

Pengembangan Media Pembelajaran IPS Damar Kurung Berbasis Potensi Geohistoris Di Kabupaten Gresik

Muhammad Kanugroho Novianto ¹⁾, Nuansa Bayu Segara ²⁾, Nasution ³⁾, Riyadi ⁴⁾

1, 2, 3, 4) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran damar kurung yang merupakan kesenian Gresik yang dikombinasikan dengan potensi kewilayahan serta sejarah yang dimiliki oleh Gresik. Metode *research and development* (R&D) serta *ADDIE* yang merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini. Teknis analisis yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, berupa (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) kesimpulan/verifikasi digunakan pada penelitian ini, khususnya pada tahap analisis *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan, adanya potensi geohistoris Gresik yang dapat dimanfaatkan dan relevan dengan materi pembelajaran IPS, khususnya potensi kewilayahan yang meliputi wilayah pesisir, kawasan kars, dan sumber daya alam serta peristiwa sejarah yang telah berlangsung di Kota Gresik, yang berlangsung pada masa berkembangnya Hindu-Budha dan Islam. Potensi geohistoris tersebut, selanjutnya dikembangkan menjadi desain ilustrasi yang disajikan dengan bentuk kesenian damar kurung beserta dengan buku panduan penggunaan. Media yang dikembangkan kemudian melalui proses penilaian oleh validator dengan memperoleh nilai, yang mana dapat dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Potensi Sekitar, Kota Gresik

Abstract

This research aims to develop damar kurung learning media which is Gresik art combined with territorial potential and history owned by Gresik. The research and development (R&D) method and ADDIE model were used in this study. Analysis techniques developed by Miles and Huberman, in the form of (1) data reduction, (2) data presentation, and (3) conclusion/verification were used in this study, especially at the ADDIE analysis stage. The results showed that the geohistorical potential of Gresik can be utilized and relevant to social studies learning materials, especially the territorial potential which includes coastal areas, karst areas, and natural resources and historical events that have taken place in Gresik City, which took place during the development of Hindu-Buddhist and Islam. The geohistorical potential is then developed into an illustration design presented in the form of damar kurung art along with a usage guidebook. The media developed then went through an assessment process by the validator by obtaining a score, which can and should be used in learning activities.

Keywords: Media Development, Neighborhood Potential, Gresik City

How to Cite: Novianto, M.K., Segara, N.B., Nasution & Riyadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Damar Kurung Berbasis Potensi Geohistoris Di Kabupaten Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (No. 01): halaman 35 - 51

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia dapat berlangsung dengan baik dan tepat, dikarenakan terdapatnya peraturan serta pedoman sebagai landasan optimalnya kegiatan pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 terkait dengan Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menjelaskan bahwa tujuan pendidikan Indonesia adalah menyeimbangkan antara penguasaan kompetensi dan pembentukan watak dan karakter dari peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024). Tercapainya tujuan pendidikan tersebut, diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara aktif, meliputi nilai moral agama; pengendalian diri; kepribadian; kecerdasan; serta kemampuan yang diperlukan, baik oleh dirinya; bangsa; dan negara mengembangkan potensi yang ada atau dimiliki oleh seseorang dengan tujuan terwujudnya manusia yang diharapkan oleh pendidikan Indonesia (Sujana, 2019).

Pembelajaran IPS pada dasarnya merupakan integrasi serta rekonstruksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang berkembang di lingkungan masyarakat yang terorganisir menjadi satu pembelajaran dalam pencapaian tujuan pendidikan. Hubungan yang terjadi antara makhluk sosial dengan lingkungannya merupakan poin utama dalam pembelajaran IPS, tetapi dalam pelaksanaannya masih minimnya penggunaan lingkungan sosial di sekitar peserta didik sebagai sumber belajar IPS. Kurangnya pemanfaatan potensi lingkungan sosial dikarenakan masih terdapatnya guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran, dimana guru hanya menekankan penyampaian teori dan pengetahuan yang berada pada materi IPS tanpa mengenalkan konsep awal IPS, dimana mengenalkan lingkungan sosial mereka (Budiarti, 2015).

Kelemahan dan permasalahan yang terjadi pada bidang pendidikan ini, perlu dilakukannya salah satu usaha berupa melakukan inovasi serta pengembangan yang dapat menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta membantu perkembangan potensi peserta didik. Terciptanya kualitas kegiatan pembelajaran yang baik harus diikuti dengan guru yang kreatif, dengan dilakukannya perencanaan terkait dengan perangkat pembelajaran yang akan digunakan (Tunjung & Purnomo, 2020). Inovasi dan pengembangan yang dapat dilakukan guru untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan media pembelajaran yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas, yang mana kegiatan inovasi ini ditujukan agar guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat memotivasi peserta didik untuk dapat berpartisipasi secara aktif serta dapat mempelajari dan memahami pembelajaran IPS secara efektif dan efisien (Maghfiroh & Damayanti, 2018).

Pembelajaran yang aktif dapat dicapai melalui penggunaan media yang dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara maksimal karena pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan. Media pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik, yang tujuannya untuk merangsang mereka untuk fokus dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya tersampainya pesan atau materi pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki porsi yang penting yang diperhitungkan di dunia pendidikan, karena dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi atau materi secara optimal (Suriyanti & Thoharudin, 2019).

Guru IPS dapat memanfaatkan potensi atau/serta kearifan-kearifan lokal yang berada di sekitar peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kearifan lokal yang dimiliki Indonesia sendiri terdiri atas beberapa etnis, suku bangsa, serta potensi wilayah yang berbeda dan tersebar di seluruh Indonesia. Kearifan lokal yang berkembang di masyarakat tersebut memiliki banyak bentuk dan pemaknaan, baik sebagai filosofi, nilai, etika, cara, serta perilaku masyarakatnya terkait

bagaimana mereka mengelola sumber daya alam; hayati; manusia; serta kebudayaan agar tetap terjaga (Brata, 2016). Kearifan lokal sendiri dapat dimaknai sebagai hasil dari aktifitas dan pengalaman masyarakat dalam suatu wilayah tertentu dan belum tentu diterapkan di wilayah lain. Pengalaman serta nilai tersebut yang telah lama berlangsung dan melekat erat pada masyarakat secara turun-menurun, sehingga kerarifan lokal sebagai ciri khas dan identitas bangsa Indonesia perlu untuk dijaga dan dilestarikan agar tetap eksis dan tidak tergerus zaman (Widiatmaka, 2022).

