



Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Bekas di SDN Bungur Endah

Abdullah Azzam¹, Nia Mimi Nurkarlina², Putri Annisa Tsaniya³, Sa'diyatur Roofiqoh⁴, Sifa Marisa Sutianti⁵

¹Ilmu Komunikasi Jurnalistik, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: abdllhazzam541@gmail.com

²Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: niamimink@gmail.com

³Tasawuf dan Psikoterapi, Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: tsaniyaputriannisa2@gmail.com

⁴Bimbingan Konseling, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: sadiyatur0507@gmail.com

⁵Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: sifamarisa10@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis bahan bekas di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bungur Endah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara ekonomis dan ramah lingkungan. Metode pengembangan meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi, evaluasi, dan penyempurnaan media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis bahan bekas memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan manfaat dalam mengajarkan nilai-nilai keberlanjutan dan kreativitas dalam memanfaatkan sumber daya lokal. Implikasi dari penelitian ini adalah memperkuat pentingnya pemanfaatan bahan bekas dalam konteks pendidikan, serta memberikan inspirasi bagi institusi pendidikan lain untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: bahan bekas, media pembelajaran, kreativitas

Abstract

This article discusses the development of learning media based on used materials at Bungur Endah State Elementary School (SDN). The aim of this research is to increase the effectiveness of the learning process by utilizing available resources economically and environmentally friendly. Development methods include needs analysis, design, implementation, evaluation and improvement of learning media. The results of this research show that the application of learning media based on used materials has a positive impact on student engagement and understanding. Apart from that, this approach also provides benefits in teaching the values of sustainability and creativity in utilizing local resources. The implications of this research are to strengthen the importance of using used materials in an educational context, as well as providing inspiration for other educational institutions to adopt a similar approach in developing innovative and sustainable learning media.

Keywords: *Creativity, learning media, used materials*

A. PENDAHULUAN

Dalam era digital dan teknologi informasi yang semakin berkembang, media pembelajaran menjadi salah satu unsur kunci dalam proses pendidikan yang dinamis. Namun, seringkali kita melupakan potensi besar yang terkandung dalam bahan-bahan bekas di sekitar kita. Media pembelajaran berbasis bahan bekas adalah sebuah konsep yang inovatif, menghadirkan peluang baru dalam mengajar dan belajar. Dalam pendahuluan ini, kita akan menjelajahi ide-ide menarik yang terkait dengan penggunaan bahan bekas sebagai dasar media pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Bahan bekas, yang pada umumnya dianggap sebagai sampah, dapat menjadi sumber daya yang berharga dalam dunia pendidikan. Penggunaan kembali barang-barang tersebut untuk tujuan pendidikan memiliki potensi untuk merangsang kreativitas, meningkatkan pemahaman, dan mengurangi dampak lingkungan negatif yang diakibatkan oleh pembuangan sampah.

Salah satu keunggulan utama media pembelajaran berbasis bahan bekas adalah kemampuannya untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan-bahan bekas dapat diubah menjadi alat pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks pelajaran. Siswa dapat merancang, menciptakan, dan berkolaborasi dalam proyek-proyek pembelajaran yang menghubungkan teori dengan praktik, yang meningkatkan pemahaman mereka.

Pendekatan media pembelajaran berbasis bahan bekas juga mencerminkan pentingnya pengajaran berbasis pengalaman. Siswa tidak hanya mendengar atau membaca tentang konsep-konsep tertentu, tetapi mereka melibatkan diri dalam aktivitas nyata yang memungkinkan mereka untuk mengalami, mencoba, dan menguji teori-teori tersebut.

Hal tersebut sesuai dengan teori Dale's Cone of Experience (Pagarra et al. 2022). Teori ini mengilustrasikan berbagai cara yang berbeda di mana orang belajar dan menangkap informasi melalui pengalaman mereka. Konsep kerucut pengalaman ini menggambarkan berbagai tingkat keterlibatan dan pemahaman dalam proses pembelajaran, yang bervariasi dari tingkat yang lebih rendah hingga tingkat yang lebih tinggi. Kerucut tersebut biasanya direpresentasikan dalam bentuk sebuah diagram berbentuk kerucut atau piramida dengan lapisan-lapisan berbeda, mewakili cara berbeda dalam mengalami pembelajaran.

