

Pemanfaatan Bahan Tidak Terpakai Sebagai Inovasi Kreativitas Media Pembelajaran Sekolah Dasar

Jeany Arsy Maqin^{1✉}, Lilis Putriani²& Tressa Linanda³

ABSTRACT

Pengembangan media pembelajaran merupakan bentuk kreativitas dan peningkatan inovasi siswa dalam mengembangkan kognitif dan motorik pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini pun sebagai upaya melindungi bumi dari sampah yang tidak ditangani dengan bijak sehingga menimbulkan dampak buruk bagi penghuni bumi dan masyarakat sekitar. Media pembelajaran yang diberikan memiliki daya cipta yang inovatif dan memiliki daya pengembangan kreativitas yang baik. Siswa diharapkan mampu menciptakan berbagai media interaktif dari setiap barang bekas yang digunakan dan sehingga mampu membantu dalam memudahkan pemahaman pada pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini menjadi bahan pengalaman baik bagi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan luas. Analisis dokumen pada pendekatan kualitatif menjadi metode yang peneliti gunakan dalam proses penelitian ini, dimana pada prosesnya terdapat pengumpulan data, pengolahan data, pengorganisasian data serta memilih dan memilah data yang akan dianalisis pada penelitian kali ini. Banyaknya bahan pembelajaran dikelas yang terbengkalai menjadi hal yang ironis dan tentunya hal ini perlu adanya pembaharu yang melibatkan siswa agar selain terpecahkan masalah yang ada dikelas juga mampu menimbulkan rasa empati siswa pada lingkungan dan ruangan kelas tempat dimana mereka belajar yang seharusnya nyaman digunakan. Pada pemanfaatan ini aspek yang diharapkan yaitu bentuk kreativitas siswa, bentuk kepedulian siswa pada lingkungan sekitar dan bentuk kerja sama dengan temannya.

Kata kunci : bahan tak terpakai, inovatif, kreativitas siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Dalam setiap masalah pada sistem pendidikan terutama pada pembelajaran dikelas guru menjadi faktor utama permasalahan yang terjadi.

Utamanya tenaga pendidik merupakan sentral bagi murid untuk menghimpun pengetahuan yang disalurkan oleh gurunya. Media pembelajaran menjadi permasalahan yang signifikan bagi seorang guru. Media pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting untuk menyalurkan stimulus pada murid sehingga dapat meningkatkan pola pikir dan juga minat bakat yang dimiliki siswa namun belum tersalurkan sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik. Hal ini berkaitan dengan generasi muda yang harus menjaga lingkungan dari hal-hal yang berdampak buruk, seperti pencemaran limbah, buang sampah sembarangan sehingga menimbulkan banjir dan lain sebagainya. Oleh karena itu, disini guru memberikan bimbingan dua kali lipat yakni mengajarkan siswa agar selalu menjaga lingkungan agar tetap terjaga, melatih kreativitas motorik dan kognitif siswa. Seorang guru harus mampu memilih dan memilah dalam penggunaan alat atau media pembelajaran yang cocok untuk diberikan pada siswa dan seyogyanya tidak membahayakan dan mudah didapatkan karena sangat penting bagi pendidik untuk memperhatikan siswa dari segala aspek apapun. Sebab dilihat dari beberapa ruangan kelas disekolah dasar memang membutuhkan pembaharu yang memiliki daya jangka panjang agar tetap bisa digunakan dalam waktu yang lama tentunya media nya tidak mudah rusak sehingga bisa digunakan dalam keadaan utuh.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dari hasil pemanfaatan barang bekas yang dilakukan oleh siswa dan gurunya. Mengingat bahwa pentingnya media pembelajaran dalam proses kegiatan mengajar, pelajaran yang tidak monoton dan melatih gerak siswa dirasa penting untuk dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti mengharapkan bahwa ada dampak positif yang dihasilkan oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai, karena dilihat dari kondisi penampakan ruang kelas yang sangat membutuhkan kreativitas siswa dalam pembaharuan yang lebih baik. Seyogyanya generasi muda adalah Agent of Change maka sudah sepantasnya pendidik harus melatih dan membimbing siswa sedini mungkin dan sebaik mungkin agar menjadi generasi cerdas yang dapat merubah apa yang seharusnya dirubah dengan daya cipta inovasi pemanfaatan barang tak terpakai diolah yang menghasilkan media yang berkualitas. Hal kecil yang dapat diciptakan siswa pada ruang kelasnya adalah melengkapi peralatan kebutuhan kelas tentunya dari hasil kreativitas siswa serta menciptakan media-media yang dirasa perlu dalam membantu proses pembelajaran dikelas.

