



PENDAMPINGAN PEMANFAATAN SAMPAH PLASTIK DAN KERTAS UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BAGI GURU DI SDN 5 BAE, KUDUS

Fina Fakhriyah¹, Savitri Wanabuliandari², Sekar Dwi Ardianti³

Abstrak: Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengetahuan kepada guru SD 5 Bae tentang pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk pembuatan media pembelajaran inovatif. Target pengabdian ini adalah memberikan informasi dan pendampingan kepada guru di SD 5 Bae tentang pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk pembuatan media pembelajaran inovatif. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan interaktif dan pendampingan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini guru SD 5 Bae mampu mendesain, membuat dan mempraktikkan pembuatan media inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Inovatif, Sampah Plastik, Sampah Kertas.

The Assistance of Utilizing Plastic and Paper Waste in Innovative Learning Media for Teacher of SDN 5 Bae, Kudus

Abstract: A teacher must have an ability to create innovative learning media so can increase understanding and motivation of learners . The purpose of this activities is to provide knowledge for teachers in SD 5 Bae about utilization of plastic and paper for innovative learning media. The target of this activities is to provide information and assistance to teachers in SD 5 Bae on the use of plastic and paper for innovative learning media. The method used in this activities is the interactive training and mentoring. The results of this activities is the teachers are able to design, create and practice innovative learning media from plastic and paper waste.

Keywords: Innovative Learning Media, Plastic Waste, Paper Waste.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik dan lingkungan sekitar. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran sudah dicanangkan pemerintah dan sudah dilakukan oleh pihak-pihak yang terkait. Tetapi, peningkatan tersebut belum terlihat dampaknya sampai sekarang. Peningkatan kualitas proses pembelajaran dan pendidikan akan bermuara pada peningkatan kualitas hasil/produk pendidikan yang kelak dapat menjadi *outcome* bagi *stakeholders*. Hasil dari pendidikan yang berkualitas akan relevan dengan tuntutan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri serta tetap memperhatikan kebutuhan

¹ PGSD FKIP Universitas Muria Kudus; email: fina.fakhriyah@umk.ac.id.

² PGSD FKIP Universitas Muria Kudus; email: savitri.wanabuliandari@umk.ac.id.

³ PGSD FKIP Universitas Muria Kudus; email: sekar.dwi@umk.ac.id.

pengembangan diri setiap individu untuk menjadi makhluk yang religius, berkepribadian, berkarakter, dan mandiri serta dapat menguasai ilmu dan teknologi.

Guru Sekolah Dasar merupakan titik point pertama dasar dari pendidikan dsar yang akan membekas dan diingat oleh siswa. Undang-undang tentang Guru yaitu Nomor 14 tahun 2005 disahkan oleh pemerintah. Undang-undang tersebut mengatur kesejahteraan guru dengan adanya sertifikasi pendidik dan mengatur kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang pendidik/guru. Kompetensi tersebut meliputi: 1) kompetensi kepribadian; 2) kompetensi sosial; 3) kompetensi paedagogik; 4) kompetensi profesional.

Salah satu wujud kompetensi profesional guru antara lain guru harus mampu menciptakan terobosan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru profesional adalah guru yang mengedepankan mutu dan kualitas layanan dan produknya, layanan guru harus memenuhi standarisasi kebutuhan masyarakat, bangsa, dan pengguna serta memaksimalkan kemampuan peserta didik berdasar potensi dan kecakapan yang dimiliki masing-masing individu (Yamin dan Maisah, 2010: 28).

Pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik (Hamalik, 2004). Apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik akan tersampaikan dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan prinsip Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran inovatif. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan menimbulkan motivasi dan membantu mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga menciptakan pembelajaran yang bermakna. Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran tersebut dapat dikembangkan secara mandiri oleh seorang guru namun beberapa guru yang ada di SDN 5 Bae merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya informasi dan ide kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selama ini guru beranggapan bahwa pembuatan media pembelajaran secara mandiri terlalu sulit karena memerlukan waktu yang lama dan biaya yang besar. Kurangnya pendampingan dan informasi pada guru mengakibatkan banyak guru yang kurang memiliki ide kreatif dalam pengembangan media pembelajaran secara sederhana. Media pembelajaran

sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dapat dikembangkan secara sederhana dari beberapa sampah yang ada di lingkungan sekitar. Selain berguna sebagai media pembelajaran, pemanfaatan sampah juga mampu mengurangi produksi sampah.

