Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Daur Ulang Limbah Plastik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Mohammad Syamsul Arifin¹, I Nyoman Lodra², Martadi³

^{1,2,3} Universitas Negeri Surabaya

Email: ¹mohammad.19026@mhs.unesa.ac.id

²inyomanlodra@unesa.ac.id

³martadi@unesa.ac.id

Abstrak: Latar belakang dari penelitian ini ialah kurangnya pemanfaatan limbah plastik di lingkungan sekolah, oleh karena itu media video pembelajaran daur ulang limbah plastik diperlukan agar siswa lebih kreatif dan tidak jenuh saat pelajaran. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Analisis data yang digunakan untuk membandingkan hasil dari pretest dan posttest pada nilai KKM peserta didik sebelum dan setelah digunakannya video pembelajaran daur ulang limbah plastik pada dua Sekolah Dasar. Serta pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara diambil dari 20 peserta didik Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran daur ulang limbah plastik efektif dalam pembelajaran, dibuktikan adanya peningkatan pada hasil pretest-posttest sesudah menggunakan media nilai rata-rata tercapai 83. Kesimpulannya media video pembelajaran daur ulang limbah plastik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di SD, serta bisa meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memanfaatkan daur ulang limbah plastik.

Kata kunci: Efektivitas; Video Pembelajaran; Daur Ulang; Limbah Plastik

Abstract: The background of this research is the lack of utilization of plastic waste in the school environment, therefore video media for learning plastic waste recycling is needed so that students are more creative and not bored during lessons. The research method uses a qualitative descriptive method. Data analysis was used to compare the results of the pretest and posttest on the KKM scores of students before and after the use of plastic waste recycling learning videos in two elementary schools. As well as data collection using questionnaires and interviews taken from 20 elementary school students. The results of this study indicate that the use of plastic waste recycling learning videos is effective in learning, it is proven that there is an increase in the pretest-posttest results after using the media the average value is 83. In conclusion, the plastic waste recycling learning video media is very effective in learning in elementary schools, and can increase the creativity of students in utilizing plastic waste recycling.

Keywords: Effectiveness; Learning Video; Recycle; Plastic Waste

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan potensi siswa guna mencapai sebuah potensi secara ideal. Pendidikan yang memiliki sebuah mutu dan kualitas bisa mendapatkan sumber daya manusia (SDM) dengan kreatif. Maka dari itu, kreatif sangat penting di implementasikan saat usia dini. Suatu pendidikan yang mengembangkan sebuah potensi kreatif siswa pada pengalaman berkreasi merupakan tujuan pendidikan seni budaya. Pendidikan seni budaya di sekolah seharusnya memiliki muatan ilmu dengan diberikannya sebuah pengalaman pada siswa untuk peningkatan kreatifitas dan mengapresiasi keindahan dengan berkreasi secara ekspresi. Sesuatu hal yang bisa digunakan berkreasi secara ekspresi dengan memanfaatkan benda maupun barang yang sudah tidak digunakan lagi (limbah).

Limbah adalah benda atau bahan yang sudah tidak terpakai dan belum memiliki nilai ekonomis, (Ulum, 2007). Limbah merupakan penyebab masalah lingkungan, seperti banjir, penyakit, khususnya limbah plastik yang sulit di daur ulang. Menurut Mien (2011) limbah plastik (anorganik) adalah salah satu jenis limbah yang sulit diuraikan dan mengakibatkan pencemaran lingkungan yang mengakibatkan struktur tanah terganggu. Pada lingkungan sekolah, sebuah tempat berkumpulnya limbah plastik dari sisa-sisa barang maupun limbah plastik yang sudah tidak digunakan lagi. Oleh karena itu, sekolah bisa digunakan contoh dalam memanfaatkan limbah plastik dengan berkreasi secara kreatif.

Pemanfaatan daur ulang limbah plastik bisa dioalah menjadi karya produk kerajinan agar peserta didik bisa lebih berkreasi dan kreatif dalam mendaur ulang limbah plastik (Rohmat: 2008). Untuk tercapainya tujuan dibangunnya SDM yang kreatif, kreativitas dengan memanfaatkan limbah plastik bisa diajarkan saat usia dini. Pendidikan seni budaya di sekolah mengembangkan dengan penambahan media pembelajaran, yaitu melalui media video pembelajaran berisi materi pemanfaatan limbah plastik secara kreatif.

