baik
<i>Jumlah</i>		15	100	

Berdasarkan tabel 4.3. tabel motivasi belajar siswa menggunakan media peraga virus Covid-19 berbahan daar limbah lingkungan pada materi virus menunjukkan bahwa, hasil respon siswa untuk motivasi belajar pada Kategori sangat baik, terdapat 2 siswa dengan presentasi 13%, pada kategori baik untuk motivasi belajar terdapat 12 siswa dengan presentasi 80 %, pada kategori kurang baik untuk motivasi belajar siswa terdapat 1 siswa dengan presentasi 7% dan pada kategori tidak baik untuk angket motivasi 0 siswa dengan presentasi 0% artinya tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori tidak baik pada angket motivasi

Dari angket motivasi yang di pakai untuk mengukur tingkat motivasi siswa dengan menggunakan medi belajar limbah lingkungan menjadi media belajar yang ramah lingkungan untuk materi virus Covid-19 dengan jumlah siswa 15 siswa terlihat secara keseluruhan siswa pada kelas kontrol memiliki motivasi yang tinggi.

Tabel Angket Terampil Siswa

Kelas kontrol yang digunakan untuk melihat kemajuan belajar dari terampil siswa pada materi virus Covid-19 dengan menggunakan limbah lingkungan sebagai media belajar yang ramah lingkungan oleh siswa terdepan terluar terdalam, terlihat siswa terampil dalam belajar sambil menyusun media peraga Virus Covid-19 berbahan dasar limbah lingkungan, berikut ini merupakan hasil dari terampil yang dilihat melalui angket yang dignakan, nilai terampil dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel. 4. Tabel Angket Terampil

No	Interval	Frekwensi	Presentasi (%)	Kategori
1	91-100	3	20	Sangat Baik
2	81-90	12	80	Baik
3	71-80	0	0	Kurang Baik
4	60-70	0	0	Tidak Baik
Jumlah		15	100	

Angket terampil yang digunakan untuk melihat siswa terampil dalam memanfaatkan media belajar sendiri berbahan lingkungan sekitar tanpa menunggu media dari pemerintah untuk proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa-siswa terampil terdalam dan terluar (3T). Berdasarkan pada tabel 4.3. Hasil yang didapatkan menggambarkan bahwa siswa terampil pada Interval 91-100 terdapat 3 orang siswa dengan presentasi 20 %, pada interval 81-90 terdapat 12 siswa dengan presentasi 80 %, pada interval 71-80 yaitu 0 siswa dengan presentasi 0% dan pada interval 60-70 0 siswa dengan presentasi 0%, dari hasil terampil siswa di atas memberikan jawaban bahwa rata-rata terampil siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori Baik sampai dengan Sangat Baik.

Tabel Angket Pengetahuan Baik

Penggunaan Media belajar Virus Covid-19 berbahan dasar limbah plastik di aplikasikan pada siswa MTs Lkmd Wanusia Taa, Desa Taa yang masuk pada kategori sekolah 3T, Hasil dari pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen akan dilihat pengetahuan baik melalui angket yang dipakai dan dinilai oleh observer. Berikut ini merupakan hasil pengetahuan baik siswa yang di sajikan dalam tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Tabel Angket Pengetahuan Baik

No	Interval	Frekwensi	Presentasi (%)	Kategori
1	91-100	1	7	Sangat Baik
2	81-90	13	86	Baik
3	71-80	1	7	Kurang Baik
4	60-70	0	0	Tidak Baik
Jumlah		15	100	

Melalui angket pengetahuan baik yang digunakan untuk mengukur siswa melalui penggunaan media belajar virus Covid-19 berbahan dasar limbah plastik sebagai indikator yang dinilai. Maka dari tabel 4.4 di atas pada interval 91-100 terdapat 1 siswa dengan presentasi 7% berada pada kategori sangat baik, interval 81-90 terdapat 13 siswa dengan presentasi 86% pada kategori baik, interval 71-80 terdapat 1 siswa dengan presentasi 7% berada pada kategori kurang baik dan pada interval 60-70 terdapat 0 siswa dengan presentasi 0% berada pada kategori tidak baik.

