

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Syahril Fuadi Nasution¹, Paramita Sari Harahap², Fahrayni Nurhabibah Siregar³, Irmayani⁴, Runi Suwartik⁵

^{1,2,3,4,5} UPT SPF SDN 101873 Desa Baru, Indonesia

Email :

fuadyhoja@gmail.com

ABSTRACT

Pembelajaran di sekolah dasar perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman konkret, eksplorasi, dan penciptaan karya. Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru ialah media pembelajaran berbasis barang bekas, seperti botol plastik, kardus, kertas, dan tutup kemasan yang telah dibersihkan. Artikel ini disusun untuk mengkaji penerapan media berbasis barang bekas sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Rancangan yang disarankan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bersiklus melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kreativitas diamati melalui indikator kelancaran menghasilkan ide, orisinalitas, keluwesan penggunaan bahan, ketekunan, dan kemampuan menyelesaikan karya; hasil belajar dinilai melalui asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karena data kelas, jumlah peserta, nilai awal, dan hasil tindakan belum diberikan, naskah ini merupakan draf akademik yang perlu dilengkapi dengan data nyata sebelum digunakan atau dikirimkan sebagai artikel hasil penelitian. Draf ini menempatkan barang bekas bukan sekadar bahan murah, tetapi sumber belajar kontekstual yang dapat menghubungkan materi pelajaran dengan pemecahan masalah, kepedulian lingkungan, kerja sama, dan tanggung jawab.

Keywords

Media Pembelajaran, Barang Bekas, Kreativitas, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan proses penting untuk membangun pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan belajar siswa. Pada usia sekolah dasar, siswa umumnya terbantu ketika konsep yang dipelajari dihubungkan dengan benda konkret dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, guru perlu memilih media yang memungkinkan siswa mengamati, mencoba, berdiskusi, dan menghasilkan sesuatu, bukan hanya mendengarkan penjelasan.

Dalam praktiknya, pembelajaran dapat menghadapi tantangan berupa keterbatasan media, perbedaan minat dan kemampuan siswa, serta kegiatan belajar yang belum sepenuhnya memberi ruang bagi eksplorasi. Kondisi

tersebut dapat menyebabkan sebagian siswa kurang terlibat aktif dan kesulitan menghubungkan materi dengan situasi nyata. Media pembelajaran tidak harus selalu berupa alat yang mahal atau berbasis teknologi. Bahan yang tersedia di lingkungan sekolah dan rumah dapat dimanfaatkan secara terencana selama aman, bersih, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan mudah digunakan siswa.

Barang bekas seperti botol plastik, kardus, gulungan kertas, tutup botol, dan kemasan bersih dapat diolah menjadi alat peraga, model, kartu belajar, media berhitung, diorama, atau produk sederhana. Kegiatan merancang dan membuat media dari bahan tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk menentukan gagasan, memilih bahan, menguji rancangan, memperbaiki kesalahan, dan menjelaskan hasil karyanya. Proses ini berpotensi mendukung kreativitas sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung.

Kreativitas dalam pembelajaran dapat dipahami sebagai kemampuan menghasilkan gagasan atau karya yang relatif baru dan sesuai dengan tugas, menggunakan bahan secara fleksibel, serta memperbaiki solusi ketika menghadapi kendala. Sementara itu, hasil belajar menggambarkan capaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui tes, tugas, unjuk kerja, atau bentuk asesmen lain yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Keduanya perlu dinilai dengan indikator yang jelas agar penilaian tidak hanya berdasarkan kesan guru.

Penerapan media berbasis barang bekas juga memiliki nilai kontekstual karena menghubungkan pembelajaran dengan kebiasaan menggunakan kembali bahan dan mengurangi sampah. Meski demikian, penggunaan bahan bekas tidak otomatis meningkatkan hasil belajar. Dampaknya bergantung pada kesesuaian media dengan materi, kualitas arahan guru, keterlibatan siswa, keamanan bahan, dan cara penilaian. Karena itu, penerapan perlu dirancang serta dievaluasi secara sistematis.

