

**PEMANFAATAN MEDIA BAHAN BEKAS TERHADAP
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN
RUANG UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS
KELAS III DI SD SIBREH**

¹⁾Diniatul Hudia; ²⁾ Maulidar; ³⁾ Indah Suryawati

^{1,2,3)} Program Studi PGSD FKIP Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 20 Juni 2024

Revised: 1 Juli 2024

Accepted: 13 Juli 2024

Keyword: Media, Bahan bekas,
Bangun ruang, Kretivitas

Email Corresponding Author:
Maulidar@serambimekkah.ac.id

ABSTRACT

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemanfaatan bahan bekas terhadap pembelajaran matematika pada materi ruang di SD Sibreh. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan bahan bekas terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas III pada pembelajaran matematika terhadap materi bangun ruang di Sd Sibreh Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi kreativitas siswa, Adapun lembar observasi yang digunakan ada 2 yaitu: lembar observasi kreativitas berpikir kreatif siswa dan lembar observasi kreativitas bersikap kreatif siswa. subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III di sd sibreh yang berjumlah 20 siswa. seluruh siswa merupakan subjek dalam penelitian terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pemanfaatan media bahan bekas terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun ruang dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan bersikap kreatif siswa kelas III di SD Sibreh

How to Cite:

Hudia,D.,Maulidar., & Suryawati,I. (2024).”Pemanfaatan media bahan bekas terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun ruang untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III di Sd Sibreh”. *JS Edu: Jurnal Seramoe Education*, 1(2): 382-389.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah perjuangan serius untuk mempersiapkan peserta didik, melalui program bimbingan, pengajaran dan/atau pelatihan, untuk karir masa depan mereka. Pendidikan merupakan upaya sungguh-sungguh untuk menunjang perkembangan dan pertumbuhan kemampuan peserta didik. Kunci belajar ada pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelayanan pengajaran meliputi penyediaan berbagai sumber daya yang diperlukan untuk menunjang kondisi proses pembelajaran yang baik atau unggul (Hambali, 2022).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Dengan belajar matematika, maka siswa dapat berpikir kritis dan terampil berhitung serta memiliki kemampuan mengaplikasikan konsep dasar matematika pada pelajaran lain maupun pada matematika itu sendiri dan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika yang dilakukan guru selama ini adalah pembelajaran dengan urutan sebagai berikut: (1) menjelaskan objek matematika, (2) memberi contoh objek matematika yang baru dijelaskannya, (3) meminta siswa untuk menyelesaikan soal yang serupa dengan contoh, dan (4) memberi latihan soal. Latihan soal yang diberikan biasanya cukup bervariasi. Diawali dari soal yang mirip dengan contoh sampai dengan aplikasi objek matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Afsari et al., 2021). Pembelajaran matematika terhadap materi Bangun ruang merupakan bagian ruang yang di batasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun ruang tersebut (Suharjana, 2008).

Kreativitas merupakan kemampuan atau proses mental untuk menghasilkan ide-ide baru, atau solusi-solusi yang inovatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika, tidak terkecuali siswa tingkat SD. Kreatif berarti memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Pengertian kreativitas dalam pembelajaran matematika lebih ditekankan pada produk berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berguna. Dengan demikian, berpikir kreatif berarti menciptakan suatu gagasan atau ide yang baru untuk menghasilkan jawaban atau cara yang baru atau unik dalam menyelesaikan suatu masalah. Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematis merupakan kemampuan berpikir yang bertujuan untuk menciptakan atau menemukan ide baru yang berbeda, tidak umum, orisinal yang membawa hasil yang pasti dan tepat. Kemampuan berpikir kreatif matematis sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam menyelesaikan soal- soal matematika yang mengharuskan siswa untuk berpikir secara kreatif. Tapi pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide baru untuk menyelesaikan persoalan matematika. Siswa masih berfokus pada contoh penyelesaian soal yang diberikan oleh guru, sehingga mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih sangat rendah (Pendidikan 2023).

Pembuatan media menggunakan barang bekas akan lebih meminimalisir pengeluaran biaya, karena sebagian besar bahannya diperoleh dari barang bekas. Selain itu, pemanfaatan media bahan bekas mampu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena siswa mendapatkan gambaran langsung tentang materi yang diberikan guru serta siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengenal hal baru yang terkait dengan penggunaan barang bekas (Pambudi et al., 2019).