Bentuk yang beragam pada lingkungan masyarakat, kearifan lokal memiliki beberapa fungsi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembelajaran IPS. Kabupaten Gresik juga memiliki potensi lain yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS, yaitu wilayah pesisir utara Jawa yang menyimpan banyak potensi serta menjadi bukti peristiwa sejarah yang dapat digunakan sebagai sumber dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPS. Daerah pesisir Gresik pada masa lampau merupakan salah satu pusat perdagangan internasional yang berkembang sangat pesat, ditambah dengan adanya pelabuhan yang berperan penting sebagai pusat kegiatan ekonomi global pada masa pemerintahan Majapahit. Wilayah Gresik sendiri menjadi pusat kegiatan masyarakat dari berbagai macam latar belakang yang berbeda satu sama lain, khususnya pusat perdagangan yang semakin berkembang pada masa berkembangnya Islam ditandai dengan pengangkatan Maulana Malik Ibrahim sebagai penanggung jawab kegiatan perekonomian di Pelabuhan Gresik saat itu (Muhadi, 2018).

Kota Gresik memiliki potensi yang menjanjikan, mulai dari perkembangan Islam yang pesat di wilayah Gresik yang ditandai dengan adanya Makam Sunan Giri dan Maulana Malik Ibrahim serta kesenian Damar Kurung yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Ikon kesenian Gresik tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sebagai media penunjang aktivitas belajar. Kesenian ini pada awalnya memiliki fungsi sebagai lampu penerangan, seperti arti dari damar kurung sendiri, yaitu cahaya yang dikurung. Peralihan fungsi dari Damar Kurung yang menjadi sebuah seni dikarenakan listrik yang semakin berkembang. Kesenian yang berupa lampion dengan empat sisinya yang menyajikan sebuah gambar atau lukisan yang berupa ceritayang merupakan penggambaran kegiatan sehari – hari masyarakat Gresik, mulai dari kegiatan jual beli di pasar; perayaan kebudayaan masyarakat Gresik; dan banyak aktifitas sosial lainnya pada tiap sisi Damar Kurung (Wahyu, 2013). Penggunaan Damar Kurung sebagai media dalam pembelajaran IPS akan sangat tepat jika diterapkan, media yang menyajikan sebuah penggambaran kegiatan sehari – hari di sekitar mereka, tentu akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tidak sekedar menggunakan media Damar Kurung sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPS, tetapi juga menggunakan serta memanfaatkan seluruh potensi Kota Gresik yang dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik (Larasati & Mintohari, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang ditujukan dalam mengembangkan media pembelajaran Damar Kurung di daerah Gresik ini, dapat dikategorikan sebagai penelitian yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode dalam kegiatan penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan sebuah produk serta melakukan pengujian terhadap tingkat keefektifan produk yang telah dikembangkan tersebut, sehingga dapat dikatakan sebagai penelitian yang memiliki sifat longitudinal atau penelitian yang dilakukan secara bertahap (Sugiyono, 2013). Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE, yang merupakan salah satu jenis model yang digunakan dalam penggunaan metode penelitian dan pengembangan. Model ADDIE sendiri merupakan singkatan dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) serta merupakan langkah dari pelaksanaan penelitian yang menggunakan model ADDIE (Cahyadi, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Desain Sisi Media Pembelajaran Damar Kurung

Damar Kurung merupakan kesenian lokal khas Gresik yang isi tiap sisinya menyajikan tentang aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat dalam berkehidupan sosial. Di tahap desain ini, peneliti mengembangkan muatan sisi media damar kurung yang berupa potensi geohistoris dari Gresik yang dikemas menjadi sebuah cerita yang berlangsung secara berurutan. Alur waktu yang digunakan bermula dari titik awal berkembangnya perdagangan lokal dan internasional yang sudah berlangsung lama di wilayah Gresik hingga kehidupan/aktivitas masyarakat yang berlangsung pada masa kini yang dapat dijabarkan dalam beberapa fase, sebagai berikut:

a) Fase 1: Tempat di Pesisir Utara

Tempat di pesisir utara, pada fase ini akan menyajikan terkait dengan kondisi/aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal serta masyarakat luar di wilayah pesisir. Dimana pada saat itu, Gresik merupakan wilayah yang berada dalam kekuasaan kerajaan Majapahit dan masih dikenal dengan beberapa sebutan yang diberikan oleh bangsa asing. Potensi besar yang berada di utara tanah Jawa serta banyaknya bangsa asing yang datang juga menjadikan wilayah tersebut menjadi aktivitas perdagangan yang ramai. Perdagangan tersebut memberikan keuntungan bagi semua pihak, baik masyarakat lokal Gresik, utusan kerajaan yang berada dan/atau yang mensuplai kebutuhan Majapahit, dan juga pedagang luar yang datang dan menetap di Gresik saat itu. Fase ini sendiri dapat dijabarkan dan dimuat pada tiap sisi damar kurung menjadi beberapa runtutan cerita, sebagai berikut:

- 1) Pemandangan daerah pesisir serta terdapat beberapa kapal yang menepi
 - Pemandangan daerah pesisir dengan ciri khas terdapat pohon kelapa, serta terdapat perahu milik nelayan yang berada jauh dari tepi pantai dan sekilas terdapat nelayan yang melakukan aktivitas di tepi pantai
 - Kapal dengan bentuk yang berbeda serta memiliki ukuran yang lebih besar juga menepi, orang yang berada di kapal tersebut juga tidak terlihat seperti warga lokal dengan membawa barang muatan.
- 2) Aktivitas kapal nelayan dan kapal dagang yang menurunkan muatan barang yang bawaan serta diiringi dengan warga asing mendirikan tempat singgah untuk menetap
 - Beberapa kapal nelayan dan pedagang asing sudah menepi dan mereka menurunkan muatan mereka, baik nelayan dengan tangkapan mereka dan juga pedagang asing yang menurunkan muatan mereka.
 - Pedagang asing mendirikan tempat singgah mereka beriringan dengan warga lokal yang sudah menetap di dekat daerah pesisir dengan tujuan untuk menawarkan barang bawaan mereka
- 3) Adanya aktivitas perdagangan yang dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat
 - Masyarakat luar yang sudah menetap memperlihatkan barang bawaan mereka yang bertujuan untuk berdagang dan terdapat beberapa warga lokal yang tertarik untuk melihat barang yang dijual oleh pedagang asing
 - Selain masyarakat lokal, utusan dari kerajaan Majapahit juga tertarik dengan barang yang ditawarkan oleh pedagang asing, serta membeli beberapa barang untuk dibawa kembali ke pusat Majapahit
- 4) Utusan membawa kebutuhan kerajaan kembali ke Majapahit serta awal mula masuknya pedagang Islam di pesisir utara Gresik
 - Kedatangan utusan kerajaan ke Majapahit dengan membawa barang bawaan mereka serta barang bawaan tersebut disambut baik oleh pemimpin Majapahit, karena barang yang ditawarkan beragam
 - Rombongan pedagang asing baru dengan setelan pakaian beratribut bangsa Timur Tengah juga datang ke daerah pesisir dengan tujuan yang sama untuk berdagang serta untuk menyebarkan agama Islam