lapisan-lapisan kerucut pengalaman Edgar Dale meliputi: (1) Pengalaman Langsung (*Direct Experience*): Bagian terluar dari kerucut ini melibatkan pengalaman langsung, di mana individu belajar melalui tindakan langsung dan pengalaman fisik. Contohnya adalah mengamati, merasakan, atau melakukan sesuatu secara langsung, seperti eksperimen, percobaan, atau aktivitas praktis. ; (2) Gambar Bergerak (*Contrived Experience*): Lapisan selanjutnya melibatkan penggunaan gambar dan visualisasi untuk membantu dalam pemahaman dan pembelajaran. Ini mencakup penggunaan model, diagram, dan grafik untuk menggambarkan konsep-konsep tertentu.; (3) Demonstrasi (*Demonstration*): Demonstrasi adalah penggunaan contoh nyata atau demonstrasi untuk mengilustrasikan konsep atau prinsip tertentu. Ini bisa berupa eksperimen yang ditunjukkan oleh guru atau demonstrasi berbasis video. (4) Diskusi Kelompok (*Discussion Groups*): Diskusi kelompok melibatkan partisipasi aktif dalam berbicara dan berdiskusi dengan orang lain. Ini memungkinkan siswa untuk berbagi pemahaman dan pendapat mereka tentang topik tertentu.; (5) Aktivitas Terkendali (*Guided Practice*): Aktivitas terkendali melibatkan pembelajaran melalui latihan dan aktivitas yang terstruktur dan dipandu oleh seorang guru atau instruktur. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari.; (6) Membaca (*Reading*): Membaca melibatkan penggunaan tulisan untuk memahami informasi. Ini bisa berupa bacaan, buku teks, artikel, atau materi tertulis lainnya.; (7) Mendengarkan (*Listening*): Mendengarkan adalah proses pembelajaran melalui pendengaran. Ini bisa melibatkan ceramah, presentasi, atau audio rekaman.; (8) Mengamati (*Observing*): Mengamati melibatkan pengamatan dan perhatian terhadap sesuatu yang sedang berlangsung, seperti pertunjukan atau presentasi.; (9) Mengambil Hati (*Receiving*): Bagian terdalam dari kerucut ini adalah tingkat penerimaan informasi dengan sedikit atau tanpa pemahaman yang mendalam. Ini bisa terjadi ketika seseorang hanya melewati informasi tanpa benar-benar memahaminya..

Selain itu, penggunaan bahan bekas dalam media pembelajaran dapat mengajarkan pesan yang lebih luas tentang keberlanjutan dan tanggung jawab lingkungan. Siswa dapat belajar tentang daur ulang, penggunaan bijaksana sumber daya, dan cara-cara untuk mengurangi limbah, mengubahnya menjadi peluang positif untuk masa depan.

Dalam konteks ini, kita akan menjelajahi lebih lanjut bagaimana media pembelajaran berbasis bahan bekas dapat memengaruhi proses pendidikan,

menginspirasi kreativitas siswa, dan memberikan solusi untuk tantangan lingkungan saat ini. Melalui pemahaman yang lebih dalam tentang pendekatan ini, kita dapat menggali potensi besar yang terkandung dalam barang-barang bekas yang sering kita anggap sepele, untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih baik dan berkelanjutan.

B. METODE PENGABDIAN

Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan bahan bekas di SDN Bungurendah. Siswa yang berbeda mungkin menghadapi tantangan yang beragam saat belajar. Ada banyak faktor yang dapat memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan strategi pembelajaran yang tidak tepat. Menurut Sartika (2019) mengemukakan perbedaan yang signifikan dalam penggunaan strategi pembelajaran antara peserta didik yang berhasil dan yang tidak. Dalam proses belajar-mengajar, penting bahwa guru dan siswa memiliki kontribusi yang seimbang (Tanjung, 2018).

Penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik atau monoton dapat merugikan karena dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, kami mengadopsi metode pengabdian yang berfokus pada pemanfaatan bahan bekas di SDN Bungurendah, dengan pendekatan kolaboratif yang menggabungkan inovasi pendidikan dan kepedulian terhadap lingkungan.

Kami melibatkan guru, siswa, dan komunitas sekolah dalam proses mengubah bahan bekas menjadi media pembelajaran yang kreatif dan bermanfaat. Dalam pendekatan ini, kami mendorong partisipasi aktif semua pihak dalam merancang solusi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Proses pengembangan melibatkan langkah-langkah seperti analisis kebutuhan, desain, implementasi, evaluasi, dan perbaikan media pembelajaran.

Artikel ini bertujuan untuk menginspirasi siswa dan siswi SDN Bungurendah untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah mereka dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermanfaat, yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Pada bagian ini, kami akan memaparkan berbagai langkah dan aktivitas yang telah kami lakukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis bahan bekas di SDN Bungur Endah Desa Rancasenggang Kecamatan Sindangkerta Kabupaten Bandung Barat. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kesadaran lingkungan di sekolah. Berikut adalah rincian kegiatan pelaksana:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Sumber Bahan Bekas

Langkah pertama dalam pengembangan media pembelajaran adalah mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di SDN Bungur Endah dan mencari sumber-sumber bahan bekas yang dapat digunakan untuk menciptakan media tersebut. Kami berdiskusi dengan guru-guru dan mengidentifikasi topik pembelajaran yang perlu ditingkatkan.

