



## Pendampingan Kegiatan Belajar Siswa dengan Memanfaatkan Barang Bekas untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa pada Era Covid-19

Nur Roikhatul Jannah<sup>1\*</sup>, Wiwied Pratiwi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Indonesia

<sup>2</sup>Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, Indonesia

 E-mail: [roikhatul367@gmail.com](mailto:roikhatul367@gmail.com)\*

### Abstract

The article gave learning assistance by students' utilizing waste to increase students' interest and creativity. This research used ABCD (Asset Based Community Development) method. Five steps to conduct this research; discovery, dream, design, define, and destiny. As for this research method including: preparation stage consisting of observation, interview to parents of students, delivery of strategies, and material extension, implementation stage consisting of socialist implementation of activities initiated by approach and mentoring students, evaluation stage of assessment of activities that have been carried out. The results activities showed that the students learning assistance against corona virus and utilizing used goods as a place to wash hands, mentoring students in utilizing waste to make product handicrafts, and mentoring students in utilizing waste as a learning medium.

**Keywords:** Utilizing Waste, Assistance Learning Activity, Creativity in Covid-19 Era

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received

May 08, 2021

Revised

June 01, 2021

Accepted

June 13, 2021

Published by  
ISSN

Website

This is an open access article under the CC BY SA license

CV. Creative Tugu Pena

2774-7077

<https://www.attractivejournal.com/index.php/bce/>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengubah pola aktivitas masyarakat, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Pemerintah memberlakukan pendidikan jarak jauh (PJJ) untuk mencegah semakin bertambahnya penularan virus di sekolah. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim mengatakan, Prinsip dikeluarkannya kebijakan pendidikan di masa Pandemi Covid-19 adalah dengan memprioritaskan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat (Herliandy, et al., 2020; Ilyasa, et al., 2020). Namun dalam implementasinya, terdapat permasalahan yang mengakibatkan tidak efektifnya KBM, melalui wawancara yang peneliti laksanakan di Dusun Petahunan, Desa Jajag, Rt 04/Rw 02 kepada orang tua siswa yang terdampak Covid-19 terdapat kendala dalam proses di berlakukannya belajar dari rumah, diantaranya: Proses belajar mengajar yang digeser menjadi virtual selama pademi Covid-19 menjadi kurang menarik. Kurangnya pengetahuan orang tua terhadap teknologi menjadikan siswa tersebut lebih sering meluangkan waktu bermain game daripada belajar.

Maka perlu adanya pendampingan belajar siswa untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa salah satunya dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Pendampingan adalah suatu proses dalam menyertai dan menemani secara dekat,

bersahabat dan bersaudara, serta hidup bersama-sama dalam suka dan duka, bahu membahu dalam menghadapi kehidupan dalam mencapai tujuan bersama yang diinginkan (Purwadarminta, 2000). Sedangkan media barang bekas merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran yang berasal dari segala sesuatu yang tertinggal atau sudah tidak digunakan lagi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berasal dari segala sesuatu yang tertinggal atau sudah tidak digunakan lagi yang dapat digunakan menjadi barang yang baru yang lebih bernilai guna yang sering disebut dengan sampah (Suhono, et al., 2020). Sampah kini bukan hanya tanggung jawab pemerintah namun seluruh lapisan masyarakat tidak memandang profesi, sebagai langkah dalam penanggulangan sampah kini guru memanfaatkan sampah atau barang bekas di dunia pendidikan (Arief. 2012). Sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan, sikap peduli lingkungan dalam kehidupan bermasyarakat lebih kental diartikan sebagai reaksi peduli seseorang terhadap lingkungannya (Tamara., 2016; Wulandari, 2020). Dengan sikap peduli lingkungan maka akan tercipta lingkungan yang bersih dan asri. Pada pendampingan belajar memanfaatkan barang-barang bekas ini diharapkan menjadikan siswa sadar diri untuk menjaga kebersihan diri sendiri dan tempat tinggal, siswa belajar untuk tidak membuang sampah sembarangan, menumbuhkan kreativitas dalam belajar siswa, siswa memiliki bekal dan pengalaman baru dalam pembelajaran, siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan, serta membantu melatih kemampuan berfikir dan penuangan ide-ide baru dalam pembelajaran.