b) Fase 2: Grisse-Gresik

Grisse-Gresik, pada fase ini akan menyajikan terkait dengan awal semakin banyaknya bangsa Islam ke tanah Jawa serta dengan niat untuk berdagang dan juga menyebarkan ajaran agama Islam, yang pada saat itu ajaran Hindu-Budha menjadi mayoritas agama di bawah kepemimpinan Majapahit. Tokoh Islam memiliki peran penting di daerah pesisir, Maulana Malik Ibrahim yang juga ditunjuk sebagai syahbandar oleh pemerintahan Majapahit karena mendatangkan banyak pedagang Islam. Banyak cara pendekatan yang dilakukan oleh tokoh Islam pada saat mengenalkan Islam pada masyarakat sekitar, dengan menunjukkan keindahan Islam. Tokoh lain, Sunan Giri yang juga merupakan titik puncak berkembangnya Islam pada saat itu, pengaruh besarnya pada perdagangan dan politik yang juga memprakarsai berdirinya pemerintahan Kedaton Giri yang menjadi pusat kota Gresik. Dan ditutup dengan adanya peralihan pemerintahan, yang awalnya Kedaton Giri beralih menjadi Bupati yang memimpin sebuah wilayah yang diperkenalkan oleh masa kolonial penjajahan Belanda. Fase ini sendiri dapat dijabarkan dan dimuat pada tiap sisi damar kurung menjadi beberapa runtutan cerita, sebagai berikut:

- 1) Pedagang Timur Tengah mengenalkan Islam kepada masyarakat lokal serta didirikannya bangunan untuk memfasilitasi warga lokal yang masuk Islam
 - Pedagang timur tengah melakukan interaksi dengan warga lokal dengan tujuan untuk mengenalkan ajaran Islam, dengan berbagai pendekatan yang dilakukan dalam menunjukkan indahnya Islam
 - Banyaknya warga lokal yang awalnya menganut Hindu-Budha beralih menganut Islam, tokoh Islam pada saat itu mendirikan mendirikan sebuah tempat beribadah/langgar dalam memperkuat keislaman warga sekitar
- 2) Pedagang Islam yang mulai ramai berdatangan serta diangkatnya tokoh Islam sebagai syahbandar (mengelola aktivitas di sekitar pesisir/pelabuhan)
 - Berkembang pesatnya Islam memberikan pengaruh pada semakin banyaknya juga pedagang timur tengah yang datang ke pesisir pesisir jawa
 - Dengan banyaknya pedagang Islam yang datang memberikan keuntungan bagi wilayah Majapahit saat itu, hingga dipilihnya tokoh Islam oleh Raja Majapahit sebagai pihak yang bertanggung jawab atas wilayah pesisir/pelabuhan
- 3) Penyebaran Islam yang semakin berkembang pesat
 - Ajaran Islam yang berkembang pesat di wilayah pesisir jawa juga mulai diperkenalkan secara luas ke beberapa wilayah luar jawa dengan menyebarkan murid/warga lokal yang siap dan sudah mendalami ilmu agama
 - Dengan disebarkannya murid/warga lokal dalam menyebarkan Islam di Indonesia, besarnya Islam di pesisir Gresik juga melahirkan kerajaan Islam, Giri Kedaton
- 4) Mulai berdiri serta berkembang pesatnya pengaruh Kedaton Giri
 - Pengaruh tokoh serta pedagang Islam yang melahirkan Giri Kedaton, pemerintahan di Gresik yang kuat akan politik Islamnya serta sebagai wilayah yang terkenal akan jalur perdagangannya
 - Seiring dengan berkembangnya zaman dan sistem pemerintahan, Giri Kedaton tidak memiliki kuasa akan wilayah Gresik karena adanya pengaruh dari kolonialisme dengan diangkatnya bupati/ untuk memimpin sebuah wilayah

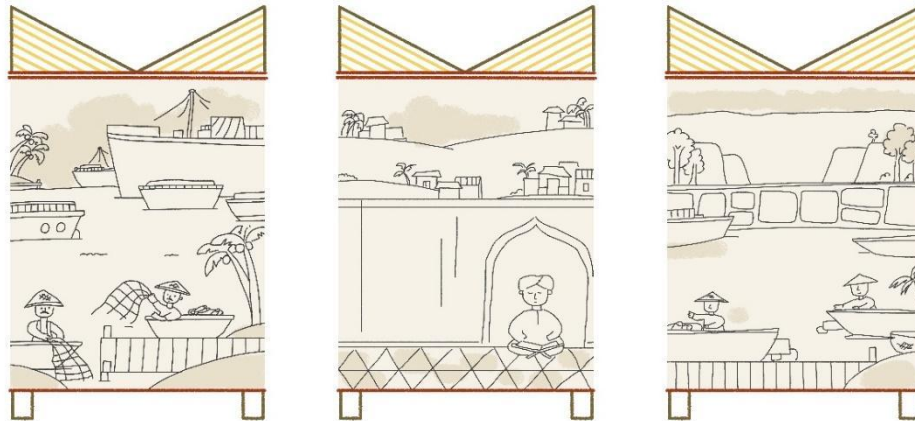
c) Fase 3: Gresik Hari Ini

Gresik hari ini, pada fase ini akan menyajikan bagaimana pada saat zaman sudah mulai berkembang serta masyarakat Gresik selangkah lebih maju dalam memanfaatkan sumber daya yang dimiliki. Gunung kapur yang tersebar di beberapa wilayah Gresik, dimanfaatkan dalam berbagai aspek kebutuhan masyarakat. Hasil galian kapur digunakan sebagai bahan bangunan, baik batu bata putih serta sebagai urugan pondasi awal tanah. Selain itu, hasil galian kapur juga

diolah dan dimanfaatkan menjadi pupuk dolomit, yang juga dapat dirasakan dan dimanfaatkan juga oleh petani untuk meningkatkan kualitas tanah mereka. Pada wilayah pesisir yang umumnya bermata pencaharian sebagai nelayan, juga terdapat alternatif lain salah satunya sebagai petani ikan. Petani ikan dapat memfokuskan area tambak mereka pada komoditas tertentu yang dirasa perlu dan cocok, yang tentu berbeda dengan hasil tangkapan nelayan terpengaruh adanya arus/musim ikan tertentu. Fase ini sendiri dapat dijabarkan dan dimuat pada tiap sisi damar kurung menjadi beberapa runtutan cerita, sebagai berikut:

- 1) Pemandangan daerah pesisir serta pemandangan gunung kapur
 - Pemandangan wilayah pesisir, dengan ditambah kapal para nelayan yang lebih besar dengan mesin motor dengan porsi kapal yang semakin berkembang banyak dan terdapat tambak di dekat daerah pesisir
 - Pemandangan gunung kapur seperti sedia kala yang sudah dilakukannya aktivitas tambang/pemanfaatan oleh pengelola gunung kapur
- 2) Aktivitas pertambangan di gunung kapur, masyarakat lokal mengolah kapur berbentuk batu bata putih secara tradisional (menggergaji) serta aktivitas tambang yang berupa muatan bongkahan (alat berat)
 - Di dalam area gunung kapur, terdapat tenaga kerja yang memotong gunung kapur dengan menggunakan gergaji tradisional berbentuk balok bata putih yang digunakan sebagai bahan pembangunan
 - Di sisi lain gunung kapur, juga terdapat aktivitas tambang dengan skala yang lebih besar. Dengan menggunakan alat berat bego untuk mengeruk gunung kapur menjadi bongkahan-bongkahan yang akan diangkut oleh truk
- 3) Muatan tambang bongkahan kapur dipotong menjadi batu bata menggunakan mesin yang lebih modern serta pengolahan kapur/dolomit menjadi pupuk dan/atau semen
 - Beberapa bongkahan yang diangkut dibawa ke industri lokal warga setempat, dengan komoditas yang sama balok bata putih tetapi menggunakan alat yang lebih modern, mesin potong
 - Industri pabrik mengolah kapur yang sudah ditambang menjadi pupuk yang dapat digunakan pertanian/perkebunan dan juga dimanfaatkan sebagai salah satu bahan dalam membuat semen
- 4) Hasil dari industri tambang kapur yang dirasakan dan dimanfaatkan langsung oleh masyarakat sekitar dalam pemenuhan kebutuhan mereka
 - Pemanfaatan pupuk oleh petani yang digunakan dalam aktivitas pertanian dan/atau perkebunan untuk menyuburkan lahan mereka
 - Pemanfaatan hasil tambang kapur yang digunakan sebagai urugan lahan sebelum dilakukan pembangunan serta penggunaan semen dan balok bata putih sebagai pondasi tempat tinggal

Proses pengerjaan desain pada tiap sisi media, tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat sketsa gambar sebelum dilanjutkan pada tahap pewarnaan. Sketsa awal di tiap sisi ditujukan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan kritik dan saran yang diperlukan oleh peneliti sebelum melanjutkan proses pengerjaan sketsa dari keseluruhan sisi damar kurung



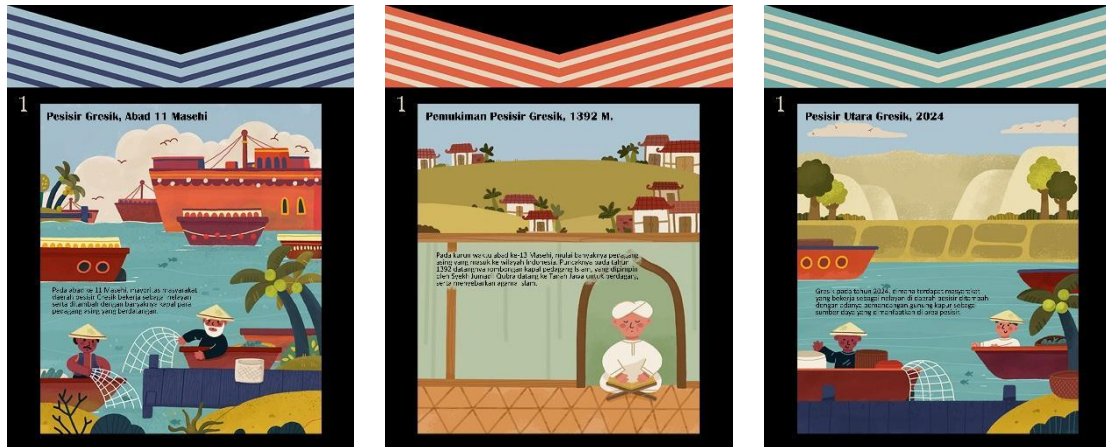
**Gambar. 1 Sketsa Awal Sisi Damar Kurung
(Ilustrasi 1 Sketsa Per Fase)**

Sketsa awal sisi damar kurung yang ditujukan kepada dosen pembimbing mendapatkan respon yang baik tetapi dengan adanya beberapa catatan. Yang pertama, diperlukannya identitas pada tiap sisi damar kurung. Dimana berdasarkan saran dari dosen pembimbing perlu disajikannya judul di tiap sisi ilustrasi. Selain dengan diberikannya judul, ditambahkannya deskripsi singkat di tiap sisi akan dapat memberikan gambaran atau arahan kepada peserta didik sehingga tidak hanya menyajikan gambar untuk dilihat saja, tetapi peserta didik juga dapat membaca deskripsi singkat yang memuat informasi pada tiap sisi media.



**Gambar. 2 Ilustrasi Sisi Damar Kurung
(1 Ilustrasi Per Fase)**

Proses pendesainan dilanjutkan sesuai dengan saran dan arahan dosen pembimbing, menghasilkan ilustrasi yang sudah dilakukan pewarnaan serta penambahan judul dan deskripsi singkat pada tiap sisi damar kurung. Dalam hasil ilustrasi desain ini terdapat beberapa catatan yang diberikan kepada peneliti. Pada judul di tiap sisi ilustrasi yang kurang menggambarkan latar yang disajikan pada gambar ilustrasi, baik latar tempat dan waktu (tahun) berlangsungnya aktivitas yang digambarkan pada ilustrasi di tiap sisi media. Kemudian dilanjutkan dengan deskripsi singkat pada tiap sisi, yang berisikan penjelasan singkat dari aktivitas yang diilustrasikan. Dan juga diperlukannya penomoran pada tiap sisi damar kurung, yang ditujukan untuk menunjukkan alur cerita yang runtut di masing-masing fase media damar kurung.



Gambar. 3 Desain Akhir Sisi Damar Kurung

Hasil akhir desain sisi damar kurung setelah dilakukannya revisi yang diberikan oleh dosen pembimbing, ditambahkannya identitas pada tiap sisi damar kurung berupa pemberian nomor untuk menghasilkan cerita yang berurutan. Kemudian adanya latar tempat dan waktu serta deskripsi cerita yang menggambarkan ilustrasi yang disajikan. Setelah revisi yang sudah dilakukan dan disetujui oleh pembimbing, desain ilustrasi sisi damar kurung dicetak pada kertas kalkir (*tracing paper*) yang tembus pandang. Pemilihan kertas ini karena merupakan bahan yang digunakan pada pembuatan damar kurung dengan bahan yang lebih tipis dan tembus pandang sehingga sumber cahaya yang berada didalam media akan tembus pandang pada desain ilustrasi.

