



## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Barang Bekas**

**Robiatul Adawiah<sup>1</sup>, Risnawati<sup>2</sup>**

STAI La Tansa Mashiro

<sup>1</sup> Email : robiatuldirja@gmail.com

<sup>2</sup> Email : risnawati@gmail.com

### **Abstrak**

Media pembelajaran yang minim dan tidak lengkap menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Salah satunya adalah pembelajaran anak terasa jemu dan membosankan. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran anak, dengan melihat peluang lingkungan. Pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran merupakan salah satu cara efektif dalam penggunaan alat permainan edukatif bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pemanfaatan barang bekas sebagai alat permainan edukatif dalam meningkatkan perkembangan pada anak usia dini, mengetahui kelayakan alat permainan edukatif dari barang bekas yang dibuat sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg and Gall, subjek dalam penelitian ini adalah Paud Mutiara Ibu Curugbitung dengan instrument pengumpulan data berupa angket yang divalidasi oleh ahli media, dan guru di Paud Mutiara Ibu Curugbitung, untuk menguji kualitas media yang dibuat dari barang bekas dilakukan ujicoba skala kecil dan uji coba lapangan dengan angket responden peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap alat permainan edukatif yang dibuat, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas alat permainan edukatif yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Creativity Box sebagai alat permainan edukatif dari barang bekas berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan persentase kelayakan 96% dengan kategori sangat layak penilaian guru mendapatkan persentase 87% dengan kategori sangat layak penilaian dalam uji coba skala kecil mendapatkan persentase 93% dengan kategori sangat layak penilaian uji coba lapangan dengan masing – masing persentase kelayakan mendapatkan persentase 87 % dan 96 % dengan kategori sangat layak.

**Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Barang Bekas dan Alat Permainan Edukatif***

## Abstract

*Minimal and incomplete learning media is one of the problems in the early childhood learning process. One of them is that children's learning feels bored and boring. Teachers are required to be more creative and innovative in creating children's learning media, by looking at environmental opportunities. The use of used materials as learning media is an effective way of using educational game tools for children. This study aims to develop the use of used goods as an educational game tool in enhancing development in early childhood, to determine the feasibility of educational game tools from used goods which are made as learning media for early childhood. This research is an R&D research that adopts developments from Borg and Gall, the subjects in this research are Paud Mutiara Ibu Curugbitung with data collection instruments in the form of questionnaires validated by media experts, and teachers at Paud Mutiara Ibu Curugbitung, to test the quality of media made from goods. Previously, small-scale trials and field trials were carried out using student respondent questionnaires to determine students' responses to the educational game tools that were created. The type of data produced was qualitative which was analyzed using assessment criteria guidelines to determine the quality of the educational game tools that were developed. This research resulted in a product in the form of a Creativity Box as an educational game tool from used goods based on the assessment of media experts getting a feasibility percentage of 85% with a very appropriate category teacher assessment got a percentage of 87% with a very feasible category in small-scale trials getting a percentage of 93% with the category very feasible field trial assessment with respective feasibility percentages getting percentages of 87% and 96% with very feasible categories*

**Keywords:** *Learning Media, Used Goods and Educational Game Equipment*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar, sebagai peletak atau fondasi pembentukan karakter dan kepribadian anak. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan membentuk konsep yang bermakna bagi anak Berbasis pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyata yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak (Yuliani 2013:7).

Sebagaimana menyebutkan secara tegas dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 28, tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). UU ini mengamanatkan dilaksanakannya pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini. PAUD adalah salah satu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan Berbasis pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak kelak memiliki kesiapan

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1).

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan bermodalkan kemauan, keterampilan dan kreativitas, barang bekas dapat diolah menjadi barang yang bernilai bahkan menjadi barang yang bernilai estetis.