## **METODE**

Dalam metode dan strategi pendampingan menggunakan metode *ABCD Asset Based Community Development*, yaitu lebih mengutamakan pemanfaatan asset dan potensi yang ada disekitar lingkungan masyarakat di Desa Jajag Gambiran Banyuwangi. Masyarakat sebagai partisipan aktif juga diharapkan ikut serta dalam mengembangkan kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan baik. Dalam metode ini terdiri dari lima jenis diantaranya yaitu :

### **1. Menemukan (Discovery)**

Pada proses menemukan ini dilakukan dengan menggunakan cara proses percakapan yang mana proses ini harus menjadikan sebuah penemuan yang bersifat personal tentang apa yang menjadikan manfaat individu yang memberikan sebuah perubahan pada sebuah kegiatan. Pada tahap menemukan dimulai dengan memindahkan tanggung jawab pada perubahan kepada para individu yang berkepentingan dengan perubahan tersebut atau entitas lokas. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pendampingan dengan cara wawancara kepada masyarakat sekitar. Dalam wawancara tersebut bertujuan guna untuk mengetahui potensi yang ada dimasyarakat. Terdapat beberapa tahap persiapan dalam kegiatan ini;

- a. Dalam tahap persiapan, peneliti melakukan observasi, wawancara terhadap orang tua siswa yang terdampak Covid-19
- b. Penyampaian strategi pendampingan yang akan dilakukan yaitu berupa kegiatan pemanfaatan barang bekas.
- c. Penyusunan materi dan kelengkapan peralatan untuk pelaksanaan kegiatan.

### **2. Impian (Dream)**

Setelah melakukan wawancara kepada masyarakat sekitar, tahap selanjutnya pendamping mulai mengetahui impian dan keinginan masyarakat Desa Jati Dadar Lampung Tengah. Proses selanjutnya yaitu dengan melakukan perancangan sebuah kegiatan untuk memenuhi impian masyarakat Desa Jati Dadar.

### **3. Merancang (Design)**

Proses merancang ini adalah merupakan suatu proses untuk mengetahui tentang aset-aset yang ada pada masyarakat Desa Jati Dadar. (Rimbowati, R. 1991) Aset ini yang nantinya akan dimanfaatkan guna memenuhi harapan dan impian masyarakat

yang nantinya sebagai pembudidaya jamur merang dengan memanfaatkan aset atau potensi yang ada.

4. Menentukan (Define)

Kelompok pimpinan menentukan pilihan topik positif dengan tujuan proses pecairan atau deksripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Pendampingan dengan masyarakat terlibat dalam *Fokus Group Discussion* (FGD). Pada proses FGD pendampingan dan masyarakat menentukan fokus pembahasan yaitu budidaya jamur merang. Fokus pembahasan yang akan dibahas berupa hal yang positif. (Ainiyah, N., Rubiyanto, R., & Aprilia, D. R. 2020) Proses FGD tersebut dapat berjalan dengan lancar jika sudah disepakati pembahasan yang akan dibahas dalam diskusi antara pendampingan dan masyarakat Desa Jati Dadar yang dibahas yaitu mengenai budidaya jamur merang. Beberapa tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah melakukan FGD dan Sosialisasi. Pelaksanaan kegiatan diawali pendekatan terhadap siswa melewati pengenalan media pembelajaran, dengan mengedukasikan kepada siswa tersebut bahwa, media pembelajaran yang akan dilaksanakan sangat berperan penting terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar yakni perlunya memanfaatkan barang-barang bekas daur ulang sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