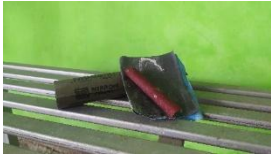
Pengembangan Produk Media Pembelajaran Damar Kurung

Alat dan Bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran damar kurung, dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel. 1 Alat dan Bahan yang Digunakan (1 Rangka Damar Kurung)

No	Alat/Bahan	Keterangan
1.	Balok Kayu 	Balok kayu yang digunakan sebagai rangka damar kurung. Dengan balok kayu yang digunakan berukuran 60×2×2 cm dan 100×2×2 cm yang masing-masing ukuran sejumlah 2 potong balok kayu.
2.	Gergaji 	Gergaji digunakan untuk memotong balok kayu sesuai dengan keperluan ukuran media damar kurung yang sudah ditentukan.
3.	Paku dan Palu 	Paku dan palu digunakan untuk menyambungkan/menyusun rangka balok kayu yang sudah dipotong.

4.	Kertas Amplas 	Kertas amplas digunakan untuk memoles rangka yang sudah terbentuk, merapikan tekstur kayu.
5.	Cat Plitur dan Kuas 	Cat plitur dan kuas digunakan untuk hasil akhir dari rangka kayu yang sudah disusun. Dengan pemilihan warna cat yang disesuaikan dengan desain gambar tiap sisi damar kurung.
6.	Fitting Lampu, Lampu, dan Baterai 	Fitting lampu dan lampu digunakan sebagai sumber cahaya media damar kurung serta baterai sebagai sumber daya guna menyalakan lampu
7.	Kertas kalkir (cetakan ilustrasi sisi damar kurung) 	Hasil cetakan desain sisi pada kertas kalkir yang kemudian ditempelkan di tiap-tiap sisi rangka damar kurung yang sudah terbentuk

Proses Pembuatan Produk Media Pembelajaran

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran damar kurung. Yang pertama dilakukan membuat konsep dan pola media. Dengan kata lain diperlukannya perencanaan awal yang ditujukan untuk mendapatkan hasil media yang sesuai dengan peneliti, langkah pembuatan media dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Proses Pembuatan Media (1 Damar Kurung)

No	Alat/bahan	Keterangan
1.	Balok kayu dan Gergaji 	2 ukuran balok kayu dipotong menggunakan gergaji sesuai dengan kebutuhan. Untuk balok kayu dengan panjang 60 cm dipotong menjadi 30 cm (2 bagian) sedangkan balok kayu dengan panjang 100 cm dipotong menjadi 17 cm (5 bagian).
2.	Balok kayu (dipotong menjadi beberapa bagian), paku, dan palu 	Balok kayu yang sudah dipotong sedemikian rupa, kemudian disusun dengan balok kayu ukuran 30 cm sebagai pondasi serta balok kayu ukuran 17 cm sebagai penghubung tiap pondasi (bagian atas dilebihkan 5 cm dan bagian bawah 3 cm).
3.	Rangka kayu, kertas amplas, cat plitur, dan kuas	Balok yang sudah berbentuk rangka damar kurung kemudian diampas, yang ditujukan untuk menghaluskan kayu. Setelah rangka kayu sudah

		diamplas dilanjutkan proses pengecatan dengan cat plitur dan kuas.
4.	Rangka kayu dan fitting lampu 	Rangka kayu yang sudah di cat plitur, kemudian dipasangkannya fittingan lampu tepat ditengah bagian dalam rangka kayu.
5.	Rangka kayu dan cetakan ilustrasi sisi damar kurung 	Fittingan lampu yang sudah dipasang pada rangka kayu, selanjutnya cetakan ilustrasi ditempel menyelimuti rangka kayu. Setelah cetakan ilustrasi sudah ditempelkan, baterai serta lampu dipasang pada fittingan dan didapatkannya hasil akhir media.
6.	Hasil akhir media damar kurung 	Setelah desain ilustrasi sudah ditempelkan, media sudah siap untuk digunakan dengan memasang lampu dan baterai ke fittingan lampu.

Deskripsi Produk Hasil Pengembangan

Pengembangan media yang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran, tentunya tidak hanya bergantung pada media itu sendiri. Tentunya perlu adanya buku panduan yang ditujukan untuk memberikan arahan bagi pembaca terkait dengan penggunaan media. Dalam proses penelitian, tahapan pengembangan tidak berhenti pada pembuatan media pembelajaran tapi juga diperlukannya penilaian media melalui validator sebelum digunakan dalam kegiatan belajar. Deskripsi media dan penunjang media serta penilaian validator terhadap media yang dikembangkan, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Deskripsi Media Pembelajaran Damar Kurung

a) Identitas Produk

Bentuk fisik : Media pembelajaran dengan rangka utamanya berbahan dasar kayu, yang membentuk balok. Pada tiap sisi media terdapat ilustrasi potensi geohistoris Kota Gresik pada kertas kalkir.

Sasaran : Peserta didik jenjang SMP kelas VIII, mata Pelajaran IPS

b) Damar Kurung: Kilau Kota Gresik

Media pembelajaran ini berbentuk damar kurung yang merupakan kesenian lokal Gresik. Dengan bahan dasar media berupa kayu sebagai rangka utama dari damar kurung serta tiap sisinya menggunakan kertas kalkir. Pada dasarnya damar kurung merupakan kesenian yang memuat aktivitas sosial yang dilakukan masyarakat, pada media ini di tiap sisi damar kurungnya merupakan penggambaran yang telah disesuaikan dalam beberapa fase yang sudah ditentukan, yang memuat terkait potensi geohistoris Gresik.

Penamaan “Kilau Kota Gresik” pada media ini, bahwa pada sisi damar kurung merupakan penggambaran peristiwa yang telah berlangsung di Gresik (Kilau: kisah lampau) serta penggambaran Gresik di era sekarang. Pemilihan kilau karena, damar kurung yang awalnya difungsikan sebagai penerangan, dimana kilau sendiri berarti bahwa damar

kurung yang menyinari Gresik. Media pembelajaran damar kurung ini dibuat dengan ukuran proporsional serta pemilihan warna dan gaya desain yang tepat sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran, baik oleh guru serta diterima baik oleh peserta didik.