Video pembelajaran dipilih sebagai media untuk peningkatan kreativitas peserta

didik dalam memanfaatkan limbah plastik. Menurut Uno dan Nurdin (2014) menjelaskan bahwa video bisa meningkatkan motivasi belajar siswa lebih tinggi karena siswa mendapatkan proses pembelajaran berbeda dari sebelumnya.

Penelitian ini dimulai dari hasil penelitian Rukayah (2021) yaitu penerapan media video terhadap hasil belajar menulis puisi siswa sekolah dasar Inpres 6/75 Kabupaten Bone. Penelitian tersebut menerapkan video untuk media pembelajaran Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode eksperimen dengan *pretest* dan *posttest*. Kesamaan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini juga menerapkan sebuah media pembelajaran yang berupa video tutorial untuk mengukur keefektivan hasil belajar siswa memakai video.

Selanjutnya penelitian Irwanto (2019) menjelaskan tentang keefektivan video pembelajaran untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian tersebut menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Kesamaan dengan dengan penelitian tersebut ialah mengetahui rendah sebuah peminatan pebelajaran pada media pembelajaran kreatif. Dalam penelitiannya bisa meningkatkan kreativitas peserta didik, menumbuhkan serta meningkatkan kemampuan pemikiran peserta didik. Pada proses pembelajarannya, penelitian tersebut menjelaskan bahwa media video pembelajaran bisa digunakan pada media supaya proses pembelajaran lebih baik.

Kemudian penelitian Imam (2019) menjelaskan media video pembelajaran yang baik penerapannya dengan pendekatan konstrutivistik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di SD. Penelitian tersebut melalui pengamatan dan proses pelaksanaan pembelajaran yang dirancang berdasarkan istrument yang sudah disusun pada pengembangan kemampuan belajar dari peserta didik. Lebih lanjut dalam penelitian Warsino (2015) menjelaskan bahwa peningkatan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik melalui terciptanya media video pembelajaran yang memiliki prakarsa dalam meningkatkan karakteristik pendidik. Relevansinya dengan penelitian ini yaitu

meningkatkan kreativitas peserta didik dengan media pembelajaran berupa video.

Pembelajaran melalui pengalaman atau disebut juga pembelajaran konstruktivistik teranggap lebih mudah ditangkap pembelajaran oleh peserta didik. Menurut Trianto (2007) pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang ditekankan pada proses dan bebasnya pada penggalan pengetahuan dan upaya mengkonstruksi pengalaman. Pada pembelajaran ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk berkreasi dan kreatif pada pembelajaran daur ulang limbah plastik pada mata pelajaran seni budaya.

Hamalik (2009) menjelaskan bahwa belajar memiliki pengertian proses berubahnya pola perilaku dan persepsi, dimaksudkan pemuasannya pada kebutuhan masyarakat serta pridinya secara penuh. Sedangkan Suryabrata (2002) belajar ialah perubahan perilaku dari hasil pengalaman. Disimpulkan bahwa belajar merupakan proses berlangsungnya interaksi antara peserta didik belajar dengan lingkungan yang hasinya berupa perubahan pada diri peserta didik, agar bisa berkembang. Selain peserta didik dan pendidik, dibutuhkan media pembelajaran yang disesuaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Azhar, 2013). Media dibagi menjadi tiga yaitu, media audio, media visual dan media audio visual (video). Dari jenis media tersebut, penelitian ini memilih media video (audio visual) pada proses pembelajaran.

Herry (2012) Media video merupakan video pembelajaran menerapkan pembelajaran yang murah, dan lebih efektif pada capaian tujuan pembelajaran, yaitu benda atau bahan bekas bisa digunakan pada berlangsungnya pembelajaran, seperti dilakukan pembelajaran kemampuan kreatif membuat hiasan, dan kerja sama.

Menurut J.E Kemp (1985) video bisa disajikan informasi, penggambaran sebuah proses dan ketepatan dalam pembelajaran, serta bisa mempengaruhi sikap peserta didik dan bisa di putar kembali. Disimpulkan bahwa media berupa video pembelajaran bisa

meningkatkan kreativitas dan keefektifan pada proses pembelajaran daur ulang limbah plastik pada mata pelajaran seni budaya.

Pembelajaran seni budaya dalam memanfaatkan daur ulang limbah plastik menjadi produk karya seni adalah suatu upaya menarik. Harsoyo (1977) pemanfaatan ialah berasal dari kata manfaat, memiliki artian rangkaian usaha memiliki tujuan penggalan dan pemanfaatan sebuah potensi secara efektif dan efisien guna pencapaian tujuan tertentu. Pencapaian tujuan tertentu dimaksudkan bahwa penelitian ini memanfaatkan daur ulang limbah plastik (benda atau bahan) yang mudah ditemui di lingkungan sekitar maupun sekolah yang menjadi benda atau bahan yang bernilai pakai namun memiliki nilai keindahan.

Berdasarkan paparan diatas, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan respon peserta didik sesudah mengikuti pembelajaran seni budaya dengan menggunakan video pembelajaran daur ulang limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2007) untuk pengumpulan data, dilakukan penggabungan, sifat induktif dalam analisisnya, dan penekanan sebuah makna ialah fokus hasilnya (Sugiyono, 2007). Penelitian ini ialah penelitian deskriptif kualitatif guna mengetahui sebuah efektivitas media pembelajaran menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik di SD pada materi seni budaya.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV di dua SD yaitu SDN Dolopo 2 dan SDN Dolopo 3 Madiun, dilakukan pada tanggal 13 April 2020 samapi 26 Juni 2020.

Dalam penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas IV di dua SD, yaitu SDN Dolopo 2 dan SDN Dolopo 3 Madiun. Pelaksanaan secara random pada penentuan kelas, sedangkan penentuan sampelnya digunakan dengan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian ini, sampelnya adalah 10 peserta didik kelas IV berasal dari SDN Dolopo 2 dan 10 peserta didik SDN Dolopo 3 Madiun.

Kelompok tersebut akan diberi sebuah tahapan yang sama, dengan pemberian pretest terkait materi seni budaya yang sudah diajarkan sebelum pemberlakuan video pembelajaran. Selanjutnya proses pemberian pembelajaran seni budaya dengan digunakannya video pembelajaran dengan materi seni budaya dan berisikan langkah-langkah pembuatan pemanfaatan daur ulang limbah plastik menjadi produk kerajinan. Proses tahapan akhir, ialah posttest. Posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh melalui pemberian perlakuan yang sudah pemberian penerapan.

Dalam penelitian ini mengetahui data dari wawancara dan kuisioner guna melihat tingkatan efektivitas penggunaan video pembelajaran pemanfaatan daur ulang limbah plastik. Dalam menggunakan kuisioner, diberikan lima opsi jawaban antara lain: sangat tidak setuju, tidak setuju, biasa, setuju.

Analisis data penelitian ini, tujuannya yaitu mengetahui keefektifan video pembelajaran pemanfaatan limbah plastik untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik SD. Dalam penelitian ini, digunakan untuk pengukuran kriteria KKM peserta didik melalui pretest dan posttest yang digunakan

saat sebelum dan setelah ikut pebelajaran menggunakan video pembelajaran.

Ketuntasan kriteria yang optimal ialah 75%. Peserta didik yang belum bisa dapat nilai ketuntasan diberikan remedy. Selanjutnya peserta didik memiliki nilai diatas nilai kriteria tuntas diberi pengayaan. Perlakuan kedua program tersebut, bisa digunakan diluar kelas atau jam pelajaran. Maka dari itu, mengetahui prosentase subyek penelitian yang tercapai tuntas belajar, menggunakan sebuah rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{N1}{N} \times 100\%$$

KB = Ketuntasan Belajar

N1 = Banyaknya siswa memperoleh nilai di atas 65

N = Banyaknya siswa mengikuti tes

Ketuntasan kriteria belajar peserta didik pada media dalam meningkatkan kreatifitas peserta didik di sekolah dasar melalui pelajaran seni budaya digunakan video pembelajaran guna melihat tabel taraf kemampuan peserta didik.

Tabel 1. Taraf kemampuan didik

No	Taraf Kemampuan %	Qualification	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	85%-100%	Sangat Baik	5	A
2	70%-84%	Baik	4	B
3	55%-69%	Cukup Baik	3	C
4	50%-54%	Kurang Baik	2	D
5	0%-49%	Sangat Kurang Baik	1	E

Sebuah subjek penelitian teranggap nilai ketuntasan apabila taraf kemampuan belajar tercapai memperoleh nilai 65 maupun diatasnya. Sedangkan nilai peserta didik jika memperoleh 65 kebawah, teranggap nilainya belum tuntas belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian yang sudah dilaksanakan, dilakukan penjabaran hasil antara lain:

Tabel 2. Perolehan hasil pretest kemampuan materi saat belum menggunakan video pembelajaran

Responden 1	Nilai	Responden 2	Nilai
1	40	11	40
2	20	12	60
3	50	13	30
4	30	14	50
5	40	15	50
6	40	16	50

7	30	17	30
8	20	18	30
9	60	19	40
10	40	20	50
Jumlah	390	Jumlah	460
Rata-rata	39	Rata-rata	46

Perolehan dari hasil prettest kemampuan materi pada seni budaya dalam pemanfaatan daur ulang limbah plastik, peserta didik belum terpenuhi tuntas belajar guna membuat karya produk kerajinan secara baik. Saat belum pelajaran dengan

digunakannya media video pembelajaran hasil perolehan rata-rata nilai peserta didik 42,05. Maka dari itu, terangaap belum tercapai nilai KKM. Perolehan yang dihasilkan peserta didik dengan perolehan nilai tinggi 60 dan perolehan nilai rendah 20.

Tabel 3. Perolehan hasil posttest kemampuan materi setelah menggunakan video pembelajaran

Responden 1	Nilai	Responden 2	Nilai
1	70	11	80
2	80	12	80
3	70	13	80
4	90	14	80
5	70	15	90
6	70	16	90
7	70	17	80
8	80	18	70
9	70	19	80
10	100	20	70
Jumlah	770	Jumlah	790
Rata-rata	77	Rata-rata	79

Perolehan dari hasil posttest saat sesudah digunakannya media video pembelajaran hasil nilai rata-rata tercapai 83. Maka dari itu, terangaap tercapai nilai KKM. Perolehan yang dihasilkan peserta didik dengan perolehan nilai tinggi 100 dan perolehan nilai rendah 70.

Dari perolehan data diatas disimpulkan bahwa, peserta didik bisa melihat dan membaca keseluruhan isi video pembealjaran secara detail dengan pemberian langkah-langakah melalui video pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik bisa membuat karya produk kerajinan daur ulang secara baik. Dengan pemanfaatan media video pembelajaran sebagai pedoman membuat karya produk kerajinan daur ulang limbah plastik, peserta didik bisa mengembangkan karya dengan baik. Hal tersebut terungkapkan dari beberapa peserta didik saat pembuatan karya dilakukan menyatakan mudah digunakan saat saat peserta didik berkreasi, beraktifitas, maka dari itu bisa lebih mudah

untuk melihat, membaca dan memahami saat digunakannya video pembelajaran tersebut.

Berdasarkan paparan perolehan data diatas, disimpulkan bahwa dari hasil penelitian ini di rancang guna kebutuhan belajar peserta didik pada pelajaran seni budaya secara efektif. Kemudian, penggunaan video pembelajaran terbukti dalam meningkatnya kreativitas peserta didik dan termotivasi dalam belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Media dengan video pembelajaran daur ulang limbah plastik telah membuktikan bahwa meningkatnya kreativitas peserta didik sekolah dasar melalui pelajaran seni budaya. Media video pembelajaran bisa mengurangi waktu pendidik dalam memberikan penjelasan materi, maka proses pembelajaran dengan penggunaan media video pembelajaran bisa lebih evektif.

Penelitian ini memiliki saran peserta didik, pendidik dan instansi pada saat membuat karya limbah plastik, membangun kreatif dan percaya diri. Harapan penulis media video pembelajaran bisa digunakan peningkatan berkreasi maupun kreatifitas peserta didik di sekolah dasar pada materi seni budaya.

Ulum. (2007). *Pengertian Sampah*. Yogyakarta: Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta: CIDA.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2011). *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Asep, H. (2001). *Sumber Belajar*. Bahan Diklat E-Lerning Propensi Banten: Dinas Pendidikan Propensi Banten.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2009). *Dasar- Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Imam & Septi. (2019). Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Narasi Di SD. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7 (1), 137–148.
- Irwanto & Wini. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMK N 3 Garut. *LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, X (2), 77–91.
- Rukayah, dkk. (2021). Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Hasil Belajar Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar Inpres 6/75 Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5 (1), 167–174.
- Sudirman, Dkk. (1991). *Ilmu Pendidikan Seni*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. 2002. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Pristasi Pustaka Publisher.