Media berbahan alat bekas ini merupakan alat ajar yang digunakan pendidik sebagai perantara penyampaian materi dalam proses pembelajaran dimana media tersebut berasal dari bahan yang sudah tak terpakai dan digunakan atau dimanfaatkan. Alat tak terpakai tersebut dialokasikan sebagai media

pembelajaran sebagai upaya pemanfaatan barang bekas yang tidak dimanfaatkan dengan baik. Pada dasarnya barang tersebut masih memiliki manfaat dan bisa didaur ulang kembali sebagai media-media yang dapat menunjang pendidikan terutama sebagai media pembelajaran di sekolah. Indonesia membutuhkan seorang guru yang tidak hanya pintar dalam mengajarkan materi namun seorang guru yang memiliki kreativitas serta mampu membimbing murid-muridnya. Murid akan melihat baik ataupun buruknya perilaku guru, oleh karenanya guru harus mencerminkan perilaku yang baik. Semisal nya guru bisa mencontohkan untuk membuang sampah pada tempatnya, merapihkan kembali buku pelajaran pada arak bukunya atau berbicara dengan baik dan sopan. Tentu hal itu akan membuat murid termotivasi untuk melakukan hal-hal yang baik yang sudah dicontohkan gurunya. Kesadaran-kesadaran kecil akan membentuk sesuatu yang besar jika dilakukan dengan tekun.

METODOLOGI

a. Desain penelitian

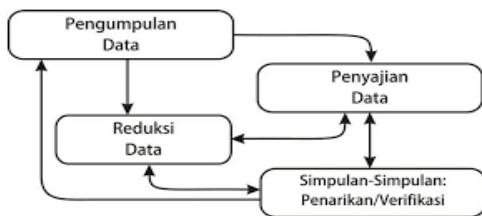
Metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain metodologi adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji sebuah topik penelitian. (Mulyana, 2010). Jenis metodologi pada penelitian ini yaitu menggunakan studi pustaka (Library Research). Studi pustaka ialah studi yang objek penelitiannya berupa buku, karya kepastakaan, artikel media massa, jurnal ilmiah, maupun data-data staitistik. Menurut Sarwono (2006), studi kepastakaan juga bisa mempelajari banyak macam sumber buku referensi serta hasil akhir penelitian sebelumnya yang sesuai atau sejenis guna mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Poin-poin berikut merupakan prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian studi pustaka menurut Kuhlthau (2002) di antaranya: 1) Menentukan topik atau tema, 2) Menjelajahi informasi yang dibutuhkan, 3) Menentukan judul atau fokus akan penelitian, 4) Mengumpulkan beragam sumber data yang valid, 4) Mempersiapkan data-data yang sudah dicari, dan yang terakhir, 5) Menyusun laporan penelitian. Teknik analisis yang digunakan penulis adalah metode analisis isi (Content Analysis) yaitu dengan cara pemilihan penyaringan e-journal dan artikel-artikel terpecaya yang relevan dengan kesesuaian judul ini. Pada proses analisis isi akan dilaksanakan dengan memilah-milah buku yang sesuai, membandingkan, dan menggabungkan dari berbagai sumber hingga ditemukan yang paling valid dan relevan (Sutanto, 2005). Hal tersebut dilakukan dengan cara mencatat, membaca, menelaah, memahami lalu membandingkannya dengan sumber-sumber lain yang dapat dipercaya untuk mendapatkan data penelitian yang bersifat teoritis. Mengenai sifat dari studi yang dilakukan adalah deskripsi

analisis yang artinya diharapkan bisa memberi edukasi kepada para pembaca, serta jenis data yang digunakan pada artikel ini adalah data sekunder. Data sekunder itu sendiri adalah data yang didapat penulis dari buku-buku yang sesuai dengan kriteria artikel sesuai. Demikian penyaringan data yang relevan menjadi acuan dalam penulisan artikel ini.

b. **Prosedur Analisis Data**

Pada proses penelitian terdapat prosedur yang mesti dilakukan agar pada pelaksanaannya berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Prosesnya mencakup reduksi data, display data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Dalam data yang dianalisis atau data yang dicari merupakan upaya pencarian dan penyusunan data, sehingga akan memudahkan dalam hal pemahaman dan penginformasian kepada orang lain. Proses analisis data pada penelitian ini hasil dari telaah sumber data yang telah tersedia seperti hasil dari dokumen berupa gambar, foto, fortopolio, dokumen pribadi/resmi dan sebagainya.