Produksi sampah khususnya sampah plastik dan kertas semakin hari semakin meningkat. Sekolah sebagai tempat berkumpulnya banyak orang dapat menjadi penghasil sampah terbesar selain pasar, rumah tangga, industri dan perkantoran. Produksi sampah yang berlebihan tanpa diimbangi dengan proses pengolahan yang baik akan memberikan dampak buruk terhadap lingkungan. Pemanfaatan sampah plastik dan kertas menjadi media pembelajaran di sekolah dapat dilakukan oleh seorang guru guna menciptakan pembelajaran yang inovatif. Selain itu pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan sampah plastik dan kertas dapat meningkatkan kreativitas dan rasa kepedulian terhadap lingkungan.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, penting kiranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu upaya untuk menggerakkan, mengarahkan, memberikan ipteks bagi Masyarakat yang dapat mendorong kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan rasa kepeduliannya terhadap lingkungan.

Tujuan dari pendampingan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif pada guru di SDN 5 Bae adalah memberikan pendampingan untuk pembuatan media dan mensimulasikan pembelajaran inovatif dari pemanfaatan sampah plastik dan kertas.

METODE PELAKSANAAN

Mitra dari kegiatan ini yaitu SDN 5 Bae di Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. SDN 5 Bae mewakili populasi yang ada di Kecamatan Bae, hampir semua sekolah yang ada di kecamatan Bae memiliki permasalahan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran matematika dan IPA. Selain itu, hampir semua sekolah kurang mampu dalam memanfaatkan sampah terutama plastik dan kertas dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk pelatihan dan pendampingan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif guru. Adapun jumlah guru yang ikut dalam pelatihan dan pendampingan sebanyak 10 orang guru kelas dan 1 kepala sekolah. Pelatihan dan pendampingan tersebut, guru SDN 5 Bae memiliki pemahaman yang mendasar dan benar mengenai: gambaran simulasi dan praktik pembuatan media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas. Adapun fasilitator pendampingan ini adalah Tim Pengabdian pada Masyarakat Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Muria Kudus yang terdiri atas Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd, Savitri Wanabuliandari, S.Pd, M.Pd dan

Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd., (Semuanya dosen) dan melibatkan tiga mahasiswa, yaitu Afrizal Bayu Pambudi, Firman Amal, dan Nurul Ida R.

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini menggunakan pendekatan *participant active learning* (peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif guru). Bentuknya adalah pelatihan interaktif dan pendampingan. Adapun tahapan metode yang digunakan dalam proses pelatihan dan pendampingan ini menggunakan: 1) Ceramah; 2) Tanya Jawab; 3) Diskusi; 4) Curah Pendapat; 5) Studi Kasus; 6) Simulasi; dan 7) Praktik.

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi pelatihan, seperti: pembelajaran matematika SD, media pembelajaran inovatif, serta cara pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif guru untuk Matematika dan IPA. Kemudian dilanjutkan dengan metode tanya jawab merupakan suatu cara penyampaian materi untuk pelatihan yang dilakukan dengan tujuan memberikan kejelasan suatu informasi/pengetahuan dan konsep dengan cara mengajukan pertanyaan dan dijawab oleh pihak lain.

Setelah cerah dan tanya jawab, tahap selanjutnya adalah diskusi yang melibatkan peserta pelatihan dan pendampingan dalam membahas dan memecahkan permasalahan yang ditugaskan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan, sehingga ada kegiatan saling bertukar pikiran terkait ide dan gagasan masing-masing untuk kemudian melahirkan kesepakatan bersama. Diskusi kemudian dilanjutkan dengan curah pendapat untuk mengetahui pendapat peserta pelatihan dan pendampingan terhadap suatu permasalahan. Jika permasalahan dapat dirumuskan, tahap selanjutnya digunakan studi kasus untuk membahas suatu kasus/permasalahan yang spesifik dan diperlukan pemecahannya. Simulasi merupakan kegiatan yang dilakukan pada tempat terbatas sebagai suatu *follow up* dari teori yang telah dipaparkan. Terakhir peserta difasilitasi untuk praktik secara langsung dalam pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif guru dengan arahan fasilitator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini, secara garis besar terdiri atas: 1) pra kegiatan, 2) tahap perencanaan kegiatan, 3) tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan, 4) tahap *follow up* kegiatan pelatihan dalam bentuk pendampingan praktek uji coba pembuatan produk hasil pelatihan (media pembelajaran inovatif), 5) tahap simulasi dan praktek, dan 6) tahap evaluasi kegiatan.

Pertama, tahap pra kegiatan; Pada tahap ini tim pengabdian melakukan kegiatan perijinan ke sekolah mitra sesuai dengan MoU yang pernah disepakati bersama.