Dengan adanya pemanfaatan barang bekas seorang guru akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien. Niat yang tulus sebagai guru dan etos kerja yang tinggi, dapat membuat tutor menjadi totalitas dalam melaksanakan profesi. Oleh karena itu, etos kerja inilah yang bisa memunculkan ide-ide kreatif dalam pembelajaran. Dengan sedikit kreatifitas, barang bekas diolah menjadi barang yang memiliki nilai seni dan nilai edukasi. Asalkan ada kemauan, benda-benda di sekitar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain mengurangi limbah sampah, guru dapat melatih dan mengasah kreatifitas dalam menciptakan sendiri media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Dalam membuat media pembelajaran memang tidak mudah, diperlukan guru yang kreatif dan inovatif agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik, lancar dan efektif. guru yang cerdas, kreatif dan inovatif akan selalu menjadikan barang bekas sebagai media pembelajaran yang efektif, efisien dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan observasi awal peneliti di Kelompok B PAUD Mutiara Ibu di Desa Ciburuy Kecamatan Curugbitung Kabupaten Lebak bahwasanya kemampuan aspek perkembangan anak kurang berkembang sala satunya adalah perkembangan kognitif, hal ini terlihat pada beberapa anak yang mengalami kesulitan pengetahuan dalam mengenal dan mengingat aspek yang sering diajarkan sebelumnya baik itu mengenal dan mengingat benda, warna, huruf, angka dan lainnya. Selain itu pada aspek perkembangan sosial emosional juga terlihat beberapa siswa kurang begitu beradaptasi dengan teman sekelas dan kurang percaya diri sehingga siswa cenderung lebih berdiam diri dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dari barang bekas ini tentu menjadi salah satu media yang dianggap sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan aspek perkembangan anak terutama perkembangan kognitif, sebagai contoh barang bekas yang dapat di manfaatkan menjadi alat permainan edukatif seperti kardus, botol, kertas, stik ice cream dan barang bekas lainnya. Barang-barang bekas ini dapat dijadikan media pembelajaran edukatif untuk anak-anak dalam kegiatan pembelajaran, seperti salah satu yang pernah dibuat dan di praktikan oleh peneliti yaitu pembuatan media pembelajaran alat permainan edukatif (APE) berupa Creativity Box, yang berisi pembelajaran tentang mengenal bentuk, angka, huruf, warna dan merangkai huruf - huruf dengan tujuan agar anak dapat lebih mengenal, mengingat dan memahami, pembelajaran - pembelajaran yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran dari barang bekas berupa Creativity Box ini menjadi alat permainan edukatif ini dibuat karena media pembelajaran yang ada di sekolah sangat minim dan tidak lengkap, sehingga hal tersebut berdampak pada adanya kejemuhan dan cenderung membosankan dengan proses pembelajaran mengingat media yang digunakan tidak variatif, sehingga hal tersebut berdampak pada adanya keterlambatan aspek perkembangan kognitif pada anak.

Creativity Box merupakan media pembelajaran anak usia dini yang dibuat dari barang bekas berupa kardus yang di dalamnya berisi pembelajaran – pembelajaran bagi anak di antaranya belajar mengenal dan mengingat angka, huruf, warna, hewan dan benda serta belajar merangkai huruf menjadi kata. Media Pembelajaran Creativity Box digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran terhadap anak sehingga anak lebih mudah menguasai materi pembelajaran, selain itu media ini bertujuan agar dapat meningkatkan minat dan kreatifitas anak dalam belajar serta mampu mengembangkan aspek perkembangan terutama aspek kognitif pada anak yaitu anak mampu lebih cepat mengenal dan mengingat angka, huruf, warna hewan dan benda serta mengembangkan aspek perkembangan lainnya seperti fisik motorik, bahasa, sosial emosional.

Selain itu peneliti melihat banyaknya barang – barang bekas yang ada di lingkungan dan sekitar sekolah yang kita tahu dampaknya jika tidak di tindaklanjuti atau di biarkan maka akan mencemari lingkungan serta mengundang berbagai macam penyakit. Oleh karenanya dalam rangka memberikan pemahaman dan edukasi terhadap anak akan pemanfaatan barang barang bekas di sekitar. Guru mencoba memunculkan ide – ide kreatif Berbasis pemanfaatan barang bekas yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang

sudah tidak terpakai lagi seperti botol air mineral, kardus, kertas, plastik dan yang lainnya. Selama ini peneliti melihat bahwa anak beranggapan kalau botol bekas air minum atau barang bekas lainnya itu sudah tidak bisa digunakan dan harus dibuang ke tempat sampah.