2. Pengumpulan Bahan Bekas

Setelah mengidentifikasi kebutuhan dan sumber bahan bekas yang

potensial, kami melakukan pengumpulan bahan-bahan tersebut. Bahan bekas yang kami kumpulkan meliputi kardus, botol plastik bekas, kain perca, dan bahan bekas lainnya yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.

3. Perancangan Media Pembelajaran

Kami bekerja sama dengan guru-guru untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum sekolah dan tujuan pembelajaran. Media-media ini meliputi papan tulis interaktif dari kardus bekas, alat peraga anatomi tubuh manusia dari kardus, dan peraga bagian-bagian pada tumbuhan dari kardus

4. Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah perancangan selesai, kami mulai membuat media pembelajaran menggunakan bahan bekas yang telah terkumpul. Proses ini melibatkan penggunaan alat dan peralatan sederhana seperti gunting, lem, dan cat. Selama proses pembuatan, kami melibatkan juga siswa-siswa kelas 4, 5 dan 6 untuk membantu dan memperoleh pengalaman praktis.



5. Uji Coba dan Evaluasi

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat kemudian diuji coba dalam proses pembelajaran di kelas. Kami mengamati bagaimana siswa merespons media-media ini dan mencatat feedback dari guru dan siswa. Siswa terlihat sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan alat peraga tersebut karena menjadi sesuatu hal yang baru bagi mereka belajar menggunakan alat peraga. Hal ini juga memudahkan siswa untuk memahami bagaimana bentuk tubuh dalam diri manusia yang tidak bisa dilihat. Berdasarkan evaluasi ini, kami melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran.



6. Pelatihan Guru dan Dokumentasi

Selain mengembangkan media pembelajaran, kami juga memberikan pelatihan kepada guru-guru di SDN Bungur Endah tentang penggunaan media-media ini dalam pembelajaran. Kami juga mendokumentasikan seluruh proses pengembangan media pembelajaran, termasuk langkah-langkah, hasil uji coba, dan evaluasi, sehingga pengalaman ini dapat dibagikan dengan pihak lain yang tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran serupa.



Dengan melakukan serangkaian kegiatan di atas, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di SDN Bungur Endah serta meningkatkan kesadaran lingkungan dengan menghasilkan media pembelajaran yang ramah lingkungan menggunakan bahan bekas. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif sambil menginspirasi mereka untuk berkreasi dengan bahan bekas.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan melalui observasi, dari berbagai sampah yang ada ternyata sampah kertas lebih banyak jumlahnya daripada bentuk sampah lain. banyaknya sampah kertas yang tidak tepat pengelolannya sehingga memberikan dampak buruk bagi masyarakat. Kertas bekas dapat menjadi media yang sangat baik untuk meningkatkan kesadaran akan lingkungan yang bersih dan sehat. Siswa dapat diajari bagaimana limbah mengurangi kualitas dan merusak lingkungan.

Selain itu, siswa juga diajarkan bagaimana menggunakan kertas sebagai media pembelajaran mereka. Mereka juga bisa belajar tentang seni mewarnai, memilih hiasan yang sesuai, menciptakan suatu model dari hasil pemikirannya. Kertas bekas dapat digunakan tanpa diolah menjadi pulp, dan dapat langsung dirancang dan diolah menjadi alat tulis, amplop, hiasan dinding dan aplikasi lain yang memenuhi kebutuhan manusia. Manfaat mengajarkan siswa membuat benda dari kertas bekas adalah mereka akan belajar mengidentifikasi dan menggunakan berbagai alat dan bahan seperti pemotong, gunting kertas, sudut/penggaris, pensil, penghapus, karton, dan lem.



Gambar 1. Media belajar struktur tanaman untuk kelas 4



Gambar 2. Media belajar pencernaan untuk kelas 6

Produk ini akan sangat membantu guru dalam mengajar materi dasar terkait system pencernaan dalam IPA, karena secara umum IPA sangat bermanfaat bagi kehidupan. Ia memiliki kekuatan dalam membangun Bangsa dan Negara. Maka dari itu rasa suka terhadap IPA perlu dikembangkan. Dengan strategi pembelajaran yang kreatif dan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran akan mampu membangun semangat siswa dalam pelajaran IPA. Dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti ini diharapkan dapat merubah pola pikir siswa mengenai IPA, agar IPA di dalam pandangan siswa bukan sebagai pelajaran yang menyulitkan melainkan pelajaran yang menyenangkan dan menarik dalam kehidupan sehari-harinya (Rahayu & hermayawati.2018).