2. Deskripsi Buku Panduan

a) Identitas Produk

Bentuk Fisik	:	Buku Cetak
Judul	:	Buku Panduan Media Pembelajaran Damar Kurung: Kilau Kota Gresik
Nama Penyusun	:	Muhammad Kanugroho Novianto
Tebal	:	20 Halaman
Cetakan	:	Pertama
Ukuran	:	A5

b) Halaman Cover

c) Uraian Isi Buku Panduan

Buku panduan penggunaan media ini terbagi atas beberapa bagian, diantaranya sebagai berikut:

- Kata Pengantar
- Daftar Isi
- Damar Kurung: Kilau Kota Gresik
- Manfaat Media Pembelajaran
- Tata Cara Penggunaan
- Ruang dan Interaksi Antarruang
- Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia
- Pelaku dan Kegiatan Ekonomi
- Transisi Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha dengan Islam
- Pluralitas Masyarakat Indonesia

3. Analisis Hasil Validasi Penilaian Media

Pengembangan media pembelajaran tentu tidak akan lepas dari tahapan validasi, yang ditujukan kepada ahli (yang dibidangnya) untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu Damar Kurung: Kilau Kota Gresik sebelum pemanfaatan dalam kegiatan belajar. Uji validasi pada produk ini dilakukan penilaian pada, baik media damar kurung serta buku panduan media pembelajaran melalui instrumen penilaian yang terbagi atas beberapa indikator. Pada media pembelajaran sendiri terdiri atas kepraktisan media, tampilan media, tampilan gambar, dan tipografi. Sedangkan penilaian pada buku panduan meliputi kejelasan sampul/cover, kejelasan media pada buku panduan, kesesuaian format, tampilan gambar, dan tipografi. Dalam melakukan kegiatan validasi media ini, dilakukan oleh dosen dari program studi Pendidikan IPS, yaitu Bapak Dr. Hendri Prastiyono, M.Pd. selaku validator 1 serta Ibu Dr. Niswatin, S.Pd., M.Pd. selaku validator 2 yang merupakan dosen di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unesa. Penilaian media pembelajaran ini juga dilakukan oleh Ibu Iva Rachmawati, S.Pd., M.Pd. yang selaku guru mata pelajaran IPS yang mengajar di SMP Negeri 9 Gresik sebagai validator 3.

Proses penilaian oleh validator, adanya beberapa catatan. Adapula hasil dari penilaian instrumen validasi media dengan kriteria disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Penilaian Media oleh Validator

No.	Kriteria yang dinilai	Perolehan Nilai (%)		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
	Media Pembelajaran			
1.	Kepraktisan Media	80	80	90
2.	Tampilan Media	66,66	80	86,66
3.	Tampilan Gambar	50	80	95
4.	Tipografi (seni cetak dan tata huruf)	73,33	66,66	80
	Buku Panduan			
5.	Kejelasan Sampul/Cover	86,66	66,66	80
6.	Kejelasan Media pada Buku Panduan	80	73,33	80
7.	Kesesuaian Format	70	60	80
8.	Tampilan Gambar	80	70	90
9.	Tipografi (seni cetak dan tata huruf)	80	80	80
Total		72.8	73.6	84.8
Nilai Akhir		77,06		

Hasil perhitungan rumus berdasarkan penilaian validator tersebut mendapatkan nilai 77,06% yang mengacu pada tabel kriteria kevalidan produk, berada di interval 61-80% sehingga media yang dikembangkan dinyatakan valid atau layak untuk digunakan. Akan tetapi terdapat beberapa catatan serta kritik dan saran dari validator. Terdapat komentar dari validator 1, Bapak Dr. Hendri Prastiyono, M.Pd. terkait dengan media yang dikembangkan, terlalu kecilnya dan perlu dikurangi kalimat deskripsi yang digunakan pada tiap sisi damar kurung serta kalimat deskripsi tersebut dapat digantikan dengan barcode. Penggunaan barcode pada media dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik dapat mengeksplor peristiwa atau fenomena yang tertera pada tiap sisi damar kurung lebih dalam. Selanjutnya pada Ibu Dr. Niswatin, S.Pd., M.Pd. selaku validator 2, berdasarkan penilaian beliau tidak perlu dilakukannya revisi dan media layak untuk digunakan. Kemudian terdapat komentar dari Bu Iva Rakhmawati, S.Pd. M.Pd. sebagai validator yang merupakan guru IPS yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan tetapi dengan adanya beberapa catatan, diantaranya untuk media damar kurungnya perlu dierikannya pengait agar dapat digantung serta desain ilustrasi yang berada di tiap sisi media dapat dikembangkan menjadi komik cerita sehingga dapat menarik minat peserta didik dan gambar dapat berupa infografis untuk memberikan gambaran materi IPS.

Penilaian validasi materi ditujukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang ada pada media pembelajaran yang telah dibuat. Validasi materi ini juga dilakukan dengan validator yang sama pada penilaian media, dimana peneliti merangkap 2 kembar validasi yang berbeda (penilaian media dan materi) kepada masing-masing validator. Penilaian materi ini ditujukan untuk mengukur kesesuaian materi pilihan peneliti yang tertera pada buku panduan. Proses penilaian pada validasi materi ini terdiri atas beberapa indikator, yang terbagi menjadi 3 aspek utama, yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek penyajian. Dari penilaian yang ditujukan kepada validator, perolehan nilai dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4 Penilaian Draft Materi pada Buku Panduan Media

No.	Kriteria yang dinilai	Perolehan Nilai (%)		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
Aspek Materi				
1.	Kesesuaian Materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	60	66,66	80
2.	Kebenaran Konsep	80	70	85
3.	Keakuratan Materi	80	80	100
4.	Penyampaian Materi secara Sistematis	80	80	80
5.	Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik	73,33	73,33	93,33
Aspek Bahasa				
6.	Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar	80	80	80
7.	Penggunaan Peristilah yang Tepat	80	80	93,33
Aspek Penyajian				
8.	Penyajian Materi Logis dan Sistematis	80	60	80
9.	Melibatkan Peserta Didik secara Aktif	80	73,33	80
Total		76.8	73.6	84
Nilai Akhir		78,13		

Hasil perhitungan rumus berdasarkan penilaian validator tersebut mendapatkan nilai 78,13% yang mengacu pada tabel kriteria kevalidan produk, berada di interval 61-80% sehingga media yang dikembangkan dinyatakan valid atau layak untuk digunakan. Akan tetapi terdapat beberapa catatan serta kritik dan saran dari validator. Terdapat komentar dari validator 1, Bapak Dr. Hendri Prastiyono, M.Pd. terkait dengan draft materi yang tertera pada buku panduan, terlalu banyaknya penggunaan gambar dan teks sehingga disarankan untuk menggunakan barcode guna memuat informasi materi berupa audio visual. Selanjutnya pada Ibu Dr. Niswatin, S.Pd., M.Pd. selaku validator 2, berdasarkan penilaian beliau tidak perlu dilakukannya revisi dan media layak untuk digunakan. Kemudian terdapat komentar dari Bu Iva Rakhmawati, S.Pd. M.Pd. sebagai validator yang merupakan guru IPS yang menyatakan bahwa desain buku panduan yang dikembangkan dibuat lebih menarik sehingga dapat menarik minat baca peserta didik serta mengasah kemampuan berfikir mereka, baik terhadap materi IPS serta potensi geohistoris dari Gresik yang tertera pada media.