Dari tabel hasil pengetahuan baik di atas menjadikan patokan bahwa dengan media peraga virus Covid-19 dari limbah plasti yang dipakai dalam proses pembelajaran pada sekolah MTs Lkmd Wanusia Taa, Desa Taa dengan rata-rata siswa berada pada kategori sangat baik dan baik. Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar individu. Kedua faktor tersebut mempunyai arti yang sangat penting dalam rangka membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik baiknya.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004), yang tergolong dalam faktor internal adalah sebagai berikut: (1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya. (2) Faktor psikologis yang terdiri atas faktor intelektual misalnya kecerdasan dan bakat, serta faktor non-intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri. (3) Faktor kematangan fisik maupun psikis dan yang tergolong dalam faktor eksternal adalah : (1) Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan kelompok. (2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu

pengetahuan, teknologi dan kesenian. (3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim. (4) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa setelah menempuh proses belajar. Evaluasi merupakan skala penilaian yang digunakan dalam menentukan hasil yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran di sekolah yang berfokus pada nilai siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil belajar yang diperoleh melalui pembelajaran pada kelas eksperimen terlihat bahwa ada pencapaian kategori siswa pada taraf Baik dan sangat baik dengan jumlah siswa yaitu 15 siswa. Hasil belajar yang akan diperoleh siswa, dapat tergantung dari faktor eksternal yang berasal dari peran serta guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif inovatif dan menyenangkan. Siswa mempunyai kemandirian dalam belajar menjadikan siswa percaya diri mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa.

Pemanfaatan limbah plastik yang digunakan sebagai media belajar virus Covid-19 pada sekolah Terdepan, Terluar dan Terdalam (3T) merupakan alternatif media belajar yang dipakai oleh guru yang ketersediaan media yang kurang pada sekolah, media yang digunakan dapat menjadikan siswa mempunyai tingkat kemandirian dan rasa percaya diri untuk menggunakannya.

Motivasi adalah suatu sugesti atau dorongan yang muncul karena diberikan oleh seseorang kepada orang lain atau dari diri sendiri, dorongan tersebut bermaksud agar orang tersebut menjadi orang yang lebih baik dari yang sebelumnya. Motivasi juga bisa diartikan sebagai sebuah alasan yang mendasari sebuah perbuatan yang dilakukan oleh seseorang (Hasibuan, 2006).

Motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Komponen motivasi merujuk pada keyakinan individu terhadap kapasitasnya untuk belajar. Komponen ini mencakup efikasi diri, atribusi, orientasi tujuan, dan motivasi instrinsik. Secara umum regulasi motivasi mencakup kemampuan individu untuk mengarahkan pikiran, tindakan, dan perilakunya sehingga dapat mempengaruhi pilihan, usaha, dan ketekunannya dalam menyelesaikan tugas akademis. (Woodworth, 2002)

Motivasi sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar dalam diri siswa karena motivasi dalam proses belajar dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk manusia, dan perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya kegiatan yang mengaktifkan, dan menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar (Dimiyanti, 2009).

Motivasi yang sengaja dibentuk oleh guru dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain: 1. Pemberian penghargaan. Dengan pemberian dan penghargaan ini dapat bersifat positif karena dapat menumbuhkan inisiatif, kemampuan-kemampuan yang kreatif dan semangat berkompetisi yang sehat, 2. Pemberian perhatian. Pemberian yang

muncul terhadap siswa dengan segala potensi yang dimilikinya merupakan bentuk motivasi karena banyak tidak memiliki motivasi belajar diakibatkan tidak dirasakan adanya perhatian. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Dimiati dan Mudjiono (2002) prinsip-prinsip yang berkaitan dengan perhatian dan motivasi pembelajaran yaitu perhatian merupakan peranan penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tidak mungkin adanya pembelajaran, perhatian akan timbul pada siswa apabila media belajar sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan sehari-hari akan mengakibatkan motivasi untuk mempelajarinya, 3. Ajakan berpartisipasi. Pada diri manusia ada sesuatu perasaan yang dihargai apabila dilibatkan pada sesuatu kegiatan yang dianggap berharga, guru harus selalu dan mengulurkan tangan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran guna lebih menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi anak dalam belajar dan membangun kreatifitas dan potensi siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar yang terlihat dari penggunaan media belajar Virus Covid-19 Berbahan dasar limbah plastik merupakan solusi untuk menjadikan siswa menjadi termotivasi pada pembelajaran di kelas, dari tabel motivasi terlihat siswa memiliki kategori rata-rata sangat baik dan baik. Penggunaan media ini secara umum menggambarkan bahwa secara langsung dapat menjadikan motivasi belajar siswa dapat lebih baik.

Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan (skill) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010: 49). Sedangkan menurut Hari Amirullah (2003: 17) istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran.

Menurut Singer dikutip oleh Amung (2000: 61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. Menurut Hottinger (Hari Amirullah, 2003: 18), keterampilan gerak berdasarkan faktor-faktor genetik dan lingkungan dapat dibagi dua yaitu: (a) keterampilan phylogenetic, adalah keterampilan yang dibawa sejak lahir, yang dapat berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak tersebut. (b) keterampilan ontogenetic, merupakan keterampilan yang dihasilkan dari latihan dan pengalaman sebagai hasil dari pengaruh lingkungan

Dengan demikian dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai suatu tingkat keterampilan yang baik, perlu memperhatikan hal sebagai berikut: Pertama, faktor individu/pribadi yaitu kemauan serta keseriusan dari individu itu sendiri berupa motivasi yang besar untuk menguasai keterampilan yang diajarkan. Kedua, faktor proses belajar mengajar menunjuk kepada bagaimana kondisi belajar dapat disesuaikan dengan potensi individu, dan lingkungan sangat berperan dalam penguasaan

keterampilan. Ketiga, faktor situasional menunjuk pada metode dan teknik dari latihan atau praktek yang dilakukan.