Tidak hanya itu, bahan bekas sebagai pengelolaan dalam menciptakan alat permainan edukatif anak yang ekonomis. Pemanfaatan dan pengelolaan bahan bekas merupakan pemikiran manusia maju dan modern, sebab peradaban yang maju merupakan peradaban yang manusianya mempunyai kesadaran akan hal sederhana, hemat, efektif, serta membuat mudah segala hal dalam kelanjutan hidup yang berjalan. Media modern telah mempermudah khalayak banyak dalam mengatasi masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudian, media pembelajaran yang di sediakan di PAUD Mutiara ibu hanya media yang sudah lama dan sering di pergunakan berkali kali dalam pembelajaran sebelumnya, seperti Puzzle, bola, balok, kartu, boneka jari, dan poster. Dengan keterbatasan media pembelajaran tentu mendorong para guru untuk dituntut lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran untuk anak. Akan tetapi, bimbingan dan edukasi juga perlu di berikan terhadap guru agar mampu memaksimalkan pola pembelajaran Berbasis media-media yang di buat sendiri.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan model penelitian R and D (Research and Development) adalah penelitian yang dilaksanakan sebagai penciptaan objek tertentu, serta melakukan pengujian terhadap efektifitas objek. Penciptaan objek yang akan dibuat akan menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan pengujian keefektifan produk tersebut. Strategi penelitian ini pengembangan menurut sugiyono yaitu sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Penelitian kali ini tahap yang akan dilakukan oleh peneliti hanya hingga pada tahap uji coba pemakaian karena populasi maupun ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian terbatas, yaitu 1 kelas kelompok B dengan 16 orang anak. Keterbatasan waktu penelitian adalah salah satu alasannya. Pendapat hasil hipotesis pada pengujian kelayakan serta kefektifan yang membuat penelitian dilakukan sampai pada tahap uji coba pemakaian. Setelah produk diuji cobakan kepada anak, maka didapatkan hasil dari media yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk

mengembangkan konsep matematika bilangan cacah anak. Skema dan penjelasan langkah-langkah penggunaan R and D.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran yang di desain dan dikembangkan di Paud Mutiara Ibu Curugbitung yaitu media Creativity Box berdasarkan hasil desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk hingga uji coba pemakaian di dapatkan data bahwa hasil penilaian validasi ahli media menunjukan pada nilai 96 % atau di kategorikan “Sangat Layak”. Selanjutnya, uji coba produk pada skala kecil dan skala besar menunjukan pada persentase di atas 90 % atau pada kategori “Sangat Layak/Sangat Baik”.

- a. Media pembelajaran creativity box mudah untuk dibuat karena bahan – bahan yang digunakan terdapat pada lingkungan sekitar rumah tangga atau lingkungan sekolah, karena barang-barang bekas yang mudah didapatkan. Media creativity box juga sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran, dengan adanya media creativity box dapat membantu dan memudahkan guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan ditampilkan. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi lebih menarik bagi komunikator dan bagi penerima. Dengan menggunakan creativity box dalam proses pembelajaran pada anak usia dini terlihat antusias dan semangat serta rasa ingin tahu setiap anak pada media yang di gunakan Ketika pembelajaran berlangsung. Anak juga terlihat sangat senang ketika mencoba menggunakan media creativity box karena pada media tersebut memiliki berbagai macam gambar dan warna yang menarik dan bervariatif. Selain itu, pada proses pembelajaran dengan creativity box terlihat anak – anak sangat senang dan antusias.
- b. Media pembelajaran creativity box yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat anak semakin aktif dan percaya diri, hal tersebut dapat dilihat dari anak yang aktif bertanya tentang media creativity box yang digunakan, memiliki rasa ingin tahu dan ingin mencoba menggunakan media tersebut. Anak lebih percaya diri dengan berani mencoba memainkan alat permainan edukatif yang di buat dari barang bekas. Selain itu, anak juga dapat bekerja dengan temanya dalam memainkan media pembelajaran creativity box seperti ketika mencari setiap huruf untuk dirangkai

menjadi menjadi kata sesuai pada gambar yang di tunjukan oleh guru secara Bersama - sama atau kelompok.