Pembahasan Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan di Kecamatan Ujung Pangkah, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur yang menjadi fokus utama penelitian, yaitu potensi kewilayahan dan sejarah di Kabupaten Gresik. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) serta model pengembangan ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Cahyadi, 2019). Terdapatnya batasan dalam kegiatan penelitian ini, dimana penelitian difokuskan pada pengembangan produk tanpa dilakukannya tahapan implementasi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga model yang digunakan, difokuskan pada tahapan analisis, ditujukan untuk menggali potensi geohistoris Gresik yang kemudian dihubungkan dengan pembelajaran IPS pada kurikulum pendidikan saat ini. Tahap desain, pengilustrasian potensi geohistoris Gresik sesuai dengan kebutuhan media. Dan pada tahapan pengembangan, ditujukan untuk penilaian media yang telah dikembangkan kepada validator yang ahli dibidangnya.

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dilakukannya validasi, yang terdiri atas media Damar Kurung: Kilau Kota Gresik serta draft materi yang tertera pada buku panduan penggunaan media pembelajaran. Dari hasil penilaian yang dilakukan dengan validator, untuk media pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai 77,06% dengan

kriteria produk yang valid. Kemudian pada draft materi yang tertera pada buku panduan memperoleh rata-rata nilai 78,13% dengan kriteria produk yang valid. Berdasarkan proses validasi melalui beberapa indikator penilaian, dinyatakan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar. Menurut Dendi Tri Suarno dan Sukirno dalam penelitiannya (Suarno & Sukirno, 2015), terdapat prosedur yang penting dan perlu untuk dilakukannya penilaian terhadap media yang dikembangkan oleh validator yang ahli dibidangnya, baik ahli media dan ahli materi.

Proses pengembangan media terdapat beberapa kendala serta mendapatkan beberapa catatan dengan tujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil yang maksimal serta dapat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui proses penilaian oleh validator. Hasil media yang telah dikembangkan memiliki konsep yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Ervina Rustanti terkait dengan pengembangan media yang berupa lampion *Dancow Story* (Rustanti, 2021). Dimana pada media lampion *Dancow Story*, disajikan sebuah cerita kedalam bentuk lampion sedangkan pada pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan damar kurung yang merupakan kesenian asli Gresik, yang dikombinasikan dengan pengilustrasian potensi geohistoris Gresik pada tiap sisi media, yang membentuk sebuah cerita yang berurutan.

Pelaksanaan kegiatan belajar, tidak menutup kemungkinan masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda satu sama lain. Dengan gaya belajar peserta didik yang beragam, tentu guru dapat menentukan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, sehingga guru tidak bisa sembarangan dalam memilih media yang dapat berakibat kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran. Dalam teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale terdapat pembabakan gaya belajar peserta didik yang diperoleh melalui pengalaman langsung yang dimana peserta didik mendapatkan pengetahuan langsung dihadapkan dengan lingkungan di sekitar mereka, kemudian melalui pengalaman ikonik yang dimana peserta didik mendapatkan pengetahuan penggambaran melalui ilustrasi maupun video hingga pengalaman abstrak dimana peserta didik mendapatkan pengetahuan hanya melalui membaca dan mendengarkan penjelasan oleh guru (Sari, 2019).

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini, memanfaatkan kesenian lokal Gresik damar kurung berupa lampion yang pada tiap sisinya terdapat penggambaran aktivitas masyarakat sehari-hari. Dikarenakan pemilihan media yang tidak bisa sembarangan, oleh karena itu digunakannya media serta sumber belajar kepada peserta didik dengan memanfaatkan lingkungan sekitar mereka (Widiastutui, 2017). Selain penggunaan media damar kurung dalam pembelajaran, dalam penelitian ini juga memanfaatkan potensi geohistoris, yang meliputi kewilayahan serta peninggalan bersejarah di Gresik yang diilustrasikan di tiap sisi damar kurung. Gresik memiliki potensi lingkungan yang bervariasi. Aspek kewilayahan yang menjadi fokus pada penelitian ini diantaranya, wilayah pesisir, kawasan karst, dan juga komoditi sumber daya alam yang dihasilkan serta pada aspek historis meliputi Gresik dalam lintas sejarah di masa berkembangnya Hindu-Budha hingga mulai masuknya Islam serta peninggalan sejarah yang bernuansa Islam.

Pemanfaatan potensi yang dimiliki Gresik sebagai sumber belajar tentu akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pada pembelajaran IPS. Lingkungan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang ditujukan dalam peningkatan potensi yang dimiliki peserta didik. Dimana pemanfaatan lingkungan sekitar dalam pembelajaran IPS memberikan beberapa keuntungan, diantaranya menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik, kemudian kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna saat peserta didik dengan lingkungan di sekitar mereka sehingga dapat membentuk peserta didik yang tidak asing dengan lingkungan sekitar mereka (Chrislando, 2019).

Mengacu pada kerucut pengalaman Edgar Dale dapat disimpulkan bahwa media hasil pengembangan mengombinasikan pengalaman belajar simbolik dan pengalaman belajar ikonik. Dimana konsep media berupa gambar serta memuat penjelasan singkat terhadap ilustrasi yang berada di tiap sisi media. Yang dalam pelaksanaannya, peserta didik yang sudah terbagi menjadi beberapa kelompok akan diberi kesempatan untuk menganalisis ilustrasi pada damar kurung. Setelah guru memberikan gambaran singkat dan arahan, peserta didik dapat menyampaikan hasil analisis atau observasinya terhadap masing-masing sisi media hingga seluruh media terselesaikan. Damar Kurung: Kilau Kota Gresik terdiri atas gambar potensi Gresik yang dapat dianalisis, kemudian adanya deskripsi singkat di tiap sisi yang dapat dibaca oleh peserta didik. Dan juga terdapat pengetahuan yang didengar oleh peserta didik, baik dari analisis peserta didik pada tiap sisi media serta pemantapan analisis peserta didik oleh guru.