Dibawah ini merupakan bagan dari proses analisis data yang sudah dijelaskan diatas sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil merupakan sesuatu yang telah kita tuai dari proses usaha dan upaya yang sudah dilakukan. Hasil belajar dilihat dari perubahan-perubahan yang telah didapatkan selama kegiatan belajar pada diri siswa, perubahan hal tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan yang dapat kita amati dalam diri siswa yaitu adanya perubahan tingkah laku yang perlahan semakin nampak, dapat berupa perubahan sikap dan atau keterampilan. Dapat diartikan dalam setiap perubahan tersebut ialah adanya peningkatan dan pengembangan kearah yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya ketidaktahuan menjadi pengetahuan yang mumpuni, dari yang tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu karena hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang telah mereka dapatkan setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sebab saat seseorang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan baik secara perilaku maupun keterampilan merupakan konsep dari belajar itu sendiri, dan sifatnya relative menetap. Dan tentu saja untuk dapat

mengetahui ketercapaian dari hasil belajar siswa guru dapat melakukan evaluasi. Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa evaluasi merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan apapun, terutama dalam sebuah pendidikan yang melibatkan kurikulum didalamnya, maka sudah sangat jelas peranan evaluasi ini diterapkan. Karena sebagai bahan informasi dalam membuat pertimbangan terkait program pendidikan ini sudah memenuhi kebutuhan siswa ataukah belum.

Pada capaian siswa dalam mengolah media pembelajaran, peneliti mengharapkan adanya peningkatan kreativitas yang memang sebagaimana diharapkan para pendidik. Hal ini terbukti efektif dilakukan, dilihat dari beberapa sumber literatur yang sesuai dengan penelitian yang angkat salah satunya pada jurnal Riya Agustina, Ali Sunarso dengan judul “Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Peningkatan Kreativitas pada Mata Pelajaran SBK”, dimana dijelaskan bahwa kegiatan pemanfaatan barang bekas tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dan mampu menciptakan sebuah karya berdasarkan imajinasi mereka sendiri.

PEMBAHASAN

Seorang guru profesional merupakan sebuah kompetensi. Sebab guru yang profesional adalah seseorang yang secara kualifikasi memiliki protensi yang didasari oleh keahlian dan pemahaman secara mendalam dalam landasan pendidikan. Karena guru merupakan pengagas utama dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. Guru pun dituntut untuk membuat rancangan pembelajaran hingga pengimplementasian dikelas sehingga dapat mengetahui ketercapaian kompetensi siswa. Pada usia anak SD hakikatnya menggemari pembelajaran yang menyenangkan. Misalnya mengajak anak untuk explore kedunia luar atau membuat eksperimen baru bersama gurunya. Sebagai pendidik yang dianggap penting dalam proses pembelajaran harus mampu menjalankan tugas dengan moral jiwa pendidik yang berkarakter tinggi karena ilmu saja tidaklah cukup jika moral dan karakter baik belum ia miliki. Melakukan bimbingan kepada anak yang berragam tentu harus mencintai semua muridnya tanpa harus membeda-bedakan. Keberhasilan seorang murid tergantung bagaimana guru tersebut mendidik siswa dengan rasa tanggung jawab atau tidaknya dalam proses belajar, keberhasilan yang dimaksud tidak hanya unggul dalam hal nilai pembelajaran atau siswanya memperoleh juara berturut-turut namun juga keberhasilan dalam akhlak dan perilaku yang baik. Selain guru yang menjadi penunjang pendidikan maka tidak terlepas bagi peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Keterikutsertaan murid dalam berbagai macam hal kegiatan belajar mengajar didalam kelas bersama gurunya merupakan sebuah pelajaran yang efektif dan menarik terlebih jika dikembangkan secara

berkelanjutan. Namun tentunya harus dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai dan memenuhi standar minimal jika dalam proses pembelajaran ingin berhasil dan efektif.

Penelitian analisis data kualitatif dengan upaya yang dilakukan dengan mereview, mengevaluasi dan menganalisis dokumen secara cetak atau elektronik. Media pembelajaran yang telah dikelola dalam proses pembelajaran dikelas dapat dikembangkan dan dipresentasikan dikelas. Kegiatan awal dalam proses pembelajaran ini guru menyampaikan beberapa pandangan tentang pemanfaatan media pembelajaran hasil dari inovasi barang bekas, hal ini guru memberikan stimulus berupa motivasi dan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai sebagai acuan pada siswa agar semangat kreativitas mereka terangsang. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk mengumpulkan barang tak terpakai untuk nantinya dijadikan inovasi media pembelajaran. Selanjutnya para siswa membuat berbagai macam media pembelajaran dari barang bekas yang sudah terkumpul dan tak lepas dari bimbingan guru. Guru pun menggunakan media pembelajaran bahan bekas tersebut untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari kemudian siswa mengamati dengan seksama dan mempraktikkannya dikelas.

Dalam memudahkan dan sebagai pemberian arah yang jelas untuk keberlangsungan penelitian maka dapat diuraikan sebagai berikut ; Pengembangan inovasi alat tak terpakai sebagai media yang kreatif dan inovatif dapat merangsang kognitif siswa sehingga dalam proses belajar akan berlangsung sesuai kaidah rencana kurikulum. Media berbahan bekas pun digunakan dalam penelitian ini seperti barang-barang yang berbahan dasar plastik, sampah kertas yang sekiranya dapat dikembangkan sebagai alat yang bermanfaat. Hal ini merupakan upaya pemanfaatan sumber bahan yang akan digunakan sebagai aktivitas belajar mengajar. Siswa yang terlibat dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran dari bahan tak terpakai memiliki peran untuk memilih dan memilah bahan mana yang cocok untuk dikembangkan sebagai media ajar. Akitivitas yang dilakukan pun memberikan pengalaman untuk berinteraksi dan berkomunikasi atau berdiskusi dengan temannya dalam pengumpulan bahan tersebut, sehingga ada penilaian tak langsung yang diberikan oleh guru pada muridnya. Melihat bagaimana interaksi dengan sebayanya, proses diskusinya dan dari hasil yang lainnya. Fungsi dari pemanfaatan sendiri mempunyai peranan sangat penting sebagai pengembangan yang kreatif dengan dikaitkan sistem pembelajaran. Sudah jelas dari fungsinya yang sangat signifikan pada penggunaan pembelajar baik itu pendidik maupun siswa yang tergerak aktif dalam proses KBM. Karena dengan adanya upaya yang menjadikan bahan pelajaran inovatif tentu kualifikasi pendidikan yang diharapkan akan tercipta terlebih jika pemanfaatan ini dikembangkan dengan jangkauan aktivitas dan strategi yang luas.

Dengan demikian pemanfaatan barang tak terpakai akan menjadi implementasi yang baik jika dilakukan secara berkelanjutan namun harus atas dasar pelebagaan yang sistematis. Sebab fungsi dari pengembangan ini sangat penting untuk sistem pembelajaran. Meskipun harus sesuai dengan pelebagaan dan media pembelajaranpun telah disediakan oleh sarana dan prasarana sekolah namun guru yang professional harus memiliki kreativitas tersendiri karena jika nanti dihadapkan dengan sekolah yang sarana nya kurang dari standar maka guru pun tidak akan kesulitan jika memiliki kreativitas yang tinggi. Sehingga pada penelitian ini dilakukan untuk menambah wawasan baik kepada masyarakat atau kepada murid selaku generasi mendatang terkait pemanfaatan media ajar yang kreatif dan inovatif. Melalui kegiatan pemanfaatan ini murid akan mengetahui dampak pencemaran dari limbah atau banjir akibat sampah yang terus menggunung sehingga mendapatkan solusi upaya pencegahan atau mengurangi beban bumi yang semakin hari semakin memburuk akibat kelalaian manusia itu sendiri. Sehingga perlu adanya pemecah masalah terhadap pelestarian lingkungan agar semakin baik. Kunci keberhasilan ada pada generasi muda sebagai tongkat estafet kebangsaan yang lebih baik. Manusia merupakan makhluk yang kompleks dan saling membutuhkan terutama dalam mengembangkan kreativitas, maka sangatlah penting kebutuhan tersebut terwujudkan. Dampak baik yang dihasilkan dari berkembangnya kreativitas yaitu semakin bermanfaat bagi diri sendiri dan juga lingkungan sekitar. hal ini pun sudah dirumuskan dalam sistem pendidikan melalui ketetapan MPR-RI No 11 MPR/1983. Bahwa dalam segala bentuk kebutuhan dalam upaya peningkatan berbagai jenis keahlian dan keterampilan perlu disesuaikan, karena hal ini merupakan sebuah upaya peningkatan mutu efisiensi kerja dan produktifitas. Karena telah dilihat bahwa penyebab dari rendahnya inovasi atau kreativitas adalah lingkungan belajar yang tidak memberikan kesempatan mencoba dalam rangka menyalurkan rasa ingin tahu dan juga bakat mereka. Siswa akan mempunyai keberanian berbicara dan mengemukakan pendapat bahkan menunjukkan rasa percaya dirinya jika kebutuhan primer untuk murid tersalurkan dengan semestinya. Peserta didik tidak akan ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat dan menciptakan inovasi jika dari berbagai pihak mendukung penuh atas hal tersebut. Maka dapat diperjelas pendidikan yang ada di Indonesia membutuhkan keahlian dan keterampilan yang dapat membangun dan meningkatkan mutu kualitas pendidikan itu sendiri, sehingga murid yang menjadi tempat utama penyaluran ilmu dapat mengembangkan potensinya juga.

Kemudahan dalam berkreativitas untuk anak dapat ditemukan pada keragaman jenis media, salah satunya barang yang sudah tak terpakai lagi oleh sekitar dan dimanfaatkan oleh kita sebagai inovasi pembelajaran. Hal ini pun

sebagai upaya kesadaran kita penting memperhatikan kondisi alam dan lingkungan yang semakin tidak terkendali akibat banyaknya sampah-sampah yang menimbulkan banjir dan polusi udara atau pencemaran udara. Karena ini sangat berdampak untuk bumi dan kesehatan manusia dan seluruh makhluk didalamnya maka hal ini penting dikembangkan sebagai solusi kemaslahatan umat manusia yang ada di bumi pun juga pada sistem pendidikan, solusi yang ditawarkan untuk dua masalah besar ini ialah pengembangan inovasi media pembelajaran dari bahan tak terpakai atau bahan bekas. Banyak sekali keuntungan dari pemanfaatan barang tak terpakai yang bisa kita kelola. Seperti halnya dalam biaya, jika media yang lain membutuhkan *Budget* besar maka media ini tidak perlu mengeluarkan biaya, terjaminnya peningkatan kreativitas peserta didik dan proses KBM pun masih tetap terlaksana. Guru mengajarkan kepada anak betapa pentingnya melestarikan lingkungan dengan cara mengurangi beban bumi dari sampah yang sudah tak terakumulasi tanpa melupakan dari tujuan pendidikan itu sendiri.

Dengan adanya media pembelajaran dari hasil olahan siswa itu sendiri dapat memberikan pengalaman baru dan juga menyenangkan untuk anak sehingga membantu memudahkan dalam memahami materi pembelajaran, hal ini lah yang menjadi pembeda dari pembelajaran sebelumnya. saat proses pembelajaran berlangsung pun guru harus tetap memantau siswa yang tidak memperhatikan, oleh karenanya guru persiapkan strategi dalam mengurangi rasa bosan pada siswa. Dapat diselingi dengan permainan sambil belajar seperti halnya strategi bermain peran dan lainnya. Hal ini bertujuan sebagai upaya kondusifnya proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Terkadang guru menanyakan kepada siswa tentang kesulitan dari materi yang telah diajarkan hal ini sebagai refleksi agar anak menyadari apa yang mereka tidak dimengerti. Sebagai fasilitator dan juga pendengar bagi muridnya maka sudah sepatutnya guru mendengarkan setiap keluhan yang diutarakan, hal ini sebagai evaluasi juga bagi guru agar mempersiapkan pembelajaran yang lebih baik lagi dikemudian hari. Contoh refleksi yang dapat dilakukan ialah membuat kelompok yang berjumlah dua orang saja atau bisa dilakukan dengan teman sebangkunya dan buatlah mereka membicarakan materi apa saja yang didapatkan hari ini, seperti bercerita dan dilakukan secara bergantian. Guru pun memperhatikan dan menyimak setiap perkataan dari mereka. Kegiatan pembelajaran tidak akan dapat esensinya jika murid maupun guru tidak mengetahui apa yang menjadi kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Mereka harus mengetahui apa yang bisa didapatkan atau apa yang bisa dihasilkan dari kegiatan ini.