Pendampingan Pemanfaatan Sampah Plastik dan Kertas Untuk Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru di SDN 5 Bae, Kudus

Kedua, tahap perencanaan kegiatan; Pada tahap perencanaan tim pengabdian membuat rencana dan rancangan dengan melakukan kegiatan: a) Studi lapangan dan analisis kebutuhan berdasarkan fakta lapangan guna menentukan rancangan desain kegiatan pembelajaran; b) Pengumpulan sumber rujukan dan studi literatur tentang media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas; c) Perencanaan lpteks (materi pelatihan dan pendampingan) yang akan ditransfer kepada guru SDN 5 Bae.

Rancangan materi pelatihan dan pendampingan ini terdiri dari: media pembelajaran dan media inovatif, praktek pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif matematika, dan praktek pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif IPA.

Ketiga, tahap pelaksanaan; Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian memberikan pelatihan dan pendampingan dalam bentuk kegiatan (Gambar 1): a) Sosialisasi dan *workshop* pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif guru; b) Pemaparan teori media pembelajaran inovatif dan pembelajaran SD; c) Pemaparan tentang cara pembuatan media pembelajaran inovatif Matematika dengan sampah kertas dan plastik; dan d) Pemaparan tentang cara pembuatan media pembelajaran inovatif IPA dengan sampah kertas dan plastik.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

Keempat, Tahap *follow up* kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk pendampingan praktek ujicoba pembuatan produk hasil pelatihan. Produk hasil pelatihan dan pendampingan berupa media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan sampah plastik dan kertas yang dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kelima, tahap praktik dan simulasi, peserta pengabdian melakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas. Setelah itu, melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan sampah plastik dan kertas dengan peserta didik di depan teman sejawat dan tim pengabdian, seperti tampak pada Gambar 2. Tim pengabdian bertugas mendampingi dan mengevaluasi kegiatan simulasi yang dilakukan oleh peserta.



Gambar 2. Praktik dan Simulasi Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif dengan Pemanfaatan Sampah Plastik dan Kertas

Keenam, tahap evaluasi yang dilaksanakan pada dua langkah: 1) Evaluasi oleh teman sejawat peserta pelatihan. Kegiatan evaluasi ini dilakukan oleh teman sejawat berupa kegiatan saling menilai, memberi saran dan penghargaan atas hasil karya produk peserta pelatihan serta kegiatan simulasi menggunakan media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas yang dilakukan dari dan oleh peserta pengabdian. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan masukan dari teman sejawat untuk seluruh kegiatan dari pembuatan media inovatif sampai pada penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. 2) Evaluasi hasil pelatihan dan pendampingan oleh tim pengabdian. Tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi, menilai, memberi saran, masukan dan penghargaan terkait hasil pelatihan, produk pelatihan, simulasi dan kegiatan praktik mengajar matematika SD menggunakan media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas yang dilakukan dan dibuat oleh peserta pengabdian.

Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh bahwa kegiatan pendampingan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif guru SDN 5 Bae, PGSD UMK berjalan dengan lancar, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru-guru SDN 5 Bae memperoleh: 1) Pengetahuan tentang pembelajaran SD dan media inovatif, 2) cara membuat media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk matematika dan IPA dan 4) gambaran praktek media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk matematika dan IPA pada pembelajaran di SD.

KESIMPULAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pembuatan media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas adalah: 1) Guru SDN 5 Bae memperoleh pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran inovatif dari pemanfaatan sampah plastik dan kertas; 2) Guru SDN 5 Bae meningkatkan kreativitasnya dalam pembuatan media pembelajaran inovatif dari pemanfaatan sampah plastik dan kertas; 3) Guru SDN 5 Bae untuk dapat melakukan simulasi dan praktek pembuatan media pembelajaran inovatif dari pemanfaatan sampah plastik dan kertas; dan 4) Dihasilkan sebanyak 5 set media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, beberapa saran yang bisa disampaikan adalah: 1) Para guru SD agar senantiasa berupaya secara terus menerus mengembangkan kemampuan profesionalismenya melalui berbagai kegiatan pelatihan; 2) Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dilaksanakan secara berkesinambungan dan dilakukan pengembangan media pembelajaran terkait dengan materi yang lain; dan 3) Bagi yang berminat, agar melakukan kegiatan lanjutan berupa produksi media pembelajaran inovatif dengan pemanfaatan sampah plastik dan kertas.

REFERENSI

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Catharina, T.A. (2006). *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santoso, S. (2000). *SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudjana. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Tim Guru SGM. (2013). *Buku Panduan Guru SD Mengajar dan Belajar Kreatif*. Jakarta: Neo Mediatama Divisi Publishing.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Winkel, W.S. (1997). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Yamin, Martinis, & Maisah. (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Gaung Persada.