Bersikap kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi, atau pendekatan yang inovatif terhadap suatu masalah atau situasi. Sikap kreatif melibatkan pemikiran yang fleksibel, imajinatif, dan tidak terikat pada aturan atau cara berpikir yang konvensional. Seseorang yang kreatif mampu melihat peluang di mana orang lain melihat hambatan, serta mengembangkan konsep-konsep yang orisinal dan berharga dalam berbagai konteks. Dengan rasa ingin tahunya, ketertarikan pada tugas yang dianggap sebagai tantangan, menjawab soal secara beragam/bervariasi, memiliki imajinasi yang tinggi dalam menggambar bangun ruang, mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban soal yang telah di buat. Dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut bersikap kreatif dalam belajar matematika.

Barang bekas merupakan barang yang sudah dipakai atau barang lama yang sudah terpakai. Media bahan bekas adalah media atau alat bantu pembelajaran yang menggunakan atau dibuat dari bahan-bahan bekas atau bahan yang tidak digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali. Untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut tentunya dibutuhkan kreatifitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan dan mengembangkannya. Disinilah dibutuhkan kreatifitas seorang guru untuk menciptakannya, hal itu tentunya tidaklah begitu sulit, media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari bahan bekas ataupun sisa pakai yang ada dilingkungan masing-masing. Kemauan dari seorang guru untuk mencari model-model lain sangat dibutuhkan hingga dimasa mendatang lebih banyak lagi media pembelajaran dari bahan bekas yang dapat dimanfaatkan (Laila & Shari, 2016).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif, yang dimana Penelitian deskriptif adalah bertujuan untuk mencari teori. Ciri utama metode penelitian ini adalah peneliti langsung terlibat ke lapangan, bertindak sebagai pengamat, membuat kategori pelaku, mengamati fenomena, mencatatnya dalam buku observasi, tidak memanipulasi variabel, menitikberatkan pada observasi alamiah. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sibreh Jl. Tgk Hj. Fakinah, Desa Seumeureung, Kec. Suka Makmur, Kab. Aceh Besar. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III Di Sd Sibreh.

Adapun prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah melihat atau memperhatikan aktivitas yang dilakukan untuk mengamati secara langsung suatu objek tertentu dengan tujuan memperoleh sejumlah data dan informasi terkait objek tersebut. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi yang dilakukan adalah melakukan pengamatan terhadap kreativitas siswa, yaitu kreativitas terhadap cara berpikir kreatif dan kreativitas terhadap cara bersikap kreatif siswa.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi kreativitas siswa, Adapun lembar observasi yang digunakan ada 2, yaitu :

1. Lembar observasi berpikir kreatif
2. Lembar observasi bersikap kreatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil observasi berpikir kreatif

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, keempat kelompok tersebut indikator kreativitas siswa terhadap berpikir kreatif. Peneliti melihat berbagai macam cara berpikir siswa. Ada beberapa siswa yang kurang dalam berpikir kreatifnya . Tetapi, setelah peneliti menilai secara keseluruhan siswa kelas III di SD Sibreh memperoleh nilai rata-rata adalah baik.

Berdasarkan hasil berpikir kreatif keempat kelompok tersebut masing-masing kelompok mendapatkan nilai ; kelompok 1 membuat kerangka kubus mendapatkan skor nilai 82, kelompok 2 membuat kerangka balok mendapatkan skor nilai 72, kelompok 3 membuat kerangka limas mendapatkan skor nilai 65, dan kelompok 4 membuat kerangka prisma mendapatkan skor nilai 77. Dari keempat kelompok tersebut yang mendapatkan nilai tertinggi adalah kelompok 1, Dapat di simpulkan bahwa terjadi peningkatan berpikir kreatif siswa pada kelompok 1 dalam membuat kerangka kubus.

2. Hasil observasi bersikap kreatif

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, keempat kelompok tersebut indikator kreativitas siswa terhadap bersikap kreatif. Peneliti melihat berbagai macam cara bersikap siswa. Ada beberapa siswa yang dalam kurang bersikap kreatifnya dan ada yang sangat baik dalam bersikap kreatif. Tetapi, setelah peneliti menilai secara keseluruhan siswa kelas III di SD Sibreh memperoleh nilai rata-rata adalah baik.

Berdasarkan hasil bersikap kreatif keempat kelompok tersebut masing-masing kelompok mendapatkan nilai ; kelompok 1 membuat kerangka kubus mendapatkan skor nilai 84, kelompok 2 membuat kerangka balok mendapatkan skor nilai 73, kelompok 3 membuat kerangka prisma mendapatkan skor nilai 66, dan kelompok 4 membuat kerangka limas mendapatkan skor nilai 83. Dari keempat kelompok tersebut yang mendapatkan nilai tertinggi adalah kelompok 1, Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan bersikap kreatif siswa pada kelompok 1 dalam membuat kerangka kubus.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas III di SD Sibreh berkaitan dengan pemanfaatan media bahan bekas terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun ruang untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III di SD Sibreh. Peneliti membagikan 4 kelompok untuk menilai cara berpikir dan bersikap kreatif siswa. dan hasil yang di teliti cara berpikir dan bersikap siswa bahwa hasil keseluruhan tersebut menyatakan nilai rata-ratanya baik .Walaupun ada dari beberapa siswa yang kurang dalam berpikir dan bersikap kreatif.

