

**PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBAHAN LIMBAH BARANG BEKAS PADA TUTOR/GURU  
DI PAKET KESETARAAN (SETARA SEKOLAH DASAR)**

**Nurlaila<sup>1</sup>, Fauzi Kurniawan<sup>2</sup>, Anifah<sup>3</sup>**

*Surel: laila\_gayo@yahoo.co.id; fauzi\_k50@yahoo.com; anifahpilcan@gmail.com*

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to provide assistance in the development of instructional media for equality tutors at the Center for Community Learning Activities (PKBM) in Laskar Pelangi. This activity was carried out based on the problem of learning motivation of the residents at very low partners, the cause was the limited learning media at PKBM Laskar Pelangi. The lack of costs means that PKBM has not been able to complete the required instructional media, therefore a solution is needed to overcome this problem, which is to use used goods waste to be developed into a medium for learning.*

**Keywords:** *Mentoring, Tutor, Media, PKBM*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah memberikan pendampingan pengembangan media pembelajaran kepada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di Laskar Pelangi. Kegiatan ini dilakukan berdasarkan permasalahan motivasi belajar warga pada mitra sangat rendah, penyebabnya adalah terbatasnya media pembelajaran di PKBM Laskar Pelangi. Minimnya biaya menyebabkan PKBM belum bisa melengkapi media pelajaran yang diperlukan, karena itu diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan ini yaitu memanfaatkan limbah barang bekas untuk dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pendampingan, Tutor, Media, PKBM

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah bimbingan yang berkaitan dengan orang yang 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. Pendidikan bisa

didapat dari keluarga (informal), sekolah (formal) maupun masyarakat (non formal). Berdasarkan pengamatan di desa Tanjung Rejo didapati data bahwa masih terdapat masyarakat yang tidak terpenuhi kebutuhan belajarnya disebabkan banyak faktor salah satunya adalah permasalahan ekonomi sehingga warga desa lebih memilih untuk

bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Kehadiran Pendidikan non formal khususnya PKBM Laskar Pelangi di Desa Tanjung Rejo memberikan kontribusi positif guna memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak terpenuhi melalui pendidikan formal. Pada pendidikan non formal/masyarakat salah satu lembaganya adalah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) target warga belajarnya adalah pengangguran, membantu para ibu ibu untuk kursus agar tidak menganggur di rumah seperti kursus menjahit dan memasak.

Kegiatan di PKBM ini juga dilaksanakan secara rutin sehingga warga belajar tidak banyak waktu bermalasan, kegiatan pelatihan di PKBM ini juga berganti dan bervariasi agar tidak monoton dan membosankan sehingga warga belajar memiliki ketertarikan untuk belajar suatu pelajaran/materi.

PKBM ini mempunyai beberapa program yakni kesetaraan, mulai dari paket A, B dan C juga ada program kursus yaitu kursus menjahit dan memasak, TBM, PAUD, *lifeskill*. Program kesetaraan ini dibuat karena di kota Medan masih banyak warga belajar yang tidak melanjutkan pendidikannya disebabkan oleh banyak faktor salah satunya faktor ekonomi sehingga peserta didik tersebut lebih memilih “lebih baik bekerja dan dapat

menghasilkan uang daripada bersekolah”. Tidak semua PKBM memiliki warga belajar yang antusias dalam mengikuti kegiatan-kegiatan di PKBM, bahkan sampai setiap kegiatan yang akan dilaksanakan pihak PKBM harus menjemput warga belajarnya di rumah masing-masing agar bisa mengikuti kegiatan pelatihan dan proses pembelajaran.

Program kesetaraan khususnya memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, di dalam program kesetaraan ini peserta didik yang sempat putus sekolah baik sewaktu SD, SMP, bahkan SMA dapat memperoleh pendidikan dan dapat mengikuti ujian nasional dan mendapatkan ijazah seperti pendidikan formal. Di dalam program kesetaraan juga tidak memandang usia, baik orang-orang tua maupun para muda-mudi yang putus sekolah dapat memperoleh pendidikan kesetaraan di PKBM.

PKBM mitra yang dikunjungi masih menggunakan kurikulum KTSP dalam kegiatan pembelajaran di program kesetaraan, disebabkan warga belajar dianggap belum mampu untuk belajar dengan mandiri, para tutor dan pengelola PKBM mengatakan kurikulum lain belum cocok dengan pribadi warga belajar dan warga belum mampu untuk tetap belajar seperti halnya dengan kurikulum lainnya yang mengharuskan untuk belajar terus. Para warga belajar di program

kesetaraan khususnya adalah orang-orang yang sedang bekerja, kebanyakan tujuan para warga belajar hanya untuk mendapatkan ijazah saja agar bisa melengkapai dokumen-dokumen yang memang mereka perlukan, karena hal itu sering kali warga belajar merasa acuh tak acuh dalam kegiatan pembelajaran di PKBM, bahkan ada yang datang hanya beberapa kali saja. Kesibukan-kesibukan warga belajar inilah yang membuat kurikulum di PKBM belum berubah.

Permasalahan lainnya adalah mengenai ketersediaan media pembelajaran yang masih kurang di dalam melakukan aktivitas proses pembelajaran dan masih kurangnya pengetahuan tutor dalam memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan untuk melakukan media pembelajaran kepada peserta didik. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar atau tutor tentang kriteria dan faktor yang perlu dipertimbangkan serta prosedur pemilihan media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, maka berbagai model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas juga mengalami perkembangan. Pendidik dapat menggunakan sumber belajar lain yang disebut sebagai media untuk pembelajarn peserta didiknya. Oleh karena itu sebelum pendidik

menggunakan media dalam proses belajar mengajar, maka pendidik dituntut untuk mengetahui bagaimana teknik pemilihan media pembelajaran agar media yang digunakan dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dilakukan pengabdian mengenai “Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Limbah Barang Bekas Pada Tutor di Paket Kesetaraan PKBM Laskar Pelangi” kepada warga belajar Paket A (Setara Sekolah Dasar).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pertimbangan untuk mengungkap keadaan sebagaimana adanya, dan melihat gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian - kejadian secara sistematis dan akurat. Data yang terkumpul melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi untuk memperoleh data mengenai kebutuhan warga belajar dan metode yang tepat dalam pembelajaran kepada warga belajar.

Subjek dalam penelitian ini adalah 5 orang tutor yang ada di PKBM Laskar Pelangi Desa Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam berbagai proses pembelajaran di Indonesia, peranan tutor masih sangat dominan walaupun sebagian dari mereka telah berupaya untuk menjadi fasilitator disamping sebagai sumber informasi. Hingga saat ini tutor masih dianggap sebagai orang yang mempunyai jawaban terhadap semua pertanyaan siswanya sehingga seringkali tutor merasa dirinya sebagai satu-satunya sumber informasi. Namun pada kenyataannya pengetahuan manusia sangat terbatas sehingga kita perlu sumber-sumber informasi lainnya baik dalam belajar maupun membelajarkan orang lain.

Tutor sebagai penyampai materi (fasilitator) pelajaran tidak hanya menyampaikan bahan ajar yang sesuai dengan rancangan program pembelajaran. Namun tutor juga dituntut untuk bisa memberikan kemudahan bagi para siswa dengan proses pembelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan. Siswa diharapkan memperoleh dan menemukan nilai ilmu pengetahuan yang disampaikan tutor, oleh sebab itu pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dalam menyajikan pelajaran perlu diarahkan kepada pemenuhan kebutuhan dan pengharapan siswa dengan menggunakan berbagai sumber informasi.

Namun untuk menciptakan suasana pembelajaran seperti itu bukan persoalan yang mudah. Diperlukan komponen-komponen

lain untuk mendukung proses pembelajaran agar mudah dan menyenangkan. Salah satu komponen yang bisa memudahkan warga belajar adalah memanfaatkan media. Media mempunyai klasifikasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih.

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para tutor telah menggunakan berbagai media dan alat peraga bukannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para tutor terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar siswanya bisa belajar dan menyerap materi pelajaran semaksimal mungkin. Dengan datangnya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata ajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya.

Namun, banyak tutor di kota-kota besar yang telah terlena dengan kemajuan teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan. Media modern telah memudahkan mereka memecahkan berbagai masalah didalam proses belajar mengajar. Mereka telah melupakan media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana di sekitar mereka.

Akibatnya mereka menjadi kurang peka terhadap potensi di sekitar lingkungan mereka. Sehingga menyebabkan tutor tidak mempunyai banyak ide tentang media apa yang harus dibuat untuk memudahkan siswa belajar, tutor juga tidak mengerti bahan apa yang harus digunakan untuk membuat media yang diinginkan sehingga tutor tidak mempunyai cukup keterampilan untuk membuat suatu media. Sebenarnya, kreativitas seorang tutor bisa terlihat ketika dapat memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang bisa dijadikan suatu media dalam mata pelajarannya.

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely ( 1971) mengatakan 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.

UU No. 20 Tahun 2003 SISDIKNAS, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan

berbagai sumber untuk belajar (Rudi dan Cepi, 2008: 1). Berdasarkan pengertian media dan pembelajaran diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, informasi atau pesan-pesan penting dari guru kepada muridnya dalam suatu pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi efektif dan efisien. Oleh karena itu, Media pembelajaran yang dibuat adalah :

**a) Pohon Abjad dari Tutup Botol Minuman Bekas.**



**Gambar 1:**  
**Pohon Abjad dari Tutup Botol Minuman Bekas**

Media tutup botol abjad adalah salah satu media pembelajaran yang terbuat dari tutup botol minuman kemasan bekas yang telah dirangkai sedemikian rupa yang bisa diterapkan kepada warga belajar paket kesetaraan. Media pembelajaran ini bertujuan agar warga belajar lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah lagi dalam mengingat abjad. Cara untuk membuat pohon abjad dari tutup botol adalah sebagai berikut :

- A. Bahan yang diperlukan :
- Kertas lipat warna warni
  - Tutup botol bekas minuman kemasan
  - Gunting
  - Lem kertas
  - Pensil
  - Spidol marker
  - Kardus bekas

- B. Langkah-Langkah Pembuatan :
- Buat lingkaran pada kertas lipat warna warni, setelah itu gunting kertas berbentuk lingkaran.
  - Oleskan lem kertas pada kertas lipat yang sudah digunting dan tempelkan ke atas tutup botol bekas. Diamkan sejenak hingga lem kertas mengering.
  - Gunakan spidol marker untuk menuliskan huruf-huruf pada setiap tutup botol minuman.
  - Gambar pohon untuk menempelkan tutup botol minuman bekas agar lebih menarik.
  - Pohon Abjad sudah bias diaplikasikan dan digunakan.

**b) Celemek Pintar**



**Gambar 2 :  
Celemek Pintar**

Media pembelajaran yang berupa celemek pintar adalah salah satu media pembelajaran yang terbuat dari bahan kain perca yang dibentuk menjadi sebuah celemek dengan beberapa kantung yang terdapat di depannya dan di dalam setiap kantung terdapat angka-angka yang mana media ini bisa diterapkan kepada warga belajar paket kesetaraan. Media ini bertujuan untuk dapat lebih mudah dalam mengenal angka-angka dan huruf-huruf. Cara membuat celemek pintar yaitu :

- A. Bahan yang dipergunakan diantaranya yaitu :
- Kain perca
  - Jarum
  - Gunting
  - Benang
  - Lem
  - Kardus bekas
  - Pita
  - Crayon
- B. Langkah-langkah pembuatan diantaranya yaitu :
- Pertama-tama ambil dulu kain perca dengan ukuran besar kemudian gambar kain perca yang berbentuk celemek lalu gunting.
  - Kemudian jahit pita pada bagian atas kain perca tersebut yang mana nantinya untuk tempat leher dan jahit juga pita dibagian pinggang yang

nantinya untuk mengikat pinggang celemek tersebut.

- c. Lalu ambil kain perca yang lainnya lalu gunting kain perca berbentuk setengah lingkaran dengan ukuran yang sama lalu jahit dibagian depan kain celemek yang sudah dibuat sebelumnya.
- d. Lalu ambil kardus kemudian bentuk sebuah lingkaran dengan ukuran yang kecil setelah itu tulis angka pada karton tersebut.

### c) Puzzle Bangun Ruang Dari Kardus Bekas



**Gambar 3 :**  
**Puzzle Bangun Ruang**

Media pembelajaran yang berbentuk puzzle bangun ruang dari kardus bekas adalah salah satu media yang terbuat dari kardus bekas yang bisa diterapkan untuk warga belajar paket kesetaraan di PKBM Laskar Pelangi. Fungsi media ini adalah untuk membantu dan mempermudah warga belajar dalam memperoleh pembelajaran dalam mengenal berbagai bentuk bagian datar beserta namanya. Selain itu warga belajar juga dapat memanfaatkan barang bekas yang berada disekitar kita. Sedangkan manfaat untuk warga

belajar akan menjadi lebih paham karena ia mendapat contoh yang nyata mengenai bangun datar. Dengan kata lain mereka tidak mengkhayal lagi mengenai bagaimana bentuk persegi (misalnya) tetapi dapat menunjuk secara langsung benda yang berbentuk persegi.

- A. Bahan yang dipergunakan, yaitu :
  - a. Gunting
  - b. Karton bekas
  - c. Penggaris
  - d. Lem
  - e. Pensil
- B. Cara membuatnya, yaitu :
  - a. Siapkan gunting, karton bekas, penggaris, lem dan pensil.
  - b. Gambarlah beberapa jenis bangun datar di atas karton dengan menggunakan pensil dan penggaris seperti: persegi panjang, segitiga, jajaran genjang, trapezium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran.
  - c. Lalu gunting bangun datar tersebut mengikuti pola yang telah dibuat.
  - d. Setelah digunting, pisahkan bidang datar tersebut dan sisa dari karton yang bolong jangan dibuat tetapi ditempel dengan karton lain dengan menggunakan lem.
  - e. Puzzle siap dimainkan dan dapat diperintahkan kepeserta didik untuk menyusunnya.

C. Cara pelaksanaannya :

Siapkan terlebih dahulu Puzzle bangun datar yang terbuat dari karton bekas kemudian ajak warga belajar secara bergiliran untuk menyusun bagian puzzle yang masih hilang. Misalnya : warga belajar pertama memilih bangun persegi panjang maka ia akan mencari bangun yang sama dengan bangun yang dipegang secara tidak langsung membantu warga belajar untuk mengingat nama dan bentuk bangunan datar tersebut. Lakukan secara terus menerus sampai warga belajar menjadi paham.

d) Corong Penjumlahan



**Gambar 4 :**  
**Corong penjumlahan**

Corong penjumlahan merupakan media pembelajaran yang terbuat dari bahan botol bekas, papan dan juga selang. Media pembelajaran ini bertujuan untuk dapat membantu warga belajar dalam memahami penjumlahan sederhana sehingga media pembelajaran ini dapat diterapkan pada warga belajar di Paket Kesetaraan pada paket A. Cara

membuat corong penjumlahan adalah :

A. Bahan yang digunakan, yaitu :

- a. Botol bekas
- b. Selang
- c. Gunting
- d. Kelereng
- e. Lem
- f. Papan
- g. Pita
- h. Crayon

B. Langkah-Langkah Pembuatan, yaitu :

- a. Pertama-tama ambil botol minuman mineral bekas kemudian belah menjadi 2 (dua) bagian. Botol yang kita ambil hanya pada bagian atasnya saja.
- b. Kemudian ambil selang dan potong sepanjang 15 cm.
- c. Lalu ambil papan dan tempelkanlah dua botol bekas dengan arah terbalik lalu pada bagian tutup botol dibuka dan dimasukkan selang dimasing-masing botol bekas.
- d. Setelah itu ambillah botol bekas yang lain kemudian potong setengah dengan arah horizontal lalu lem di bawah selang.
- e. Kemudian hias menggunakan pita.

e) Monopoli Cerdas



**Gambar 5 :**  
**Monopoli Cerdas**

Monopoli cerdas merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk memperluas pengetahuan warga belajar daerah dan suku yang ada di Indonesia. Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu warga belajar dalam berhitung dan juga membaca. Media pembelajaran ini merupakan media yang digunakan sama halnya dengan monopoli biasanya, tetapi dibagian wilayah yang ada dimonopoli tersebut diubah dengan daerah dan juga kebudayaan yang ada di Indonesia. Kemudian pada bagian lain memiliki kesempatan dan juga dana umum diganti dengan soal-soal baik penjumlahan ataupun beberapa kalimat yang mengharuskan warga belajar untuk membaca. Cara membuat monopoli cerdas adalah :

- A. Bahan yang digunakan, yaitu :
- a. Kertas karton
  - b. Gambar daerah yang sudah di print
  - c. Uang mainan
  - d. Dadu
  - e. Gunting

- f. Lem
  - g. Batu kecil.
- B. Langkah-Langkah pembuatannya, yaitu:
- a. Pertama-tama sediakan kertas karton kemudian buat gambarnya dan juga di desain sesuai bentuk monopoli yang diinginkan.
  - b. Kemudian gunting gambar yang sudah di print lalu dilengketkan sesuai dengan desain yang sudah digambar pada kertas karton.

## SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan di desa Tanjung Rejo didapati data bahwa masih terdapat masyarakat yang tidak terpenuhi kebutuhan belajarnya disebabkan banyak faktor salah satunya adalah permasalahan ekonomi sehingga warga desa lebih memilih untuk bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Salah satu contoh anak muda yang sudah berumur 17 tahun belum bisa membaca, hal ini seharusnya sudah tidak ada saat ini. Namun faktanya masih ada di Desa Tanjung Rejo. Bukan hanya anak-anak muda para orang tua pun masih banyak yang tidak bisa calistung dengan baik, Hal ini dilatarbelakangi oleh *mindset* yang keliru seperti belajar bukanlah hal penting.

Permasalahan lainnya adalah mengenai ketersediaan media pembelajaran yang masih kurang di

dalam melakukan aktivitas proses pembelajaran dan masih kurangnya pengetahuan tutor dalam memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan untuk melakukan media pembelajaran kepada peserta didik.

Semua media yang di buat telah berhasil diterapkan oleh tutor dengan baik. seperti media pohon abjad yang diterapkan dengan baik dan sangat membantu warga belajar untuk memahami abjad. Media corong berhitung juga telah diterapkan dengan baik oleh tutor karena warga belajar sangat antusias. Begitu juga dengan puzzle bangun ruang, mereka sangat tertarik belajar bangun ruang dengan menggunakan media tersebut, sehingga meningkatkan pengetahuan warga belajar tentang bangun ruang. Kemudian media celemek pintar juga telah berhasil diterapkan oleh tutor dan mendapatkan hasil yang cukup baik untuk menambah pengetahuan warga belajar. Dan media yang terakhir adalah monopoli cerdas juga telah berhasil diterapkan oleh tutor dan antusias warga belajar untuk belajar dengan menggunakan monopoli tersebut juga baik.

Dapat disimpulkan bahwa dari kelima media pembelajaran ini

semuanya dapat diterapkan dengan baik oleh tutor kepada warga belajar pada paket kesetaraan. Warga belajar paket kesetaraan juga akan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut sehingga warga belajar tidak jenuh dan bosan dalam belajar. Media pembelajaran ini juga sangat membantu warga belajar untuk memahami materi yang disampaikan oleh tutor.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Robson, Pam. (1995). *Bengkel Kreativitas Magnetisme*. Jakarta : Taman Garaha
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI
- Sadiman, Arief S, dkk. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- UU No. 20 Tahun 2003 SISDIKNAS
- Yuniar, Tanti, (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta ;PT Agung Melia Utama