Projek ini terinspirasi dari konsep "Go Green" dan kondisi limbah yang dapat merusak lingkungan. Menurut Amanda Davis (2018) istilah "Go Green" adalah sebuah langkah untuk menghemat energi, mengurangi polusi dan menghemat uang. Berikut adalah beberapa langkah sederhana untuk melakukan go green. Pertama, menghemat energy, mematikan lampu ketika meninggalkan rumah atau kantordan mematikan air saat menggosok gigi. Kedua, mengurangi polusi melalui kegiatan ramah lingkungan, salah satunya melalui daur ulang limbah kertas dan plastik. Ketiga adalah hemat bahan sebagaimana disebutkan di atas. Jadi pembuatan media pembelajaran dari limbah kardus ini termasuk menjalankan salah satu upaya Program "Go Green" yang bukan hanya bermanfaat bagi pembelajaran melainkan juga untuk menjaga kelestarian lingkungan. Selain itu penggunaan Kertas bekas dapat menjadi media yang sangat baik untuk meningkatkan kesadaran akan lingkungan yang bersih dan sehat. Siswa dapat diajari bagaimana limbah mengurangi kualitas dan merusak lingkungan. Selain itu, siswa juga diajarkan bagaimana menggunakan kertas sebagai media pembelajaran mereka (Urwatun Nazihah,2021).

E. PENUTUP

Kesimpulan dari penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis bahan bekas menunjukkan adanya beberapa temuan penting yang dapat disimpulkan:

1. Efektifitas dalam Pembelajaran: Media pembelajaran berbasis bahan bekas telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai materi pembelajaran. Penggunaan kreatif bahan bekas untuk membuat alat-alat pembelajaran telah merangsang minat siswa dan mengaktifkan partisipasi aktif dalam proses belajar.
2. Kreativitas dan Imajinasi: Pendekatan ini telah merangsang kreativitas dan imajinasi siswa. Mereka dapat merancang dan menciptakan model serta alat pembelajaran yang menggambarkan konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih visual dan nyata.
3. Pengalaman Praktis: Penggunaan media pembelajaran berbasis bahan bekas memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis. Mereka dapat menyentuh, merasakan, dan berinteraksi langsung dengan bahan-bahan tersebut, yang telah terbukti meningkatkan pemahaman konsep.
4. Pengajaran Berbasis Pengalaman: Pendekatan ini sesuai dengan konsep pengajaran berbasis pengalaman, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami, menguji, dan menerapkan konsep dalam konteks nyata.
5. Kesadaran Lingkungan: Penggunaan bahan bekas dalam pembelajaran juga memiliki manfaat dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya daur ulang dan penggunaan kreatif sumber daya yang ada. Hal ini membantu membentuk perilaku berkelanjutan dan peduli terhadap lingkungan.
6. Relevansi Kurikulum: Media pembelajaran berbasis bahan bekas dapat disesuaikan dengan kurikulum dan tingkat perkembangan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.
7. Motivasi Belajar: Pendekatan ini telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka lebih terlibat dalam pembelajaran karena proses yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam kesimpulan, penggunaan media pembelajaran berbasis bahan bekas merupakan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini memberikan bukti bahwa sumber daya yang ada di sekitar kita, bahkan yang terlihat sepele seperti bahan bekas, dapat digunakan secara efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik dan berkesan. Dalam dunia yang semakin kompleks, metode ini dapat menjadi alat yang berharga dalam mengembangkan pemahaman, kreativitas, dan kesadaran lingkungan siswa.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menjalankan kegiatan pengabdian pada tahun 2023 ini. Selain itu, ucapan terima kasih kami sampaikan juga kepada Dosen Pembimbing Lapangan kami yaitu Bapak Nasrullah Jamaluddin, M. Ag. Kemudian ucapan terimakasih kepala Kepala Desa Rancasenggang Bapak Asep Hendra, Staff desa, Bamusdes, TP-PKK, Kepala Dusun, RW, RT, linmas serta seluruh elemen yang ada pada ruang lingkup Desa Rancasenggang ini yang telah membantu kami dalam proses pengabdian ini.

Tak lupa, ucapan terimakasih kepada kelompok 292 dan 293 yang sudah ikut serta kebersamai kegiatan pengabdian kami di Desa Rancasenggang ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan baik berupa materi, pikiran, tenaga ataupun yang lainnya dapat dibalas oleh Allah SWT Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM.*
- Rahayu Handayani, Hermayawati. 2018. *PEMANFAATAN KARDUS BEKAS SEBAGAI MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS.* Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter pada Era Revolusi Industri 4.0” Universitas Mercu Buana: Yogyakarta.
- Siarni,dkk. 2019. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pmebelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara.Jurnal Kreatif Tadulako Online.Vol 3.No 2.
- Urwatun Nazihah. 2021. *PEMANFAATAN BARANG BEKAS SEBAGAI BAHAN AJAR (APE) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN MAKANAN.* Universitas Muhammadiyah: Sidoarjo.