Siswa berhasil melakukan pembuatan media dari bahan bekas, yaitu dari pipet. Disitu peneliti dapat melihat cara berpikir dan bersikap kreatif siswa melalui pembuatan media dari bahan bekas pipet dengan membuat media kerangka kubus, balok, prisma dan limas.

Penelitian ini sejalan dengan (Laila, A., & Shari, S. 2016) yang menyatakan bahwa upaya peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran di SD baik untuk di gunakan, Guna agar siswa dapat memahami pembelajaran yang di sampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dalam pembelajaran siswa mampu menciptakan generasi mendatang yang lebih baik dalam hal pemeliharaan lingkungan, sehingga akan tercipta lingkungan hidup yang sehat bagi seluruh makhluk hidup. Selain itu, dengan pembiasaan dalam mendaur barang bekas di tambah dengan kreativitas yang tinggi dalam memanipulasi media pembelajaran dari barang bekas, akan membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya. Pemanfaatan barang bekas akan semakin mendaya gunakan barang yang sudah tidak terpakai lagi menjadi barang yang bermanfaat dan bernilai tinggi. (Menurut latief (2016;158) kriteria keamanan yang harus di perhatikan dalam memilih barang bekas antara lain ; jangan tajam, bebas racun, bahan yang tidak mengandung bahan kimia, dan menjaga kebersihan.

Sebelum menggunakan media dari barang bekas guru harus memperhatikan proses dan penanganan yang baik dalam mengambil barang bekas yang di gunakan tidak membahayakan siswa maupun gurunya. Yang harus di perhatikan adalah setiap pembuatan media pembelajaran haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Penggunaan barang bekas sebagai bahan dasar pembuatan media belajar ini adalah untu menumbuhkan kreativitas dan inovasi para siswa tanpa mengeluarkan biaya. Barang yang tidak terpakai jadi bermanfaat. Langkah penerapan barang bekas sebagai media pembelajaran adalah: (1) menggunakan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar siswa; (2) melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan awal siswa; (3) penggunaan media yang menarik perhatian dan minat siswa; (4) merangsang siswa untuk berpikir kritis; (5) memberikan hal ini di karenakan metode tersebut mudah untuk dilaksanakan dan siswa tidak di hadapkan pada hal-hal konkret.

Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan media yaitu: (1) menumbuhkan minat belajar siswa pelajaran menjadi lebih menarik; (2) memperjelas makna materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan; (4) membuat lebih aktif

melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media bahan bekas terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun ruang untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III di SD Sibreh peneliti mendapatkan hasil mengenai cara berpikir kreatif dan bersikap kreatif dengan cara membagikan 4 kelompok di mana pada kelompok tersebut di hasilkan nilai rata-rata untuk kelompok 1 mendapatkan nilai 82, kelompok 2 mendapatkan nilai 72, kelompok 3 mendapatkan nilai 65, dan kelompok 4 mendapatkan nilai 77. Berdasarkan keempat kelompok tersebut nilai yang tertinggi dalam berpikir kreatif adalah kelompok 1 dengan mendapatkan hasil tertinggi tersebut kelompok 1 dapat di simpulkan bahwa terjadi peningkatan berpikir kreatif pada kelompok 1. Pada bersikap kreatif peneliti juga mendapatkan masing – masing kelompok mendapatkan nilai ; kelompok 1 mendapatkan nilai 84, kelompok 2 mendapatkan nilai 73, kelompok 3 mendapatkan nilai 66, dan kelompok 4 mendapatkan nilai 83. Berdasarkan keempat kelompok tersebut tersebut nilai tertinggi dalam bersikap kreatif adalah kelompok 1 dengan mendapatkan mendapatkan hasil tertinggi tersebut kelompok 1 dapat di simpulkan bahwa terjadi peningkatan bersikap kreatif pada kelompok 1.

REFERENSI

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.117>
- Hambali. (2022). *Manajemen pendidikan: Konsep dan Prinsip Pengelolaan Sekolah*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Laila, A., & Shari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 1–15. <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Latief. (2016). *Orientasi pendidikan anak usia dini*, Jakarta: prenamedia group.
- Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. (2019). Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15097>
- Pendidikan, J. T. (2023). *Pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas v sd 1*. 16(1),

1–9.

Sugioyono.(2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta

Suharjana, A. (2008). Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar.

Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2(1): 5.