5. Lakukan (Destiny)

Serangkaian tindakan inspiratif yang mendukung proses belajar terus menerus dan inovasi tentang apa yang akan terjadi. Hal ini merupakan fase akhir yang khusus fokus pada cara-cara personal untuk melangkah maju. Langkah yang terakhir adalah melaksanakan kegiatan yang sudah disepakati untuk memenuhi impian masyarakat dari pemanfaat aset. Teori pada dasarnya petunjuk dalam melihat realitas di masyarakat. Teori dijadikan pola pikir dalam memecahkan suatu masalah yang ada pada masyarakat. Dalam pendampingan memanfaatkan barang bekas ini siswa diajarkan bagaimana cara membuat media pembelajaran tersebut. Setelahnya siswa mempelajari media yang telah dibuat dan menulisnya di buku tulis sebagai hasil pembelajaran. Pada tahapan evaluasi, akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan barang-barang bekas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Pendampingan Siswa Terhadap Virus Corona dan Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Tempat Cuci Tangan**

Dalam pelaksanaan pendampingan belajar ini, siswa diajarkan bagaimana pencegahan terhadap virus Corona yaitu:

1. Mencuci tangan dengan air minimal 20 detik.
2. Makan-makanan bergizi dan matang.
3. Memakai masker bila berpergian dan sakit.
4. Menghindari tempat-tempat ramai atau memberikan jarak 1 meter.

Siswa juga belajar bagaimana cuci tangan dengan baik dan benar dengan memanfaatkan barang bekas timba yang masih bisa dipergunakan kembali, menjadi tempat cuci tangan.

Ada 9 langkah yang siswa pelajari dalam mencuci tangan diantaranya: 1. Membasahi tangan dengan air, 2. Menuangkan sabun pada tangan secukupnya untuk menutupi semua permukaan tangan, 3. Menggosokkan telapak tangan yang satu ke telapak tangan lainnya, 4. Menggosokkan punggung tangan dan sela jari, 5. Menggosokkan punggung jari ke telapak tangan dengan posisi jari saling bertautan, 6. Genggam dan basuh ibu jari dengan posisi memutar, 7. Menggosokkan bagian ujung jari ke telapak tangan agar bagian kuku terkena sabun, 8. Menggosokkan tangan yang bersabun dengan air mengalir, 9. Mengeringkan tangan dengan lap sekali pakai. Berdasarkan hasil dari pembelajaran

tersebut siswa memiliki kesadaran untuk selalu menjaga kebersihan diri, dan tempat, siswa mematuhi peraturan yang diberlakukannya menggunakan masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan sesudah berpergian atau menyentuh benda-benda luar, siswa menerapkan pola hidup sehat dengan makan-makanan bergizi dan seimbang.



Gambar 1. Siswa belajar cara pecegahan virus Corona.



Gambar 2. Siswa memanfaatkan barang bekas timbal dan belajar cara mencuci tangan dengan baik dan benar

### **Pendampingan Siswa dalam Memanfaatkan Barang-barang Bekas Sebagai Kerajinan Tangan**

Pelaksanaan pendampingan belajar siswa, pada pendampingan ini, siswa diajarkan untuk belajar kreatif memanfaatkan barang-barang bekas sebagai kerajinan tangan. Kerajinan adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan barang-barang sederhana, biasanya mengandung unsur seni dapat pula didefinisikan sebagai usaha kecil-kecilan yang dikerjakan di rumah (Sugiono, dkk., 2008). Dengan memanfaatkan kertas bekas, tempat minum bekas, dan kaleng bekas, siswa mampu membuat tempat-tempat serba guna yang mampu di perjual belikan jika kemampuannya diasah terus menerus. Pemanfaatan tersebut menjadikan siswa pandai dalam menghemat uang, melatih kemampuan motorik siswa, mengajarkan siswa untuk mengikuti instruksi, melatih kesabaran, dan membangun rasa percaya diri siswa.



Gambar 3. Siswa belajar memanfaatkan barang-barang bekas sebagai kerajinan tangan.



Gambar 4. Hasil dari pembelajaran.

