



Accepted: Oktober 2024	Revised: November 2024	Published: Desember 2024
----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk Menilai Keaktifan Siswa SDN Dasok 3

Siti maisaroh¹, Addely Damayanti Noer², Ade Cyntia Pritasari³, Aditya Dyah Puspitasari⁴, Ana Naimatul Jannah⁵

E-mail: 210611100104@student.trunojoyo.ac.id

Universitas Trunojoyo Madura (UTM) Indoensia

Abstract

Pemanfaatan gelas plastik merupakan salah satu upaya guru sebagai media papan untuk menilai keaktifan siswa. Media yang digunakan di kelas sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas. Media merupakan materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pemanfaatan gelas ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas peserta didik di SDN Dasok 3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Langkah-langkah Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk Menilai Keaktifan Siswa SDN Dasok 3, Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk Menilai Keaktifan Siswa SDN Dasok 3. Penelitian ini menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). Berdasarkan hasil penelitian, langkah-langkah pemanfaatan gelas plastik sebagai media papan untuk menilai keaktifan siswa SDN Dasok 3 yaitu memotong kardus, memotong gelas plastik, menuliskan nama siswa, memotong kertas nilai, membuat gantungan. Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk Menilai Keaktifan Siswa SDN Dasok 3 yaitu siswa lebih aktif di kelas, siswa lebih antusias dalam belajar, siswa lebih berani dalam menyampaikan gagasannya, kreativitas siswa semakin meningkat.

Kata Kunci: Media; Garis hidup; Sampah plastik.

Abstract

The use of plastic cups is one of the teacher's efforts as a board medium for assessing student activity. The media used in class is very important to support successful learning in class. Media is material, or events that build conditions that enable students to acquire knowledge, skills or attitudes. The use of this glass is expected to be able to improve the quality of students at SDN Dasok 3. This research aims to determine the steps for using plastic cups as a board medium to assess the activity of grade students at SDN Dasok 3. The use of plastic cups as a board medium to assess the activity of class students. SDN Dasok 3. This research uses descriptive qualitative methods. Based on the research results, the steps for using plastic cups as a board medium to assess the activity of students at SDN Dasok 3 are cutting cardboard, cutting plastic cups, writing students' names, cutting grades, making hangers. Utilization of Plastic Cups as Board Media to Assess the Activeness of Students at SDN Dasok 3, namely students are more active in class, students are more enthusiastic in learning, students are bolder in conveying their ideas, student creativity is increasing.

Keywords: Media; Livelines; Plastic waste.

Pendahuluan

Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas sosial. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai Lembaga pendidikan formal. Dalam Pendidikan dibutuhkannya media pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Media Pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi Pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga Materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik peserta didik menjadi lebih aktif untuk belajar.

Keaktifan siswa merupakan segalan kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana yang optimal. Siswa menjadi optimal dalam kegiatan belajar mengajar karena Keaaktifan siswa dapat dilakukan dengan adanya

pemanfaatan Gelas plastik. Gelas plastik merupakan wadah plastik minuman air mineral yang berbentuk gelas. Gelas plastik air mineral ditangan orang-orang kreatif banyak dimanfaatkan sebagai kerajinan. Hal ini dapat membantu mengurangi Limbang gelas plastik. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan gelas plastik tersebut sebagai media papan untuk menilai keaktifan siswa di SDN Dasok 3.

Penelitian Terdahulu yang selaras dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Aderia Anggraeni, Dini Palupi Putri, dan Irni Latifa Irsal dengan judul Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Papan Kartu Angka Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Materi Bilangan Cacah Kelas IV pada tahun 2024. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan Pembagian bilangan cacah. Berdasarkan hasil observasi awal, sebanyak 66,6% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 33,3% siswa lainnya memperoleh nilai di atas KKM. Salah satu penyebab utamanya adalah minimalnya penggunaan alat peran dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan Mengetahui pemahaman konsep siswa sebelum menggunakan alat peran papan kartu angka Mengetahui pemahaman konsep siswa setelah menggunakan alat peran papan kartu angka.Mengetahui keefektifan penggunaan alat peraga papan kartu angka terhadap pemahaman konsep siswa. Penelitian ini merupakan eksperimen dengan desain pre-experimental tipe One Group Pretest-Posttest . Subjek penelitian melibatkan 21 siswa kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong yang dipilih melalui teknik purposive sampling . Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji normalitas dan uji N-gain score.

Hasil penelitian menunjukkan Pemahaman konsep siswa sebelum menggunakan alat peraga papan kartu angka memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 45,14. Pemahaman konsep siswa setelah menggunakan alat peraga papan kartu angka meningkat, dengan rata-rata nilai posttest sebesar 77,8. Penggunaan alat peraga papan kartu angka terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran bilangan cacah di kelas IV SD Negeri 17 Rejang Lebong. Hasil uji N-gain score menunjukkan rata-rata skor N-gain sebesar 0,6340 yang termasuk dalam kategori sedang, dengan persentase

skor N-gain sebesar 63,39% atau 63,3%, yang juga berada dalam kategori cukup efektif.

Penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Yasinta Pratiwi dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Petak Satuan Persegi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gantiwarno pada tahun 2024. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan di SD Negeri 1 Gantiwarno, yaitu rendahnya hasil belajar matematika siswa, yang sebagian besar berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≤ 70 . Hasil prasurvei menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kegagalan antusiasme siswa terhadap pembelajaran matematika. Sebagian siswa mengaku tidak menyukai mata pelajaran matematika, sehingga pemahaman mereka terhadap materi, terutama terkait rumus, menjadi kurang optimal. Selain itu, kurangnya penggunaan media atau alat peran konkret oleh guru menyebabkan siswa pasif, merasa bosan, dan kurang tertarik pada pembelajaran di kelas. Hal ini berdampak pada perilaku siswa, seperti bermain sendiri, berjalan-jalan, berbicara dengan teman, dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana peneliti bertindak sebagai guru dan berkolaborasi dengan guru matematika sebagai pengamat. Proses pembelajaran dilakukan dalam dua siklus dengan total enam pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas IV, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 16 perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, ketuntasan belajar siswa berdasarkan pretest adalah 47%, sedangkan hasil posttest mencapai 60%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini belum memenuhi standar KKTP, dengan persentase ketuntasan sebesar 60%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa berdasarkan pretest meningkat menjadi 60%, dan hasil posttest mencapai 80%. Pada akhir siklus II, hasil belajar siswa telah memenuhi standar KKTP dengan nilai ≥ 70 dan persentase ketuntasan sebesar 80%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga papan

petak satuan persegi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Gantiwarno.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti saat ini adalah terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sementara metode penelitian peneliti menggunakan PAR (*Participatory Action Research*). Sedangkan persamannya adalah melakukan uji coba media pembelajaran pada peserta didik yang dapat meningkatkan hasil dan nilai dari peserta didik. Sehingga, latar belakang dalam penelitian ini adanya kurang maksimal penggunaan media pembelajaran yang seharusnya dimanfaatkan seoptimal mungkin. Sehingga, tujuan peneliti adalah melakukan riset dan uji coba pemanfaatan media pembelajaran dari bahan dasar gelas plastik guna meningkatkan keaktifan siswa. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang sebelumnya belum ada yang melakukan penelitian mengenai ini berjudul Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan untuk Menilai Keaktifan Siswa SDN Dasok 3.

Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). PAR adalah pendekatan penelitian yang mengedepankan kolaborasi aktif antara peneliti dan partisipan, di mana keduanya bekerja bersama untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, serta mengevaluasi hasilnya. Menurut Reason dan Bradbury (2001), PAR bertujuan untuk menciptakan perubahan sosial yang positif dan berkelanjutan, dengan melibatkan masyarakat dalam setiap tahapan penelitian. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan, tetapi juga untuk memberikan dampak langsung pada komunitas yang terlibat.

PAR memiliki karakteristik khas, yaitu:

1. Kolaboratif dan partisipatif. Peneliti dan masyarakat berkolaborasi dalam merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta dalam memutuskan tindakan yang perlu diambil.
2. Reflektif. Selama proses penelitian, ada refleksi berkelanjutan terhadap tindakan yang telah dilakukan, untuk memahami perubahan yang terjadi dan mengidentifikasi langkah-langkah perbaikan.

3. Aksi untuk perubahan sosial. PAR bertujuan untuk menghasilkan perubahan yang nyata dan bermanfaat bagi masyarakat, terutama dalam konteks sosial dan ekonomi.

Metode PAR sering diterapkan dalam pengabdian masyarakat karena memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk terlibat langsung dalam penciptaan solusi atas masalah sosial yang mereka hadapi. Dalam konteks penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan warga sekolah untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa di SDN Dasok 3 melalui media papan keaktifan yang berbasis daur ulang sampah.

Langkah-langkah Implementasi PAR dalam Penelitian ini:

1. Perencanaan (Planning)

Tahap pertama adalah perencanaan, di mana peneliti bekerja sama dengan wali kelas dan guru untuk menganalisis kondisi partisipasi siswa di kelas. Bersama dengan masyarakat sekolah, peneliti mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi siswa dalam proses belajar dan mencari solusi yang melibatkan masyarakat, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis sampah daur ulang. Peneliti dan guru juga mengidentifikasi potensi perubahan dalam interaksi sosial yang dapat didorong melalui kegiatan ini.

2. Pelaksanaan (Action)

Pada tahap pelaksanaan, tim peneliti bersama dengan siswa dan guru menerapkan solusi yang telah disepakati, yaitu pembuatan media papan keaktifan dari sampah gelas plastik. Media ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui sistem poin, yang dicatat pada papan tersebut. Proses ini melibatkan partisipasi aktif dari siswa dan guru dalam pembuatan dan pemanfaatan media tersebut di setiap sesi pembelajaran.

3. Evaluasi (Reflection)

Evaluasi dalam PAR mencakup refleksi bersama antara peneliti, guru, dan siswa mengenai keberhasilan dan tantangan yang dihadapi selama implementasi. Tidak hanya aspek kognitif yang dievaluasi, tetapi juga perubahan sosial yang terjadi,

seperti peningkatan interaksi sosial dan partisipasi siswa di kelas. Evaluasi ini dilakukan melalui wawancara, diskusi kelompok, dan pengamatan langsung terhadap perkembangan kelas. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk merencanakan langkah-langkah perbaikan dan memastikan keberlanjutan perubahan yang telah dicapai.

Walaupun fokus penelitian ini berada pada pendidikan formal di SDN Dasok 3, pengaplikasian metode PAR dalam konteks ini tetap relevan dengan prinsip pengabdian masyarakat. Penelitian ini berusaha untuk memberikan dampak langsung kepada komunitas sekolah, baik bagi siswa, guru, maupun masyarakat sekitar. Melalui kolaborasi ini, diharapkan tercipta perubahan positif dalam pola interaksi sosial, serta peningkatan kualitas pendidikan yang tidak hanya bersifat jangka pendek tetapi juga berkelanjutan. Penggunaan media papan keaktifan berbasis daur ulang sampah plastik diharapkan dapat menciptakan perubahan sosial di sekolah, dengan meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu lingkungan sekaligus memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dampak ini berpotensi meluas jika keberlanjutan program ini dapat dijaga melalui peran aktif guru dan masyarakat. Oleh karena itu, peneliti bersama guru berencana untuk melibatkan orang tua siswa dan pihak komunitas sekolah dalam pengelolaan media ini, agar perubahan yang dicapai tetap berlanjut setelah penelitian selesai. Pada evaluasi, selain melihat aspek kognitif siswa melalui soal-soal ujian, peneliti juga mencatat perubahan dalam perilaku dan interaksi sosial siswa, seperti peningkatan partisipasi aktif dan komunikasi antar siswa dalam kegiatan kelas. Evaluasi ini tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga perubahan yang lebih luas dalam dinamika sosial di kelas.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sebuah metode yaitu metode Participatory Action Research (PAR). Penelitian Participatory Action Research (PAR) adalah metode yang melibatkan kolaborasi aktif antara peneliti dan partisipan dalam setiap tahap penelitian. Tujuan utama dari penelitian PAR adalah untuk menghasilkan perubahan sosial yang nyata dan berkelanjutan dengan melibatkan partisipasi aktif dari komunitas atau kelompok yang terlibat dalam penelitian. PAR merupakan penelitian yang melibatkan secara aktif semua pihak-pihak yang relevan (stakeholders) dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung (dimana pengalaman mereka sendiri sebagai persoalan) dalam

rangka melakukan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik. Adapun metode Participatory Action Research (PAR) yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan. Peneliti membuat beberapa perencanaan yang dilakukan setelah memperhatikan kondisi nyata SDN Dasok 3. Dalam analisis permasalahan tersebut, peneliti bersama masing-masing dari setiap wali kelas melihat partisipasi dan interaksi siswa selama kegiatan belajar di sekolah. Perencanaan ini meliputi identifikasi masalah dan strategi pembelajaran dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa SDN Dasok 3.
2. Pelaksanaan. Tim peneliti melakukan implementasi berdasarkan perencanaan yang telah dibuat berupa pembuatan dan pemanfaatan media papan keaktifan dari daur ulang sampah gelas plastik yang berada di sekitar halaman sekolah.
3. Evaluasi. Upaya yang telah diberikan selama proses kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan media papan keaktifan direfleksikan dan dievaluasi, baik kekurangan, kelemahan, maupun keberhasilan media dalam memecahkan permasalahan tersebut. Penelitian ini dilakukan oleh tim peneliti yang memberikan materi pelajaran dengan evaluasi seperti soal-soal mengenai materi yang sudah siswa pelajari. siswa mendapat reward berupa penambahan poin yang dicatat pada papan media keaktifan. kegiatan dilakukan diakhir KBM.

Hasil Penelitian

Media pembelajaran sangat diperhatikan oleh guru-guru di SDN Dasok 3 karena dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Semua sumber daya manusia seperti kepala sekolah, dan tenaga pendidik dan kependidikan bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti mencari media pembelajaran yang menarik bagi siswa contohnya pemanfaatan gelas plastik sebagai media pembelajaran. Penggunaan media papan untuk menilai keaktifan siswa sangat penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa selama mengikuti

mata pelajaran di kelas, serta siswa lebih antusias dalam belajar agar memperoleh nilai keaktifan.

Menurut Arsyad (2020) yang dikutip oleh Wiwi Umaternate, Haryati, Nurhamsa Mahmud dengan judul Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. “Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.” Menurut Gearlach Ely (dalam Arsyad 2020)” media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Menurut Hasnida (2023) “media sering diidentikkan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan.”

Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2020: 3) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Sementara itu Associatin for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Plastik merupakan salah satu jenis sampah anorganik yang mana tidak semua dari material jenis ini dapat didaur ulang. Gelas plastik bekas / polypropylene (PP) merupakan salah satu jenis plastik yang tidak dapat didaur ulang dengan mudah. Penggunaannya sebagai bahan tambah beton merupakan salah satu alternatif untuk menanggulangi limbah / sampah plastik yang ada.

Pemanfaatan limbah gelas plastik bekas / polypropylene (PP) dalam campuran beton bertujuan dapat mengurangi limbah/sampah plastik. Serta mempelajari potensi akan penggunaan cacahan limbah gelas plastik bekas / polypropylene(PP) sebagai bahan tambah campuran pada beton terhadap kuat tekan dan kuat tarik pada beton.

Sampah plastik seperti gelas plastik bekas dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar dalam pembuatan media papan keaktifan. Pemanfaatan ini tidak hanya membantu mengurangi jumlah limbah plastik yang mencemari lingkungan, tetapi juga menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Papan keaktifan yang dibuat dari gelas plastik bekas memiliki manfaat ganda, yaitu meminimalisir dampak negatif sampah plastik sekaligus menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Papan ini dirancang untuk membantu siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya papan ini, siswa termotivasi untuk berpartisipasi, baik dengan menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, maupun aktif dalam diskusi. Selain itu, media ini juga memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti membuat media papan keaktifan ini untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Media papan keaktifan gelas plastik merupakan papan berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kardus yang ditempelkan dengan gelas plastik bekas, yang berjejer ke bawah. Diatas gelas plastik diberi nama siswa dan bagian depannya di beri kertas kosong untuk menilai keaktifan siswa yang diberi plaster. Media pembelajaran yang digunakan di SDN Dasok 3 yaitu menggunakan gelas plastik sebagai media papan untuk menilai keaktifan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru membuat sebuah media papan yang digunakan untuk menilai keaktifan siswa. Media yang dibuat oleh guru menggunakan barang bekas seperti: gelas plastik dan kardus yang dijadikan sebuah media nilai keaktifan untuk menambah semangat belajar siswa dan agar siswa lebih aktif dalam belajar.



Gambar Media Plastik

Langkah-langkah pemanfaatan gelas plastik Sebagai Media Papan Untuk Menilai Keaktifan Siswa SDN Dasok 3

a. Potong kardus

Guru memotong kardus sesuai dengan ukuran dari kertas karton yang akan di jadikan alas depannya. Kemudian guru memberikan lem pada kertas karton dan kardus yang sudah di potong sesuai kertas karton, kemudian tempelkan kertas karton yang sudah di beri lem di atas kardus yang sudah di beri lem.

b. Potong Gelas plastik

Guru memotong gelas plastik menjadi dua bagian sesuai dengan banyaknya jumlah siswa. Kemudian guru menempel gelas plastik yang sudah di potong pada kardus yang sudah ditempelkan kertas karton. Guruu menempelkan gelas plastik menggunakan lem tembak, kemudian di tempelkan sesuai dengan keinginan. Guru menempelkan gelas plastik sapai selesai.

c. Menuliskan Nama Siswa

Guru menuliskan nama siswa urut dengan absen. Guru menuliskan nama dengan menggunakan spidol berwarna dan menggunakan kertas A4. Guru menuliskan semua nama siswa kedalan kertas A4 kemudian memotongnya satu-satu. Setelah nama siswa di potong kemudian guru menempelkannya ke plaster dan menempelkannya di atas gelas plastik yang sudah di tempel ke kardus yang diberi karton. Guru menempelkan semua nama siswa sapai selesai.

d. Memotong kertas nilai

Guru memotong kertas kosong untuk dijadikan tempat saat menulis nilai keaktifan. Guru memotong kertas kosong sebanyak jumlah siswa, kemudian guru menempelkannya ke plaster kemudian di tempelkan ke gelas plastik yang sudah di tempelkan ke kardus yang sudah ada kartonnya. Guru menempelkan tertas kosong di depan gelas plastik. Guru membuat kertas kosong yang ditempel pada plaster agar guru bisa menghapusnya dan bisa di tulis kembali.

e. Membuat Gantungan

Guru membuat gantungan untuk media papan nilai keaktifan siswa menggunakan tali. Guru melubangi karus paling atas di sebelah kanan dan kiri kemudian mengikat tali ke dua lubang yang sudah di lubangi pada kardus.

Dengan di buatnya Media Papan Keaktifan dari Sampah Gelas Plastik dapat diharapkan tercipta inovasi pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa selama proses belajar-mengajar. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu yang menarik secara visual, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas. Keberadaan Papan Keaktifan ini membuat siswa lebih antusias untuk belajar karena adanya apresiasi langsung terhadap keaktifan mereka. Selain itu media ini membantu siswa mengatasi rasa malu atau ragu dalam menyampaikan pendapat. Dengan sistem penghargaan yang ditampilkan secara nyata melalui papan keaktifan, siswa terdorong untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya.

Pembahasan

Gelas plastik digunakan sebagai media papan di SDN dasok 3 untuk menilai keaktifan siswa di kelas. Gelas plastik dibuat guru kemudian ditempelkan di dinding sekolah. Gelas plastik sangat mudah didapatkan, selain itu bisa mengurangi limbah plastik agar lingkungan lebih bersih dan sehat.

Media gelas plastik dibuat sesuai jumlah siswa di kelas. Setiap gelas diberi nama siswa yang ada di kelas. Gelas plastik ditempel di kardus yang sudah di beri kertas karton. Untuk bagian depan gelas plastik di tempel kertas yang kosong kemudian di beri plaster, agar bisa di tuliskan nilai keaktifan siswa dan juga bisa di hapus. Papan keaktifan tersebut di beri gantungan dan di gantung di kelas agar guru bisa menuliskan nilai keaktifan siswa. Berikut ini manfaat penggunaan gelas plastik bagi siswa:

1. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Siswa lebih antusias dalam belajar agar memperoleh nilai keaktifan.
3. Siswa lebih berani dalam menyampaikan gagasannya di kelas.
4. Kreativitas siswa semakin meningkat.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahandalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs, faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran adalah:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
3. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
4. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).

5. Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberi umpan balik (feed back).
8. Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Dukungan Kepala Sekolah dan Rekan Guru

Dukungan kepala sekolah dan rekan guru terhadap pelaksanaan pembuatan media papan keaktifan yang memanfaatkan barang bekas seperti gelas plastik sangat berperan penting untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan kreatifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kompetensi belajar siswa, memunculkan aktivitas yang kreatif, serta memperluas partisipasi siswa dikelas. Kami sangat menghargai semua dukungan yang telah diberikan oleh kepala sekolah dan rekan-rekan guru selama pelaksanaan program ini, yang tidak hanya membantu memperlancar proses pembelajaran tetapi juga memberikan motivasi dan inspirasi bagi kami untuk terus berinovasi. Terutama kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Kepala Sekolah dan Rekan Guru yang telah tulus mendukung dan mendampingi kami selama melaksanakan proses pembelajaran. Kami berharap dengan terciptanya persaudaraan yang baik antara kami dengan kepala sekolah dan rekan guru karena Kepala sekolah dan guru juga menyambut kami dengan sangat baik saat melakukan penelitian.

Komunikasi Dengan Peserta Didik, Kepala Sekolah, dan Rekan Guru

Proses yang telah kami dijalani selama ini di SDN Dasok 3. Peneliti menjalani komunikasi dengan para siswa, Kepala sekolah, dan rekan guru. Faktanya adalah tentang pelaksanaan penggunaan media papan keaktifan yang memanfaatkan barang bekas gelas plastik.

SDN Dasok 3 Pamekasan” yang dilaksanakan mulai dari pembuatan sampai pengimplementasiannya pada tanggal 28 september 2024 sampai 21 November di SDN Dasok 3. Peneliti telah mencapai hasil yang memuaskan dalam

mengomunikasikan proses perencanaan dan pelaksanaan program. Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk menilai Keaktifan siswa SDN Dasok 3. Sehingga program dapat berjalan dengan baik dan berhasil. Kedua, Berkomunikasi dengan siswa. Peneliti berkomunikasi dengan para siswa untuk mendukung kesuksesan program dan memberikan mereka motivasi. Tujuan dari komunikasi tersebut adalah agar dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

KERJA sama Bersama kepala sekolah, guru pamong, dan wali kelas.

Kami melakukan sharing session bersama guru pamong terkait jadwal pelaksanaan program selama kegiatan belajar mengajar. Pada sharing session ini kami dan guru pamong menyepakati jadwal kegiatan atas persetujuan kepala sekolah dan wali kelas di SDN Dasok 3. Program kerja berjalan selama 3 bulan yaitu pada bulan September, Oktober, dan November. Jadwal kegiatan belajar mengajar berlangsung setiap hari senin, rabu, kamis, jum'at, dan sabtu. Pada hari senin KBM berlangsung di kelas 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan di kelas 2 mata pelajaran Matematika selama 2 JP, KBM tersebut dimulai serentak dari jam pelajaran ke-6 sampai jam pelajaran ke-7, serta di kelas 3 mata pelajaran IPAS, KBM berlangsung selama 2 JP dimulai dari jam pelajaran ke-8 sampai jam pelajaran ke-9. Pada hari rabu KBM berlangsung di kelas 6 mata pelajaran IPAS selama 3 JP dimulai dari jam pelajaran ke-1 sampai jam pelajaran ke 3. Pada hari kamis KBM berlangsung di kelas 4 mata pelajaran IPAS selama 2 JP dan Seni Budaya selama 1 JP dimulai dari jam pelajaran ke-6 sampai jam pelajaran ke-8. Pada hari jum'at KBM berlangsung di kelas 5 mata pelajaran IPAS selama 2 JP dimulai dari jam pelajaran ke-1 sampai jam pelajaran ke-2. KBM dilanjutkan di kelas 2 mata pelajaran P5 selama 2 JP dimulai dari jam pelajaran ke-5 sampai jam pelajaran ke-6. Terakhir pada hari sabtu, KBM berlangsung di kelas 3 dan kelas 4 mata pelajaran P5 selama 2 JP yang dilaksanakan serentak dari jam pelajaran ke-4 sampai jam pelajaran ke-5. KBM dilanjutkan di kelas 1, kelas 5, dan kelas mata pelajaran P5 selama 2 JP juga dilaksanakan serentak dimulai dari jam pelajaran ke-6 sampai jam pelajaran ke-7. Pemilihan jadwal KBM mengacu pada jadwal pelajaran di setiap kelas dan jam efektif KBM.

Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di ruang kelas masing-masing dengan melanjutkan materi terakhir yang siswa pelajari, sehingga KBM dapat

berlangsung dengan optimal. Khusus untuk mata pelajaran P5, siswa melaksanakan KBM secara outdoor seperti di lapangan sekolah, atau di kebun mini. Selama KBM berlangsung, siswa belajar dengan mengumpulkan poin nilai keaktifan yang akan diakumulasikan di akhir pembelajaran. Strategi ini dilaksanakan guna memancing interaksi antara guru dan siswa selama KBM berlangsung.

Dampak dan Perubahan

Dampak dan Perubahan atas adanya media Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk menilai Keaktifan siswa SDN Dasok 3. Siswa menjadi lebih aktif bertanya dan mengemukakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa juga lebih antusias dalam proses pembelajaran semenjak adanya penggunaan media Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk menilai Keaktifan siswa. Sebelum adanya pembuatan dan penggunaan media Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk menilai Keaktifan siswa, Siswa tersebut masih pasif, kurang semangat dalam belajar, dan malu untuk menyampaikan pendapatnya. Sehingga kami membuat dan menggunakan media Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk menilai Keaktifan siswa.

Dampak perubahan dari adanya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam membangun Desa, khususnya di bidang pendidikan

“Peningkatan keterlibatan Siswa dalam Kegiatan Belajar Melalui Pemanfaatan Media Papan Keaktifan dari Sampah Gelas Plastik” yang dilaksanakan selama 3 bulan sangat terasa di lingkungan desa. Berikut ini beberapa perubahan yang terlihat:

Pertama, sebelum adanya jadwal kegiatan belajar mengajar di kelas tanpa media papan nilai keaktifan, kegiatan yang dilaksanakan hanya kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran yang monoton dan tidak adanya reward kepada siswa di akhir pembelajaran. Namun setelah adanya jadwal kegiatan mengajar yang diisi oleh peneliti, terdapat kegiatan tambahan selama KBM berlangsung, seperti ice breaking, pengerjaan LKPD, dan game edukasi berbasis internet.

Kedua, banyak siswa yang kurang semangat mengikuti KBM. Adanya pemanfaatan papan media nilai keaktifan, siswa menjadi lebih antusias belajar

dan memperhatikan guru di depan kelas. Siswa menjadi lebih banyak menjawab dengan bersungguh-sungguh. Siswa lebih banyak terlibat selama proses kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas. Pemanfaatan media papan nilai keaktifan memberikan dampak positif kepada siswa. Siswa mempunyai persepsi, semakin banyak poin yang didapat, semakin siswa merasa percaya diri dengan kemampuan belajarnya.

Ketiga, siswa yang sebelumnya malas membaca mulai senang membaca buku terkait materi pelajaran yang akan dipelajari pada saat itu.

Penutup

Media pembelajaran sangat diperhatikan oleh guru-guru di SDN Dasok 3 karena dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Semua sumber daya manusia seperti kepala sekolah, dan tenaga pendidik dan kependidikan bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti mencari media pembelajaran yang menarik bagi siswa contohnya pemanfaatan gelas plastik sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di SDN Dasok 3 yaitu menggunakan gelas plastik sebagai media papan untuk menilai keaktifan siswa. Langkah-langkah pemanfaatan gelas plastik Sebagai Media Papan Untuk Menilai Keaktifan Siswa SDN Dasok 3 yaitu memotong kardus, memotong gelas plastik. menuliskan nama siswa, memotong kertas nilai, Membuat Gantungan. Dukungan kepala sekolah dan rekan guru terhadap pelaksanaan pembuatan media papan keaktifan yang memanfaatkan barang bekas seperti gelas plastik sangat berperan penting untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Komunikasi Dengan Peserta Didik, Kepala Sekolah, dan Rekan Guru. Kerja sama Bersama kepala sekolah, guru pamong, dan wali kelas.

Dampak dan Perubahan atas adanya media Pemanfaatan Gelas Plastik Sebagai Media Papan Untuk menilai Keaktifan siswa SDN Dasok 3. sebelum adanya jadwal kegiatan belajar mengajar di kelas tanpa media papan nilai keaktifan, kegiatan yang dilaksanakan hanya kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran yang monoton dan tidak adanya reward kepada siswa di akhir pembelajaran. Namun setelah adanya jadwal kegiatan mengajar yang diisi oleh peneliti, terdapat kegiatan tambahan selama KBM berlangsung, seperti ice breaking, pengerjaan LKPD, dan game edukasi berbasis internet. Kedua, banyak

siswa yang kurang semangat mengikuti KBM. Adanya pemanfaatan papan media nilai keaktifan, siswa menjadi lebih antusias belajar dan memperhatikan guru di depan kelas. Siswa menjadi lebih banyak menjawab dengan bersungguh-sungguh. Siswa lebih banyak terlibat selama proses kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas. Pemanfaatan media papan nilai keaktifan memberikan dampak positif kepada siswa. Siswa mempunyai persepsi, semakin banyak poin yang didapat, semakin siswa merasa percaya diri dengan kemampuan belajarnya. Ketiga, siswa yang sebelumnya malas membaca mulai senang membaca buku terkait materi pelajaran yang akan dipelajari pada saat itu.

Daftar Pustaka

- Afandi, Agus, dkk. *Modul Participatory action Reseach (PAR) (IAIN Sunan Ampel*. Surabaya: Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM)) hal. 41-42. 2023.
- Anggraeni Aderia, Putri Dini Palupi , dan Irsal Irni Latifa. *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Papan Kartu Angka Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Materi Bilangan Cacah Kelas IV pada tahun*. Institut Agama Islam Negeri Curup. 2024.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2020.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2021.
- Djamarah. Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2022.
- Fadhillah, Septy. *Media Pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, jenis-jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak. 2021.
- Hermawan, S. A. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif)* Media Nusa Creative. 2021.

- Khoiri Ahmad, dkk. *Konsep Dasar Sistem Pendidikan*. Yayasan Cendekia Mulia Mandiri. 2023.
- Komsiyah, Indah. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras, 2022.
- Lalu, Mahadiun. *Meningkatkan Efektivitas Belajar Lempar Cakram Dengan Menggunakan Media Modifikasi piring Plastik Pada Siswa Kelas XI.B SMPN 8 Pujut Tahun Pelajaran 2021/2022*. Lombok. 2022.
- Ramdhan, M. *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara. 2021.
- Purwati Ratna Dewi & Tiurlina. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media*. 2023.
- Reason, P., & Bradbury, H. *Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice*. Sage Publications. 2020.
- Ridwan, F. F., Subari., Yulius, E.. *Pengaruh Penggunaan Cacahan Gelas Plastik Polypropylene (PP) Terhadap Kuat Tekan dan Kuat Tarik Beton*. Bekasi. 2019.
- Purwati Dewi Ratna, Tiurlina, Fatiaturosyidah. *Pembelajaran Matematika di kelas V SDN Cilegon IX Sebagai Upaya Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. 2023.
- Pratiwi Yasinta. *Peningkatan Hasil Belajar matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Petak Satuan Persegi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ganti Warno*. IAIN Metro. 2024.
- Saliman. *Kamus Pendidikan, Pengajaran, dan Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2021.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2021.
- Septiavianti, P. I. N, Maria, M. I. S, Sri, S. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Kelas Vb Sd Negeri Maguwoharjo 1*. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta. 2020.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2023.

Usman, Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press.2022.

Wiwi, U, Haryati, Nurhamsa, M.. *Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10*. Ternate Utara. 2020.