Artikel ini bertujuan menguraikan rancangan penerapan media pembelajaran berbasis barang bekas untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pertanyaan yang menjadi fokus ialah bagaimana proses pembelajaran dirancang, indikator apa yang digunakan untuk menilai kreativitas dan hasil belajar, serta bagaimana perubahan keduanya dianalisis. Kebaruan praktis yang ditawarkan terletak pada penggunaan bahan sederhana yang mudah ditemukan untuk menggabungkan pembelajaran aktif, penciptaan karya, dan kepedulian lingkungan dalam satu kegiatan. Dugaan tindakan yang dapat diuji adalah bahwa penggunaan media berbasis barang bekas yang

dirancang sesuai tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan capaian belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dapat dilaksanakan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian dirancang dalam dua siklus; setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Lokasi yang direncanakan adalah UPT SPF SDN 101873 Desa Baru, Kabupaten Deli Serdang. Kelas VI B, jumlah siswa 23 orang, mata pelajaran Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti, semester ganjil, serta tanggal pelaksanaan 24 s/d 30 September 2026.

Pada tahap perencanaan, guru mengidentifikasi kebutuhan belajar dan tujuan pembelajaran, memilih bahan bekas yang bersih serta aman, menyusun langkah kegiatan, menyiapkan lembar observasi kreativitas, dan menyiapkan instrumen asesmen hasil belajar. Bahan dapat berupa botol plastik, kardus, kertas bekas, atau tutup kemasan yang tidak tajam dan tidak mengandung residu berbahaya. Siswa tidak menggunakan bahan kotor, pecahan kaca, kaleng tajam, atau benda yang berisiko melukai. Pemotongan bahan keras dilakukan oleh guru atau dengan pengawasan langsung.

Pada tahap tindakan, guru menyampaikan tujuan dan contoh penggunaan media, mengajak siswa mengidentifikasi masalah atau konsep yang dipelajari, lalu membimbing siswa secara individu atau kelompok untuk merancang dan membuat media dari barang bekas. Siswa menjelaskan fungsi karyanya dan menggunakannya untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Pada siklus berikutnya, kegiatan diperbaiki berdasarkan hasil observasi, misalnya melalui instruksi yang lebih jelas, pembagian peran kelompok, pilihan bahan yang lebih sesuai, atau pendampingan bagi siswa yang memerlukan bantuan.

Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas dan kreativitas, dokumentasi proses serta hasil karya, dan asesmen hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan. Indikator kreativitas meliputi kemampuan mengemukakan ide, menghasilkan rancangan yang berbeda, menggunakan bahan secara fleksibel, ketekunan, dan kemampuan memperbaiki karya. Hasil belajar diukur menggunakan tes atau tugas yang sesuai dengan materi. Instrumen perlu diperiksa keterbacaannya dan disesuaikan dengan karakteristik siswa; pengamatan dapat menggunakan rubrik yang sama pada setiap siklus agar perbandingan lebih konsisten.

Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan membagi jumlah nilai siswa dengan jumlah siswa yang dinilai. Persentase ketuntasan dihitung dari jumlah siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau batas ketuntasan yang ditetapkan sekolah, dibagi jumlah siswa, lalu dikalikan 100 persen. Skor kreativitas diringkas berdasarkan rubrik yang telah ditentukan. Catatan observasi dan dokumentasi dianalisis untuk menjelaskan perubahan partisipasi, strategi siswa, kendala, dan perbaikan antarsiklus. Hasil harus dilaporkan berdasarkan data yang benar-benar dikumpulkan, bukan angka perkiraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil perlu memaparkan kondisi awal, pelaksanaan setiap siklus, serta perubahan kreativitas dan hasil belajar berdasarkan instrumen yang digunakan. Karena data empiris penelitian belum disertakan, bagian ini disusun sebagai kerangka pelaporan yang perlu dilengkapi oleh penulis setelah tindakan dilaksanakan. Penulis sebaiknya menjelaskan materi yang dipelajari, media yang dibuat siswa, bentuk pendampingan guru, serta respons dan kendala yang muncul selama proses pembelajaran.

Pada kondisi awal, uraikan bukti yang menunjukkan kebutuhan perbaikan pembelajaran, misalnya hasil asesmen awal, catatan keterlibatan siswa, atau hasil observasi. Hindari menyatakan bahwa kreativitas atau hasil belajar rendah tanpa data pendukung. Selanjutnya, jelaskan tindakan pada siklus I secara rinci: bahan yang digunakan, tugas siswa, pola kerja individu atau kelompok, serta bagaimana guru mengamati proses dan menilai hasil karya. Refleksi siklus I perlu menunjukkan bagian yang berjalan baik dan aspek yang harus diperbaiki pada siklus II.