Angket terampil yang digunakan dan disajikan pada tabel hasil diatas pada rata-rata siswa berada dalam kategori baik dan sangat baik, hasil yang didapat menjadi gambaran bahwa siswa dapat terampil melalui merdeka belajar dari guru memberikan kepercayaan penuh pada siswa untuk mengembangkan potensi dan koodrat yang telah ada pada diri siswa, tugas guru mengarahkan, menuntun dan memandu siswa dalam mengembangkan kemnadirian belajar untuk menciptakan siswa terampil di dalam proses belajar mengajar.

Pengetahuan baik merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan, pengalaman, atau belajar setelah melakukan kegiatan tertentu, pengetahuan baik dan kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Notoatmodjo,2003). Seseorang memiliki pengetahuan baik sebagai berikut. Pengetahuan (Knowledge) pengetahuan diartikan mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, yang termasuk pengetahuan ini adalah bahan yang dipelajari/rangsang yang diterima.

Memahami (comprehention) memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan suatu materi secara benar dan tepat, Analisis kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen tetapi masi kaitan satu sama lain kemampuan analisis dapat dilihat dari penggunaan kata-kata kerja, sintesis merujuk pada suatu kemampuan baik untuk menjelaskan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru bisa diartikan juga sebagai kemampuan mensintesis konsep baru.

Dari hasil pengatahuan baik yang diperoleh melalui angket yang dipakai dalam pembelajaran dengan menggunakan media peraga virus Covid-19, dapat dilihat pada tabel bahwa hasil pengetahuan baiak siswa yang terlihat pada kategori sangat baik dan baik dengan jumlah siswa sebanyak 15 pada kelas eksperimen, pengetahuan baik siswa dapat berkembang dari dalam diri didukung oleh faktor eksternal yaitu guru sebagai pemegang kunci dalam pembelajaran di kelas, pengetahuan baik merupakan nilai yang ada pada seorang siswa dapat terlihat melalui pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas.

Ketergantungan siswa pada guru yang kreatif sangat dinantikan oleh siswa, baik siswa pada sekolah yang berada di kota dengan jangkauan sangat mudah maupun sekolah yang berada pada daerah terluar terdalam dan tertinggal (3T), keterbatasan sarana membuat siswa malas belajar, kurang motivasi, terampil yang kurang dan pengetahuan baik tidak di perlihatkan oleh siswa, peran guru menentukan siswa berkemandirian belajar yang unggul melalui media yang dibuat oleh guru berbahan dasar limbah plastik sesuai dengan materi yang diajarkan guru.

KESIMPULAN

Efektifitas media peraga virus Covid-19 berbahan dasar limbah plastik pada sekolah terdepan, terluar dan tertinggal, siswa memiliki hasil belajar di atas standar kelulusan, motivasi belajar, ketrampilan dan pengetahuan baik berada pada kategori Baik dan Sangat Baik

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Basriyanta., *memanen sampah*. Penerbit kanisius
- Borg, Walter R & Gall Meridith Damien. (1979). *Educational Research*. third Edition. New York: Longman
- Fakhriyah, Fina. dkk. (2016). *Pendampingan Pemanfaatan Sampah Plastik dan Kertas untuk Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Di SDN 5 Bae Kudus*. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat.
- Hujair AH sanaky. (2011). *Media pembelajaran*.Yokjakarta: Safiria Insania press
- Lendy Destalia, Suratno, Sulifah Aprilya H. (2014). *Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbm) Dengan Metode Eksperimen Pada Materi Pencemaran Lingkungan*, Jurnal Pancaran. Vol. 3 No.4.
- Muhammad Hasyim Ansyari Berutu, Muhammad Iqbal H. Tambunan. (2018). *Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat*, Jurnal Biolokus, Vol.1 No.2
- Nyimas, A. (2015). *Motivasi Guru dalam Pembelajaran*.Jakarta:Rineka Cipta
- Slamet. (2015). *Kelebihan dan Kekuranga Motivasi*.Jakarta:Rineka Cipta
- Slamet, Juli Soemirat. (2009). *Kesehatan Lingkungan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sutjipto, C. K. (2011). *Media Pembelajaran (Manual dan Digital)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suwarna. (2005). *Pengajaran Mikro*.Yokjakarta: Tiara Wacana
- Usman, M. basyiruddin, dan Anwar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Intermasa