### **Pendampingan Siswa dalam Memanfaatkan Barang-barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran**

Agar siswa lebih memahami dan tertarik dalam melaksanakan pendampingan belajar, maka siswa diajarkan untuk memanfaatkan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman., 2010). Diantaranya media yang telah siswa buat yaitu pemanfaatan kertas bekas sebagai media belajar tata surya, Tata surya dalam bahasa Inggris disebut *solar system* terdiri dari sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang mengelilinginya. Pengertian tata surya yang lain adalah kumpulan benda-benda langit dimana matahari sebagai pusatnya. pada tahap awal, siswa belajar tentang pengertian dan macam-macam tata surya melalui video audio visual, siswa mencatat hal-hal yang telah dipelajari sebagai hasil pembelajaran. Selanjutnya siswa membuat tata surya dari kertas bekas dengan langkah- langkah sebagai berikut: 1. Menyiapkan alat-alat yang akan di pergunakan seperti kertas bekas,

lem, air, cat warna, dan kertas pelangi (hitam), 2. Langkah pertama, melarutkan kertas bekas ke dalam air sampai menjadi bubur kertas, 3. Langkah kedua membentuk kertas bubur menjadi bulatan-bulatan menyerupai planet, 4. Langkah ketiga, mengeringkan bola-bola planet dengan bantuan matahari, 5. Langkah keempat, memberikan warna sesuai dengan warna planet, 6. Langkah terakhir, menempelkan bola-bola planet pada kertas pelangi sesuai dengan orbit lintasan dan susunan letak planet, agar planet tersebut mudah diingat siswa memberikan nama-nama planet di samping bola-bola planet tersebut.

Selain sebagai peningkatan minat belajar dan menumbuhkan kreativitas siswa, media ini menjadikan siswa mengetahui nama-nama planet dari urutan terdekat dari Matahari hingga terjauh dari Matahari, dari planet terkecil hingga planet terbesar, mengetahui perbedaan suhu antar planet, mengetahui perbedaan Rotasi dan Revolusi, dan siswa mengetahui kebesaran ciptaan Allah SWT

Dengan mengetahui ilmu tentang astronomi siswa juga dapat memahami pembelajaran tentang cara memanfaatkan barang bekas tersebut. Siswa juga mampu meningkatkan kualitas proses hasil belajar dengan berfikir kreatif dan inovatif. Hal tersebut bisa menghasilkan kebiasaan otak siswa yang lebih baik. Kekreativitasan siswa dapat menghasilkan otak yang selalu berkembang maju, memberikan tanggung jawab, berlatih berfikir cermat, dan bekerja keras. Pendamping siswa juga bisa berlatih berfikir kreatif lagi untuk siswanya.

Pendamping juga mengetahui cara atau metode untuk menyampaikan ilmu pengetahuan untuk siswa dengan cara yang berbeda. Selain menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara memakai peraga menggunakan bahan bekas seperti yang dijelaskan diatas, pendamping juga bisa menggunakan cara tebak kata dimana tebak kata ini menjadi salah satu penyampaian ilmu pengetahuan yang menyenangkan dan seru bagi siswa. Tebak kata berisi pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan oleh pendamping untuk siswa. Alat peraga seperti kerajinan membuat tata surya dengan bahan bekas diatas bisa diberi pertanyaan, misalnya dibalik gambar salah satu tata surya seperti bumi diberi pertanyaan berapa rotasi planet bumi mengelilingi matahari selama satu jam ?. Atau bisa juga pendamping langsung memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang ilmu astronomi yang telah dibuat alat peraganya diatas. Atau menggunakan cara metode dragon ball, dragon ball merupakan model pembelajaran dengan cara siswa memberikan pertanyaan kepada siswa lain atau kepada pendamping belajar, dengan cara ini siswa bisa belajar terlebih dahulu untuk mempersiapkan pertanyaan dan jawabannya sebelum ditanya oleh pendamping belajar atau siswa lainnya. Berikut rincian pelaksanaan kegiatan pendamping belajar dengan memanfaatkan barang bekas.

Tabel 1. Kegiatan pendamping belajar dengan memanfaatkan barang bekas

Kegiatan ke	Tanggal	Nama kegiatan
1.	11 Juni 2020	Koordinasi kepada orang tua siswa
2.	15-17 Juni 2020	kegiatan pertama: pembelajaran cara menjaga kebersihan selama pandemi covid-19
3.	18-24 Juni 2020	Kegiatan ke-2: Perkenalan bahan pembelajaran dengan menggunakan barang bekas
4.	27 Juni-11Juli 2020	Pendampingan dalam pembuatan media belajar dengan menggunakan barang bekas

5.	12-14 Juli 2020	Kegiatan ke-3: pendamping belajar menjelaskan ilmu pengetahuan tata surya
6.	15-16 Juli 2020	Evaluasi kegiatan

Kegiatan pendamping belajar dengan memanfaatkan barang bekas yang dilaksanakan peneliti mulai tanggal 11 Juni 2020 sampai 16 Juli 2020 dengan rincian kegiatan diatas dilaksanakan secara *offline*, caranya pendamping belajar mengunjungi rumah siswa dengan menggunakan protokol kesehatan 5M dan dilakukan juga sama siswa yang akan belajar bersama pendamping belajar. Dengan cara *offline* siswa bebas mengekspresikan kreativitasnya sehingga pendamping belajar akan memperoleh hasil yang berbeda antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, dan juga siswa dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik jika ada pendamping belajar. Manfaat pembelajaran secara *offline* menurut (Hasby, dkk., 2018) dengan judul “peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui pemanfaatan barang bekas di TK Islam Al- Kautsar Samarinda” menyatakan sebagai berikut:

1. Aspek anak mampu berinisiatif membuat hasil karya sendiri,
2. Mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik,
3. Aspek anak mampu membuat kreativitasnya sesuai dengan kemampuannya,
4. Aspek anak mampu mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara maksimal berdasarkan pengamatan si anak.

Temuan ini diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti (Nurlaila, dkk., 2020) yang berjudul pendamping pengembangan media pembelajaran berbahan limbah barang bekas pada tutor/ guru di pekaet kesetaraan (setara sekolah dasar). Telah menjelaskan bahwa pembelajaran secara menggunakan media atau alat peraga belajar mengajar bisa membantu memudahkan siswa untuk lebih faham cepat apa yang disampaikan oleh pengajar atau guru tersebut. menendidik dituntut untuk mengetahui bagaimana teknik atau metode pemilihan media pembelajaran yang baik dan mudah difahami oleh pelajar atau siswa. (Nurlaila, dkk., 2020) juga menjelaskan pendidikan adalah bimbingan yang berkaitan dengan memiliki ilmu pengetahuan kepada anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak dapat hidup sebagai manusia dalam bermasyarakat tanpa bergantung pada orang lain dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Pendidikan sangat diperlukan bagi warga negara Indonesia untuk menambah wawasan, menambah ilmu, menambah pengalaman yang dialami setiap harinya, tujuan lain dari pendidikan adalah supaya tidak mudah dibohongi atau diperbudak oleh orang lain yang tidak ada manfaatnya. Temuan barang bekas yang dipakai untuk media pembelajaran oleh peneliti seperti: pohon abjad dari tutup botol minuman bekas, celemek pintar, puzzle bangun ruang dari kardus bekas, corong penjumlahan, dan monopoli cerdas. Dengan cara-cara memakai media tersebut memanfaatkan barang bekas siswa atau pelajar bisa lebih cepat paham.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Sukma, dkk., 2019) tentang pendampingan penyusunan bahan ajar dengan tema “penerapan pembelajaran realistic mathematic education menggunakan barang bekas” pada guru sekolah dasar bantaran sungai citarum. Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa RME atau aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari dapat diterapkan untuk pemanfaatan barang bekas dan pendampingan dapat memberikan dampak pada berbagai keterampilan dan kemampuan. Barang bekas atau sampah merupakan bahan padat buangan dari kegiatan rumah tangga, pasar, perkotaan, hotel, penginapan dan lainnya. Sampah merupakan hasil sampingan dari aktivitas manusia yang sudah terpakai. Sampah biasanya dibuang ketempat yang jauh dari pemukiman penduduk. Jika sampah dibuang

disekitar pemukiman penduduk maka resiko bagi kesehatan sangat besar. Sampah yang dibiarkan menggunung dan tidak diproses atau didaur ulang bisa menjadi sumber penyakit bagi manusia (Sucipto., 2012). akan menyebabkan penyakit bagi manusia atau hewan, maka sampah yang masih bisa didaur ulang untuk media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Peneliti lain (Sukamti, dkk., 2018) mengatakan menggunakan media pembelajaran bahan bekas dari sampah merupakan kreativitasan seorang guru yang dilakukan karena keterbatasannya media lain untuk belajar di sekolah dasar yang berada di kota Blitar, dengan memanfaatkan barang bekas guru sangat terbantu karena hemat dan praktis untuk digunakan media pembelajaran setiap hari. Judul penelitian adalah “pelatihan pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas” hasil penelitian ini merupakan pelatihan yang sangat baik dan efisien untuk para guru SD di Kota Blitar. Guru di SD Kota Blitar meningkat menjadi 69 guru yang bisa mengikuti pelatihan memanfaatkan media pembelajaran barang bekas, hal tersebut bisa menjadi ilmu pengetahuan yang luar biasa.

Penelitian lain (Puji dkk., 2016) dengan judul “Pemanfaatan barang daur ulang untuk media pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar di kecamatan Percut sei tuan” mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dengan memanfaatkan barang bekas yang bisa didaur ulang di sekolah dasar mampu membantu guru dalam menjalankan proses belajar mengajar, memberikan kreativitas dan inovatif di sekolah dasar. Contoh pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas yaitu: pembuatan bambu sebagai pembatas lintasan lari kijang, pemanfaatan kotak kardus untuk batas finis, dan penggunaan roket lempar dari botol air mineral yang digunakan untuk permainan roket lempar. Hal tersebut sangat bermanfaat untuk belajar dan mengajar di sekolah dasar kecamatan Percut sei tuan dan di sekolah lainnya.

Peneliti (Khadijah, dkk., 2020) dengan judulnya Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan Pendidikan anak usia dini bisa disebut PAUD sering kali menggunakan alat media pembelajaran dengan bahan barang bekas yang tidak dipakai lagi oleh warga, karena dengan cara guru menyampaikan pembelajaran kepada pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat membantu untuk paham yang disampaikan gurunya dan pendidikan anak usia dini (PAUD) lebih suka bermain dari pada belajar sehingga guru mempunyai kreativitas dan inovasi untuk membuat suatu media bahan pembelajaran dari bahan barang bekas seperti pembuatan pohon dari kertas yang diberi tulisan angka, huruf hijaiyah, abjad, dll. Hijriati (2017) menyatakan urgensi alat permainan edukatif (APE) PAUD, APE dapat melatih konsentrasi anak, mengajar dengan lebih cepat, mengatasi masalah keterbatasan waktu dan tempat, mengatasi masalah keterbatasan bahasa, membangkitkan emosi manusia, menambah daya pengertian, dan dapat menambah ingatan siswa. Dan Syamsuardi (2012) menyatakan bahwa keberhasilan guru dilihat dari kemampuannya mengelola alat permainan untuk mengembangkan aspek yang dimiliki setiap anak. Alat permainan yang dimaksud mengacu pada alat permainan edukatif (APE). Pembelajaran pada anak usia dini melalui bermain Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di TK (Depdiknas., 2006).

Badru Zaman (2007) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan

dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak walau itu berasal dari lingkungan sekitar (alam) ataupun barang bekas pakai (sampah), pembelajaran PAUD dan membentuk sikap keteladanan dan pembiasaan dengan pendekatan saintifik (Rohmalina, 2016). Jadi dapat disimpulkan ulasan diatas bahwasannya permainan edukatif yang menjadi sarana pembelajaran seorang guru harus mampu menjadi tauladan bagi siswa sebagai contoh yang baik, guru juga dituntut bisa membuat siswa menjadi pintar dan berkembang dengan baik, bisa dengan cara atau metode pembelajaran pemanfaatan barang bekas atau yang lainnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan “Pendampingan Kegiatan Belajar Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Belajar Siswa Pada Era Covid-19” di Dusun Petahunan, Desa Jajag Rt 04/Rw 02 pada tanggal 15 Juni-16 Juli 2020 yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Siswa mampu melaksanakan protocol kesehatan guna mencegah tersebarnya virus Cornona. Meningkatnya minat dan kreaktifitas siswa dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Sisiwa memiliki bekal pengetahuan dan pengalaman baru dalam pendampingan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang bisa di daurulang.

## **REFERENSI**

- Badru Zaman, dkk. 2007. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Depdiknas.
- Hasby Sjamsir,, Farny Sutriany Jafar , Annisa Nurjanah. (2018). Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda. Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia. JECES. Early Childhood Education Journal of Indonesia.1 (2).
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. Bunayya. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3 (2). 59-69.
- Ilyasa, F., Rahmayanti, H., Muzani, M., Ichsan, I. Z., & Suhono, S. (2020). Environmental education for prevent disaster: a survey of students knowledge in beginning new normal of COVID-19. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 3(2), 1-8.
- Khadijah Hayati, Fitri Amilia. (2020). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*. 6 (2). 144 -149.
- Nurlaila, Fauzi Kurniawan, Anifah. (2020). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Berbahan Limbah Barang Bekas Pada Tutor/Guru Di Paket Kesetaraan (Setara Sekolah Dasar). *ESJ (Elementary School Journa.)*. 10. (1)
- Puji Ratno, Suryadi Damanik, Amansyah. (2016). Pemanfaatan Barang Daur Ulang Untuk Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Di Kecamatan Percut Sei Tuan. *Universitas Negeri Medan*. 23 (1). 5-20.
- Purwadarminta, 2000. Model Pembelajaran Pendampingan. BPPLSP Jayagiri. Lembang.
- Rohmalina. 2016. “3R” (Reduce, Reuse, Recycle) “Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Paud Dalam Menyongsong Indonesia Bebas Sampah Di PAUD Siaga Kota Cimahi”. *Tunas Siliwangi*.2. (2). 43-53.
- Sadiman Arief S. 2012. Media Pendidikan, Pengembangan,dan Pemanfaatannya.Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

- Sadiman, Arief, S. dkk. 2010. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sucipto, C. D. S. (2012). Teknologi Pengolahan Daur Ulang Sampah. Yogyakarta: Gosyen Publisng.
- Suhono, S., Hidayah, Y., Thohir, M., Hidayat, R. E., & Trihastuti, M. (2020). Pendampingan Ekonomi Kreatif Melalui Limbah Anorganik Menjadi Peralatan Rumah Tangga. *Bulletin of Community Engagement*, 1(1), 1-6.
- Sugiono, dkk. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-4. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sukanti, Esti Untari. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dari Barang Bekas. Universitas negeri malang BDIMAS PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat.1. (2).
- Sukma Murni, Sylvia Rabbani, Heris Hendria. (2019). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Dengan Tema “Penerapan Pembelajaran Realistic Mathematic Education Menggunakan Barang Bekas” Pada Guru Sekolah Dasar Bantaran Sungai Citarum. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) IKIP Siliwangi*. 02. (02).
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan*. 11 (1). 59-67.
- Tamara, Riana Monalisa. 2016. Peranan Lingkungan Sosial terhadap Pembentukan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik di SMA Negeri Kabupaten Cianjur. *Jurnal Pendidikan Geografi*. 16 (1).
- Wulandari, R. (2020). Metode kunjungan lapangan untuk menanamkan kepedulian terhadap lingkungan hidup. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 67-80.

---

**Copyright Holder :**

© Jannah, N., & Pratiwi, W. (2021).

**First Publication Right :**

© Bulletin of Community Engagement

**This article is under:**

CC BY SA