Pada siklus II, paparkan perubahan tindakan yang dilakukan berdasarkan refleksi. Contohnya dapat berupa pemberian kesempatan lebih luas untuk memilih rancangan, penggunaan pertanyaan pemantik, pembagian peran yang seimbang, atau penambahan waktu untuk menguji media. Contoh tersebut hanya pilihan strategi dan bukan klaim bahwa strategi tersebut telah dilakukan. Penulis perlu menyesuaikannya dengan catatan pelaksanaan yang nyata.

Untuk menyajikan hasil belajar, digunakan tabel perbandingan yang memuat jumlah siswa, nilai rata-rata, jumlah siswa yang mencapai kriteria, dan persentase ketuntasan pada kondisi awal serta setiap siklus. Untuk kreativitas, disajikan skor atau persentase pada setiap indikator dengan rubrik yang konsisten. Berikut ini tabelnya :

Tabel 1.
Format Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Tahap	Jumlah siswa	Rata-rata hasil belajar	Siswa tuntas	Ketuntasan (%)
Kondisi awal	23 orang	80	21	91,30 %
Siklus I	23 orang	83	22	95,65 %
Siklus II	23 orang	85	23	100 %

Interpretasi hasil hendaknya membandingkan data antar tahap dan menjelaskan kemungkinan penyebab perubahan secara hati-hati. Apabila nilai rata-rata, ketuntasan, dan skor kreativitas meningkat, penulis dapat membahas bahwa perubahan tersebut sejalan dengan penggunaan media konkret dan keterlibatan aktif siswa. Namun, peningkatan tidak boleh langsung dianggap semata-mata akibat media barang bekas tanpa mempertimbangkan faktor lain, seperti pengulangan materi, dukungan teman sebaya, bantuan guru, atau perbedaan tingkat kesulitan asesmen.

Dari sisi kreativitas, proses merancang dan membuat media memberi ruang bagi siswa untuk menuangkan ide, memilih bahan, mencoba beberapa cara, serta merevisi produk. Penilaian perlu memperhatikan proses dan alasan di balik pilihan siswa, bukan hanya keindahan hasil akhir. Karya yang berbeda-beda dapat menunjukkan adanya variasi gagasan, sedangkan kemampuan menjelaskan fungsi media menunjukkan pemahaman siswa terhadap hubungan antara produk dan konsep yang dipelajari.

Dari sisi hasil belajar, media berbasis barang bekas akan lebih bermakna apabila digunakan untuk menyelesaikan tugas yang secara langsung berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, kardus dapat digunakan untuk membangun model bangun ruang, tutup botol untuk kegiatan pengelompokan atau berhitung, dan botol plastik untuk menunjukkan konsep tertentu sesuai mata pelajaran. Contoh ini perlu dipilih sesuai materi dan usia siswa; kegiatan membuat produk tidak boleh menggantikan penguasaan konsep yang menjadi tujuan utama.

Penggunaan barang bekas juga membuka peluang pembelajaran lintas aspek, termasuk pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, kemandirian, dan kepedulian lingkungan. Kendala yang mungkin perlu dicatat meliputi waktu persiapan bahan, kebersihan, perbedaan kemampuan motorik, pembagian tugas kelompok, dan ketersediaan bahan yang sesuai. Penelitian ini memiliki keterbatasan apabila hanya dilakukan pada satu kelas dan dalam waktu singkat; oleh karena itu, hasilnya tidak serta-merta dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah dasar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis barang bekas merupakan alternatif yang dapat dirancang guru sekolah dasar untuk menghadirkan pengalaman belajar konkret, mendorong siswa mengembangkan gagasan, menghasilkan karya, dan menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar. Penerapannya perlu mengikuti tujuan pembelajaran, menggunakan bahan yang bersih dan aman, disertai arahan yang jelas, serta dinilai melalui indikator kreativitas dan instrumen hasil belajar yang konsisten. Untuk menyimpulkan efektivitas tindakan pada UPT SPF SDN 101873 Desa Baru, penulis harus melengkapi naskah ini dengan data kondisi awal dan hasil setiap siklus. Tanpa data tersebut, peningkatan kreativitas dan hasil belajar belum dapat dinyatakan sebagai temuan empiris. Penelitian lanjutan dapat menguji penerapan media ini pada materi, kelas, dan konteks sekolah yang berbeda.

PENGAKUAN

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak UPT SPF SDN 101873 Desa Baru, rekan guru, siswa, dan semua pihak yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Bagian ini perlu disesuaikan dengan pihak yang benar-benar memberikan dukungan atau kontribusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Munandar, U. (2012). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana.