



## Pemanfaatan Barang Habis Pakai sebagai Media Pembelajaran untuk Menunjang Kreativitas Siswa Kelas 10 SMK Swasta Pelita Bulu Cina

### Utilization of Consumables as Learning Media to Support Creativity of Grade 10 Students of SMK Swasta Pelita Bulu Cina

Zulfi Aulia\*, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

Zulham Siregar, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

Yusda Novianti, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

#### ABSTRACT

The utilization of consumables as an educational tool presents an avenue for fostering student creativity and engagement in teaching and learning endeavors. Research conducted at SMK Swasta Pelita Bulu Cina focuses on harnessing consumables to enhance student creativity and serve as educational aids, thereby promoting eco-friendly learning mediums. The research methodology incorporates training, practical application, and socialization efforts. Findings indicate that integrating consumables into learning activities enlivens classroom dynamics, capturing students' interest and attention, particularly when they actively participate in crafting their educational materials. This approach empowers teachers to innovate within the classroom, fostering a more dynamic learning environment and mitigating student disengagement. Consequently, consumables offer a viable strategy for enhancing student involvement and preventing monotony in the learning process.

#### ARTICLE HISTORY

Received 11/01/2024

Revised 09/01/2024

Accepted 19/02/2024

Published 02/03/2024

#### KEYWORDS

Utilization; consumables; instructional media; creativity; vocational high school.

#### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [zulfiaulia01@gmail.com](mailto:zulfiaulia01@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.8693>

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan kreativitas, dan nilai-nilai baru dalam masyarakat (Rival, 2022). Setiap individu dihadapkan pada tuntutan untuk menghasilkan karya yang bermanfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain di sekitarnya, demi menciptakan masa depan yang lebih baik (Oktarina, 2007). Kreativitas berkembang seiring dengan perkembangan kognitif individu, karena kreativitas sejatinya merupakan manifestasi dari aktivitas otak manusia (Munandar, 2009). Pendidikan anak secara alami melibatkan permainan dan penggunaan berbagai alat permainan (Schunk, Pintrich, & Meece, 2012). Melalui bermain, anak dapat mengekspresikan fantasi dan melatih potensi mereka dengan optimal, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Maghfuroh, 2018; Syukron & Amini, 2019).

Lembaga Pendidikan, terutama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran peserta didik. SMK dianggap sebagai institusi pendidikan yang penting, menyediakan lingkungan belajar yang berkualitas dengan sarana dan prasarana yang memadai. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci kesuksesan dalam pengajaran, karena pilihan yang kurang tepat dapat berdampak negatif pada perkembangan peserta didik (Nurmalitasari, 2015). Oleh karena itu, guru diharapkan untuk selalu berinovasi agar pembelajaran tidak menjadi monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Dalam era pendidikan yang terus berkembang, penekanan pada pemanfaatan sumber daya yang tersedia di sekitar kita menjadi prioritas utama dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Sanjaya, 2014). Salah satu sumber daya yang potensial namun sering diabaikan adalah barang habis pakai atau *consumables*. Sebagai seorang peneliti di bidang pendidikan, saya tertarik untuk mengeksplorasi potensi pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung kreativitas siswa.



SMK Swasta Pelita Bulu Cina dipilih sebagai lokasi penelitian karena mewakili lingkungan pendidikan di mana inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa di lembaga tersebut. Dengan demikian, usaha ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi pembelajaran di SMK Swasta Pelita Bulu Cina, tetapi juga dapat memberikan sumbangan signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang berkelanjutan dan ramah lingkungan.

Dalam penelitian ini, peneliti juga memperhatikan dampak penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran terhadap lingkungan (Lepiyanto, [2017](#)). Dengan memilih pendekatan yang ramah lingkungan, seperti daur ulang atau penggunaan bahan-bahan yang mudah terurai, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi yang tidak hanya efektif secara pendidikan tetapi juga bertanggung jawab secara lingkungan (Mustafa, Anggraeny, & Efendi, [2016](#)). Selain itu, penelitian juga melibatkan berbagai pihak terkait, termasuk guru dan siswa, dalam proses penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk memperoleh perspektif yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan barang habis pakai dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dengan cara yang paling efektif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi sekolah lain dalam menerapkan pendekatan serupa dalam pembelajaran mereka.

Menggunakan bahan bekas yang tersedia di sekitar dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya media yang sering digunakan di sekolah antara lain media abstrak lainnya seperti laptop dan komputer, proyektor, pengeras suara, dan alat sejenisnya. Kadang-kadang guru tidak menggunakan sumber belajar yang tersedia di daerah terdekat untuk menyampaikan isi keilmuan mata pelajaran dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran tersebut tidak harus mahal, namun tetap dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Bagi instruktur, siswa, dan lingkungan secara keseluruhan, penggunaan media bertema lingkungan atau yang terbuat dari bahan daur ulang memberikan beberapa keuntungan (Susilana & Riyana, [2009](#)). Hal ini dapat berkontribusi untuk mengurangi efek degradasi lingkungan selain membuatnya lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dibantu dengan metode pengajar kreatif dan inovatif yang memanfaatkan barang-barang habis pakai. Sebenarnya dalam memanfaatkan barang-barang habis pakai bisa mendapatkan keuntungan, dengan barang-barang bekas tidak perlu mengeluarkan dana, dapat mengembangkan kreativitas siswa dengan bebas, proses pembelajaran tetap terlaksana mengajarkan siswa untuk mencintai lingkungan, dan tentunya mengurangi sampah mengurangi beban bumi tercinta (Suryaningsih & Nurlita, [2021](#)).

Sebagai bahan perbandingan dan nilai kebaruan (*novelty*), berikut peneliti sajikan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema relevan dengan penelitian ini. Raisah dalam penelitiannya membuktikan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa, di mana kelas eksperimen termasuk dalam katagori sangat baik sedangkan kelas kontrol termasuk dalam katagori baik. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa, di mana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, terbukti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,13 > 1,67$  (Raisah, [2018](#)).

Penelitian Midayanti, menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dalam proses pendidikan dapat memberikan motivasi dan rangsangan yang penting bagi siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar. Media tersebut membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyampaikan pesan secara jelas, memperjelas materi ajar, dan mendorong keaktifan siswa. Media seperti puzzel yang terbuat dari kardus bekas adalah contoh nyata dari sumber daya di sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Selain memberikan manfaat kepada siswa, penggunaan media pembelajaran juga memberi keuntungan bagi pendidik

dengan memberikan keterampilan dalam merancang, membuat, dan merawat media pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan fungsinya menjadi kunci keberhasilan dalam memaksimalkan manfaatnya dalam konteks pembelajaran (Hanafi et al., [2022](#)).

Selanjutnya penelitian dari Laila & Sahari, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran melalui aspek 4p yang meliputi pribadi kreatif, pendorong/pendorong, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih terfokus pada langkah-langkah proses kreatif dengan tahapan persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi pada siklus I, II, dan III terus mengalami peningkatan (Laila & Sahari, [2016](#)).

Penelitian tentang pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran untuk menunjang kreativitas siswa kelas 10 di SMK Swasta Pelita Bulu Cina menawarkan kontribusi yang signifikan terhadap literatur pendidikan. Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi yang jarang dieksplorasi sebelumnya mengenai penerapan konsep pembelajaran berkelanjutan dalam tingkat pendidikan menengah, khususnya di SMK. Fokus pada kreativitas siswa dan penggunaan barang-barang bekas juga memberikan dimensi baru dalam memahami bagaimana siswa dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat. Dengan menyoroti potensi sumber daya yang ada di sekitar mereka, penelitian ini tidak hanya membuka jalan bagi penerapan praktis dalam konteks pendidikan, tetapi juga menghadirkan aspek kreativitas yang penting dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga bagi praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan mempertimbangkan aspek keberlanjutan lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang peran barang habis pakai dalam pendidikan, tetapi juga dapat memotivasi para praktisi pendidikan untuk mengadopsi pendekatan yang lebih berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

## METODE

Kegiatan penelitian ini melibatkan metode pelatihan, praktik, dan sosialisasi. Pelatihan dan sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina mengenai penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan pendampingan kepada siswa dalam pembuatan media pembelajaran dari barang bekas ini dengan harapan dapat membantu mereka mengatasi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien (Endaswara, [2006](#)).

Metode penelitian ini juga mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus (Darmalaksana, [2020](#)). Langkah pertama melibatkan survei awal untuk mengidentifikasi jenis barang habis pakai yang tersedia di sekitar lingkungan SMK Swasta Pelita Bulu Cina. Kemudian, dilakukan observasi terhadap kelas 10 untuk memahami tingkat kreativitas siswa dan integrasi barang tersebut dalam proses pembelajaran.

Data primer dikumpulkan melalui wawancara dengan guru-guru dan siswa untuk mengeksplorasi persepsi mereka tentang penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Selain itu, pengamatan langsung dilakukan selama kegiatan pembelajaran untuk merekam interaksi siswa dengan media pembelajaran yang telah dibuat. Data sekunder juga akan diperoleh melalui studi literatur tentang praktik penggunaan media pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan berkelanjutan.

Analisis data dilakukan melalui pendekatan tema untuk mengidentifikasi pola-pola umum, serta analisis kualitatif untuk memahami makna dan implikasi dari temuan (Sugiyono, [2013](#)). Selain itu, teknik triangulasi digunakan untuk memvalidasi hasil melalui perbandingan data dari berbagai sumber. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang

efektivitas penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa di tingkat SMK, serta menawarkan rekomendasi praktis bagi pengembangan pendidikan berkelanjutan.

Adapun kegiatan ini dilaksanakan di SMK Pelita Bulu Cina dengan keterlibatan peneliti. Adapun secara rinci target luaran yang diharapkan tercapai setelah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Peserta memiliki keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan habis pakai; (2) Peserta didik dapat memanfaatkan barang habis pakai untuk media pembelajaran di kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina sehingga dapat memudahkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah kegiatan yaitu:

- 1) Peneliti memberikan sosialisasi awal kepada guru dalam kegiatan pemanfaatan barang habis pakai yang dilaksanakan dalam ruang guru. Dalam kegiatan tersebut, dijelaskan bahwa pemanfaatan barang habis pakai dilakukan oleh siswa agar memberikan kreativitas dan keterampilan.
- 2) Guru dan peneliti mendampingi siswa dalam pembuatan barang habis pakai menjadi media pembelajaran.
- 3) Praktikum barang habis pakai menjadi salah satu media pembelajaran di Kelas, kemudian guru memberikan tes dari hasil pembuatan barang habis pakai tersebut, sebagai media pembelajaran.

Adapun gambaran kegiatan yang dilakukan dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan, dilakukan mengkoordinasi siswa, observasi siswa, penyiapan materi, penyiapan alat dan bahan berupa barang habis pakai untuk pembuatan media pembelajaran, dan menyusun jadwal pelatihan.
- 2) Tahap Pelaksanaan, pada tahap pelaksanaan ini, dilakukan hal-hal sebagai berikut: sosialisasi pembuatan media pembelajaran dari barang habis pakai, pelatihan dan pendampingan barang habis pakai dan evaluasi kepada siswa.
- 3) Tahap Evaluasi, tahap ini mengevaluasi hasil penelitian peneliti dalam memanfaatkan barang habis pakai menjadi media pembelajaran yang efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan sosialisasi dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pembuatan media pembelajaran dari bahan habis pakai. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap siswa mengenai pemanfaatan barang habis pakai ramah lingkungan yang bisa dijadikan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik dengan begitu siswa mampu memanfaatkan barang habis pakai dengan tepat. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari Adapun kegiatan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas sebagai berikut:

Dalam kegiatan praktikum pembuatan barang habis pakai, para siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina didampingi peneliti dan guru, adapun Alat dan Bahan yang digunakan:

- 1) Hanger atau gantungan baju.
- 2) Kantung plastik transparan.
- 3) Buku.
- 4) Tempat pensil.
- 5) Pensil.
- 6) Penghapus.

Cara pembuatan:

- 1) Siapkan alat penimbang berupa hanger atau gantungan baju.
- 2) Letakan kedua plastik pada kedua ujung timbangan (hanger).
- 3) Masukkan benda-benda yang akan diukur salah satunya seperti di atas yaitu buku tempat pensil, pensil dan penghapus.
- 4) Masukkan bahan tersebut hingga kedua plastik seimbang.

Adapun berbagai kegiatan yang dilakukan siswa dalam memanfaatkan barang habis yaitu:

- 1) Menyediakan gunting lem dan kertas HVS.
- 2) Sediakan pola gambar pada kertas HVS.
- 3) Pemberian pola gambar kepada siswa tersebut untuk diwarnai.
- 4) Kemudian siswa mewarnai pola gambar tersebut.
- 5) siswa mengunting sesuai dengan pola.
- 6) Guru menyediakan kertas karton.
- 7) Siswa menempelkan hasil karya pada kertas karton yang telah disediakan oleh guru.
- 8) Guru membimbing siswa mengerjakan media sampai selesai.

Dalam pelaksanaan post-test dilakukan sebelum penutupan kegiatan, kemudian guru memberikan evaluasi berupa praktik pembuatan media pembelajaran dari bahan habis pakai ramah lingkungan berikut tabel hasil penilaian terhadap siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa Pembuatan Media Pembelajaran Dari Bahan Habis Siswa Kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina**

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Aldi	85
2.	Angga	83
3.	Andini	75
4.	Bayu	80
5.	Budi	80
6.	Chila	85
7.	Cindy	83
8.	Dwi	90
9.	Dimas	100
10.	Dinda	95
11.	Erika	100
12.	Gilang	100
13.	Hardy	85
14.	Harry	75
15.	Jesika	80
16.	Juli	80
17.	Khairul	85
18.	M. Rizki	100
19.	M. Fajar	100
20.	M. Dava	100
21.	M. Ikhwan	95
22.	Marisa	90
23.	Riska	90
24.	Rani	80
25.	Sinta	95
26.	Siska	75
27.	Salsabila	85
28.	Tika	90
29.	Tri Irdila	100
30.	Zaitun	95

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian guru dalam pembelajaran matematika dalam menerapkan media pembelajaran barang habis pakai terhadap siswa kelas 10 SMK Pelita Bulu Cina menunjukkan bahwa siswa telah mencapai nilai rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) ketika dilakukan praktik dalam pemanfaatan barang habis pakai yang artinya bahwa kegiatan pengabdian pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran berhasil.

Pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran di SMK Swasta Pelita Bulu Cina menghasilkan temuan yang menggugah diskusi dalam konteks pendidikan berkelanjutan. Pertama, temuan lapangan menunjukkan bahwa integrasi barang-barang bekas dalam pembelajaran berhasil meningkatkan kreativitas siswa kelas 10. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran ketika mereka memiliki peran aktif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang mereka ciptakan sendiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan guru menyoroti tantangan dalam mengintegrasikan pendekatan ini dalam kurikulum yang sudah ada, terutama dalam hal penilaian dan evaluasi. Meskipun penggunaan barang habis pakai dinilai bermanfaat, beberapa guru merasa perlu dukungan lebih lanjut dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dan mengevaluasi kreativitas siswa secara obyektif. Di sisi lain, analisis literatur menunjukkan bahwa pendekatan ini sejalan dengan tren global dalam pendidikan berkelanjutan yang menekankan pentingnya memanfaatkan sumber daya yang ada dengan cara yang kreatif dan ramah lingkungan.

Namun, tantangan praktis dalam menerapkan konsep ini dalam konteks sekolah yang sudah mapan juga perlu diperhatikan. Oleh karena itu, diskusi ini menyoroti pentingnya mendukung inovasi dalam pendidikan dengan mempertimbangkan aspek praktis dan teoritis, serta menekankan perlunya kerja sama antara sekolah, guru, dan pihak terkait dalam mewujudkan pendidikan yang berkelanjutan dan berorientasi pada kreativitas siswa.

Penelitian ini juga menyoroti pentingnya memperhatikan aspek penilaian dan evaluasi dalam mengintegrasikan penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Meskipun dinilai bermanfaat, tantangan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai serta mengevaluasi kreativitas siswa secara obyektif menjadi sorotan utama dari perspektif guru. Selain itu, penting untuk mencatat bahwa konsep pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran sejalan dengan tren global dalam pendidikan berkelanjutan. Namun, dalam menerapkan konsep ini, tantangan praktis yang muncul dalam konteks sekolah yang sudah mapan perlu diperhatikan dengan cermat. Oleh karena itu, diskusi ini menegaskan perlunya dukungan dan kerja sama yang kuat antara berbagai pemangku kepentingan di dalam sekolah untuk mewujudkan pendidikan yang berkelanjutan dan berorientasi pada kreativitas siswa.

Selain melihat implikasi sehari-hari dari penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran, perlu juga mempertimbangkan implikasi jangka panjang dalam konteks keberlanjutan lingkungan. Meskipun penggunaan barang bekas dapat merangsang kreativitas siswa dan mendukung pendidikan berkelanjutan, penting untuk memastikan bahwa praktik ini tidak mengorbankan aspek kebersihan, kesehatan, dan keselamatan siswa serta lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi strategi yang dapat mengurangi dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positif dari penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran.

Di samping itu, penting untuk memperhatikan gambaran besar dari perspektif keberlanjutan lingkungan. Meskipun pendekatan ini menawarkan alternatif yang kreatif dan berpotensi untuk mengurangi limbah, perlakuan terhadap barang bekas juga memerlukan pertimbangan etis dan

lingkungan. Misalnya, perlu memastikan bahwa penggunaan barang bekas tidak membahayakan kesehatan siswa atau lingkungan sekolah. Selain itu, siklus hidup barang bekas, termasuk proses pembuangan akhirnya setelah digunakan sebagai media pembelajaran, juga perlu dipertimbangkan. Memahami dampak keseluruhan dari penggunaan barang bekas dalam konteks pendidikan dapat membantu sekolah dan pendidik membuat keputusan yang lebih terinformasi tentang praktik pembelajaran yang mereka terapkan.

Selanjutnya, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi cara-cara untuk memaksimalkan manfaat positif dan meminimalkan dampak negatif dari penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Ini termasuk pengembangan panduan atau pedoman praktis untuk guru tentang bagaimana memilih, mengolah, dan mengintegrasikan barang bekas dalam pembelajaran, sambil tetap memperhatikan aspek keselamatan dan kebersihan. Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu menciptakan kerangka kerja yang lebih komprehensif untuk implementasi praktik pembelajaran berkelanjutan yang melibatkan penggunaan barang habis pakai.

Aspek ekonomi juga perlu dipertimbangkan dalam konteks pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Misalnya, apakah terdapat biaya tambahan yang terkait dengan pengumpulan atau pengolahan barang bekas tersebut? Apakah penggunaan barang bekas dapat mengurangi anggaran sekolah untuk membeli materi pembelajaran baru? Pertanyaan-pertanyaan ini penting untuk dipertimbangkan guna memahami secara menyeluruh dampak finansial dari penerapan pendekatan ini dalam lingkungan pendidikan.

Selain itu, penting juga untuk mendorong kolaborasi antara sekolah, komunitas lokal, dan industri dalam upaya memanfaatkan barang habis pakai sebagai media pembelajaran. Kolaborasi ini dapat meliputi program pengumpulan barang bekas dari masyarakat sekitar, kerja sama dengan perusahaan yang menyediakan barang-barang bekas, atau bahkan keterlibatan siswa dalam proyek-proyek penelitian atau inovasi terkait dengan penggunaan barang bekas. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan siswa, tetapi juga untuk mempromosikan kesadaran lingkungan dan memperkuat hubungan antara sekolah dan komunitas.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pemanfaatan bahan habis pakai sebagai media pembelajaran di kelas 10 SMK Bulu Cina menunjukkan bahwa implementasi kegiatan, yang melibatkan pelatihan, praktik, sosialisasi, dan kegiatan lainnya, berhasil memberikan siswa pengalaman praktis dalam pembuatan media pembelajaran dari kertas serta pembuatan timbangan sederhana dari hanger atau gantungan baju. Penilaian terhadap kemajuan siswa dalam pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas bertujuan untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan kreativitas siswa. Pendidikan diharapkan dapat menjadi pendorong dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan kreativitas, dan nilai-nilai baru dalam masyarakat. Setiap individu diharapkan mampu menciptakan karya yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain, untuk mewujudkan masa depan yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran bertema lingkungan atau yang terbuat dari bahan daur ulang juga memberikan manfaat tambahan dengan kontribusinya dalam mengurangi dampak degradasi lingkungan dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran.

## REFERENSI

- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Press.
- Endaswara, S. (2006). *Metode, Teori, dan Teknik Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widayatama.

- Hanafi, A. N., Septiwi, E., Rahman, N. A., Citra, Y., Maharani, S., & Depra, L. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *YASIN*, 2(6), 798–806.  
<https://doi.org/10.58578/yasin.v2i6.731>
- Laila, A., & Sahari, S. (2016). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). Retrieved from <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/213>
- Lepiyanto, A. (2017). Analisis Keterampilan Proses Sains Pada Pembelajaran Berbasis Praktikum. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(2), 156–161. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v5i2.795>
- Maghfuroh, L. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Endurance*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i1.2488>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustafa, D., Anggraeny, I., & Efendi, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Cerita Berbasis Pendekatan Proses Bagi Siswa SMP. *LingTera*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.21831/lt.v3i1.8469>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Oktarina, N. (2007). Peranan Pendidikan Global dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 2(3).
- Raisah, P. (2018). *Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MAN 5 Pidie (Skripsi)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Rival, M. (2022). Peran Guru dalam pendidikan. *PUBLIKASI PEMBELAJARAN*, 2(1), 46–50. Retrieved from <http://journal.fkipunlam.ac.id/index.php/repo/article/view/181>
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan-Teori, Penelitian, dan Aplikasinya* (E. Tjo, Trans.). Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V2i07.233>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syukron, A. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>