Perubahan suasana pembelajaran tidak akan sesuai ekspektasi pada pembelajaran pertama, ada tahapan-tahapan yang memang membutuhkan kesabaran dalam melakukannya. Pada awalnya murid mungkin akan sulit untuk

diatur dan hanya sibuk dengan dunianya sendiri, disini guru harus menyiapkan strategi agar perhatian murid terpusat pada gurunya. Saat siswa sudah mulai perlahan memperhatikan dengan sigap guru mendemonstrasikan media yang akan dipakai pada pembelajaran saat itu dan akan mulai tampak rasa penasaran murid sehingga bermunculanlah pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan pada gurunya. Disini ruang kelas akan terasa ramai dengan keaktifan muridnya, maka dari itu sembari menjelaskan maksud dari media pembelajaran ini guru meminta muridnya untuk membuat media tersebut bersama-sama. Disini akan terlihat antusiasnya murid saat melakukannya. Telah banyak disampaikan pada paragraf sebelumnya bahwa fungsi media banyak sekali keuntungan terutama dalam membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi. Karena pada dasarnya media diciptakan berlandaskan pada kebutuhan dalam materi pelajaran yang disesuaikan, sehingga akan sangat membantu siswa dalam memahaminya. Akses dalam mencari bahannya pun mudah didapatkan dan bahkan tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar, banyak media yang tidak perlu mengeluarkan dana. Karena poin yang dicari ialah keaktifan siswa dan senantiasa memperhatikan pembelajaran dengan seksama. Belajar berdiskusi dengan gurunya atau dengan teman sekelasnya. Gurupun harus siap jika secara tiba-tiba peserta didik bertanya terkait pelajaran yang baru saja dipelajari.

Dari hasil kegiatan pembelajaran ini siswa merancang inovasi untuk pembelajaran yang dapat menstimulasikan keterampilan siswa sehingga mampu memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar, memberi kesempatan pada peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya. Karena dari tujuan pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan kreativitas saja, banyak peningkatan kesadaran betapa pentingnya menyelamatkan bumi yang akan rusak jika dibiarkan begitu saja. Dari kreativitas pengembangan media ini ada dua aspek penting yang didapatkan yaitu kualitas pendidikan yang berkembang karena kreativitas muridnya dan juga pemanfaatan barang tak terpakai sebagai upaya penyelamatan bumi. Namun, hal ini harus didasari dan didampingi dengan sikap profesional seorang guru yang memiliki jiwa kreativitas tinggi dan mampu membimbing muridnya sebaik mungkin.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran dirasa perlu dikembangkan dan diajarkan kepada siswa SD secara berkelanjutan. Melihat bahwa pencemaran lingkungan dan sampah yang terus menggunung hingga akhirnya menimbulkan bencana. Maka perlu usaha penanaman kesadaran kepada anak sedini mungkin. Tak hanya itu, hal ini pun menjadi salah satu cara mengembangkan kreativitas siswa dalam daya cipta

inovasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran dikelas seolah dasar. Tentu hal ini guru dapat menilai dari beberapa aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Seperti halnya siswa sekolah dasar yang mampu membuat serangkaian media pembelajaran berbahan alat yang sudah tak terpakai, dan perlahan mulai menyadari akan pentingnya menjaga lingkungan hingga mereka berpikir untuk merias ruangan kelas dengan hasil karya mereka dan melestarikan lingkungan sekitar sekolah. Hal ini tentu menumbuhkan rasa patriotisme mereka pada lingkungannya sendiri, menumbuhkan rasa tanggung jawab, menambah wawasan dan pengetahuan hingga penanaman kerja sama bersama temannya.

DAFTAR PUSTAKA

Textbooks compiled:

Mijayanti. (2019). "*Pemanfaatan Media Barang Bekas dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo.*" Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Program Studi Madrasah Ibtidaiyah. Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo.

From the Journal:

Laila, Alfi & Sutrisno Sahari. (2016). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 1(2).

Midayanti, Diah Putri, dkk., (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*. 3(1). 53-59.

Riya Agustina, d. (2018). Pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas pada mata pelajaran SBK. *Joyful Learning Journal*. 7(3).

Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* .8(1).