Pemanfaatan media damar kurung hasil pengembangan dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, baik pada dimensi pengetahuan akan pemahaman materi IPS yang dipelajari serta pada dimensi keterampilan dari peserta didik, yang meliputi kemampuan berpikir dalam menganalisis gambar pada tiap sisi, kemudian kerja sama antar peserta didik dikarenakan tiap 2 peserta didik bertanggung jawab atas 1 sisi media, serta kemampuan untuk menyampaikan pendapatnya dengan bahasa yang mereka sendiri. Dimana hal ini dapat dicontohkan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Ervina Rustanti terkait penggunaan media *lampion dan cow story* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik (Rustanti, 2021). Dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil yang signifikan, meningkatnya kemampuan peserta didik, baik kemampuan berpikir dan menyampaikan pendapat dan menceritakan ulang gambar yang disajikan dengan bahasa yang mereka olah secara mandiri.

Hambatan atau kekurangan dari penelitian ini terkait dengan model pengembangan yang digunakan ADDIE. Yang mana pada penelitian ini, dari media damar kurung yang telah dikembangkan tidak dilakukannya penerapan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dikarenakan tidak diterapkannya media dalam kegiatan pembelajaran secara langsung, sehingga masih belum diketahui terkait dengan pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media damar kurung secara langsung, baik berupa aktifnya kegiatan belajar yang melibatkan seluruh peserta didik, kemudian materi yang diajarkan menggunakan media ini dapat mudah dipahami oleh peserta didik, dan pengaruh positif lainnya. Sehingga masih belum diketahui tingkat keefektifan media Damar Kurung: Kilau Kota Gresik pada hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. khususnya pembelajaran IPS.

Kekurangan lain dalam penelitian ini, selain belum diterapkannya media yang dikembangkan juga terdapat beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan. Penelitian ini sendiri hanya difokuskan dalam menggali potensi kewilayahan dan peristiwa sejarah pada wilayah kecamatan di daerah pesisir Kabupaten Gresik, sehingga kurang mengeksplor kecamatan lain di Kabupaten Gresik. Tentunya akan terdapat potensi-potensi lain yang berada di selain kecamatan pesisir Gresik yang dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Selain itu, informasi atau ilustrasi yang dimuat dalam media yang telah dikembangkan, hanya sebatas menyorot poin-poin utama/penting potensi geohistoris Gresik yang berada di 9 kecamatan pesisir Gresik.

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, maka ditemukan beberapa pokok pembahasan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kabupaten Gresik memiliki potensi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, khususnya pada pembelajaran IPS. Potensi kewilayahan yang berupa wilayah pesisir, kawasan karst, dan komoditi sumber daya alam yang dihasilkan serta potensi historis yang berupa peristiwa sejarah yang berlangsung di Gresik pada masa Hindu-Budha hingga mulai masuknya Islam di Tanah Jawa.

2. Pemanfaatan potensi geohistoris Gresik dengan kesenian damar kurung yang dikembangkan menjadi media pembelajaran, Damar Kurung: Kilau Kota Gresik. Media yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi oleh validator, yang merupakan dosen dan guru mata Pelajaran IPS yang dinyatakan valid dan dapat diterapkan.
3. Tingkat keefetifan media Damar Kurung: Kilau Kota Gresik terhadap kegiatan pembelajaran IPS yang belum diketahui. Dikarenakan batasan pada penelitian ini tidak dilakukannya tahap implementasi ADDIE, sehingga belum ada tolak ukur media ini, dalam mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan, baik berupa hasil dan pembahasan. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS sangat perlu bagi guru untuk memanfaatkan potensi lingkungan yang berada di sekitar kita. Kota Gresik sendiri memiliki potensi yang dapat dikembangkan serta dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada potensi kewilayahan dan bukti-bukti sejarah yang berada di Gresik. Potensi kewilayahan yang dimiliki Gresik, berupa kawasan kars, sumber daya alam dan juga wilayah pesisir. Wilayah pesisir Gresik sendiri merupakan potensi yang juga berperan penting dalam posisi Gresik dalam aktivitas sejarah. Sebagai salah satu daerah yang memiliki area pesisir, Gresik merupakan kota yang ramai akan pelancong karena berada dalam lintasan perdagangan internasional, pada masa pemerintahan Majapahit atau bahkan jauh sebelum itu. Selain tempat berkembangnya Hindu-Budha, Gresik juga merupakan satu kota tempat awal penyebaran Islam, khususnya di wilayah Jawa Timur dengan adanya tokoh Islam Maulana Malik Ibrahim serta tokoh lain seperti Sunan Giri dan juga Siti Fatimah binti Maimun. Potensi yang dimiliki oleh Gresik tersebut dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, karena dapat digunakan sebagai penggambaran materi sehingga materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena menggunakan objek yang diketahui dan berada di sekitar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, I. B. (2016). Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati, Volume 5, No. 1*, 9-16.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 3, No. 5*, 61-72.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Educational Journal, Volume 3, No. 1*, 35-43.
- Chrislando, A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Vol. 15, No. 1*, 1-7.
- Larasati, P. A., & Mintohari. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Damar Kurung terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Sekolah Dasar. *JPGSD, Volume 5, No. 3*, 402-413.
- Muhadi. (2018). Gresik sebagai Bandar Dagang di Jalur Sutra Akhir Abad XV hingga Awal XVI (1513 M). *Jurnal Pendidikan Sejarah, Volume 6, No. 2*, 143-154.

- Maghfiroh, L., & Damayanti, M. I. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Damar Kurung dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi di Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD, Volume 06, No. 10*, 1864-1875.
- Rustanti, E. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Materi Narrative Melalui Media Lampion Dancow Story Pada Siswa Kelas X TEI-3 SMK N 3 Boyolangu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Visioner, Volume 2, No. 1*, 39-43.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan, Volume 1, No. 1*, 58-78.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 4, No. 1*, 30-38.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, Volume 3, No. 1*, 117-121.
- Suarno, D. T., & Sukirno. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPS, Volume 2, No. 2*, 115-125.
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). Kreativitas Guru IPS dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTs Negeri 1 Semarang. *Sosiolum, Vol. 2, No. 1*, 63-71.
- Wahyu, R. S. (2013). Makna Lukisan Damar Kurung sebagai Kesenian Masyarakat Gresik. *Jurnal FISIP, Volume 2, No. 1*, 114-123.
- Widiastutui, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Satya Widya, Vol. 33 No.1*, 29-36.
- Widiatmaka, P. (2022). Strategi Menjaga Eksistensi Kearifan Lokal sebagai Identitas Nasional di Era Disrupsi. *Pancasila: Jurna Keindonesiaan, Vol. 2, No. 2*, 1-13.