- c. Media pembelajaran creativity box digunakan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini seperti perkembangan aspek kognitif yaitu ketika anak melakukan permainan mengenal huruf, mengenal angka, atau menyebutkan setiap gambar yang ditunjukan oleh guru, mengembangkan aspek sosial dilihat dari anak bekerja sama memainkan media tersebut dan mengembangkan aspek motorik yaitu dengan melibatkan otot – otot kecil seperti jari jemari tangan saat melakukan permainan dengan menggunakan media creativity box sebagai alat permainan edukatif barang bekas.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas adapun beberapa kesimpulan :

- a. Pemanfaatan barang bekas menjadi alat permainan edukatif adalah salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan kreatif pada guru dalam menyediakan alat permainan edukatif yang lebih mudah dan hemat serta hasil media pembelajarannya yaitu media Creativity Box yang mampu memberikan perkembangan terhadap anak usia dini seperti perkembangan kognitif, sosial emosional, bahasa dan motorik.
- b. Penilaian oleh ahli materi mendapat skor persentasi kelayakan 96%. Sedangkan penilaian kelayakan oleh guru di Paud Mutiara Ibu mendapat skor persentasi kelayakan 87 %. Dengan jumlah skor validasi dari setiap aspek penilaian pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif Creativity Box ini dinyatakan “Sangat Layak”.
- c. Uji coba produk dilakukan terhadap 3 sekolah paud, yaitu uji coba pertama di lakukan di Paud Mutiara Ibu Desa Ciburuy dengan penilaian yang diperoleh dengan jumlah rata-rata persentase kelayakan 91 %, uji coba kedua di lakukan di Paud Citra Mandiri Desa Cilayang dengan penilaian yang diperoleh dengan jumlah rata-rata persentase kelayakan 87 % dan uji coba pertama di lakukan di Paud Al Hadist Desa Curugbitung penilaian diperoleh dengan jumlah rata-rata persentase kelayakan 96 %, Dengan jumlah skor uji coba kelayakan dari setiap aspek penilaian pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif Creativity Box ini dinyatakan “Sangat Layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta : Prenadamedia Group.
- Ali Mudhlofir.2016. *Desain Pembelajaran inovatif*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Ambarita. dkk. 2020. *Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dari Bahan Alam dan Bahan Limbah*.
- Andang Ismail. 2011. *Alat Peraga & APE* . Yogyakarta : Shibyan.
- Asmawati, Luluk. 2011. *Pengelolaan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- B.E.F. Montulalu, dkk. 2012. *Bermain Dan Permainan Anak*, Banten : Badru Zaman, dkk. 2016. *Media Dan Sumber Belajar TK*, Banten : Universitas Terbuka.
- Baik Nilawati Astini,dkk. 2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1).
- .2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi 1 Tahun 2017).
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dede, Rosyada. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: J-ART.
- Djoko dan Anies. 2017. *Kompendium PAUD*, Depok : Prenadamedia Group.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Guslinda and Kurnia, 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : CV Jakad Publishing
- Immawan Muhammad Arif, 2016. *Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar* (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5).
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing.
- 
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Immawan Muhammad Arif .*Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se- Kecamatan Wonosari Gunungkidul*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5 Tahun 2016).
- Mukhtar Latif, dkk, 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana,
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Qadafi, Muammar. 2021. *Pengembangan Alat Permainan Edukatifuntuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Mataram : Sanabil
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabita
- Ridwan, Sunarto. 2014. *Pengantar statistika*. Bandung : Alfabet.
- Siarni, dkk, 2015. *Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. (Jurnal kreatif tadulako online vol. 3 no. 2).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini dalam Jurnal Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PT Pusaka Insan.
- Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003
- Yuliani, Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Yuliarti, Nurheti. 2010. *Dari Sampah Jadi Berkah*. Yogyakarta: Andi
- Zaman, Badru, dkk,2013. *Media dan Sumber Belajar TK*. Tanggerang : Universitas Terbuka.