

Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd Negeri Inpres Vatwahan Maluku Tenggara

Janaba Renngiwur^{1*}, Yuliana Kopong²

¹Prodi Pendidikan Biologi, FITK IAIN Ambon

²Program Studi PGSD, STKIP Persada Evav Tual, Maluku Tenggara, Indonesia.

*E-mail: janaba@iainambon.ac.id

Abstrak: Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan-keinginan motivasi dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik khususnya peserta didik anak usia dasar. Tujuan penelitian ini untuk memanfaatkan bahan bekas berupa kardus sebagai media pembelajaran IPA. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, penelitian dilakukan di SD Negeri Inpres Vatwahan, pada semester ganjil tahun akademik 2022/2023 pada siswa kelas VI yang berjumlah 19 orang, teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya inovatif pendidik memanfaatkan barang bekas berupa kardus sebagai media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPA mampu mendorong proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran bermanfaat memperjelas materi ajar, mengatasi ruang dan waktu, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Peserta didik pun merasa senang dan antusias, serta mampu bekerja sama dan memecahkan masalah. Media pembelajaran ini memenuhi fungsi edukatif, ekonomi, sosial dan mengembangkan pengalaman dan kecerdasan interpersonal peserta didik sehingga tercapai kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik untuk meningkatkan *life skill* peserta didik. Media *puzzle* yang terbuat dari kardus bekas yang tidak terpakai lagi merupakan salah satu dari begitu banyaknya media yang biasa didapat dari lingkungan sekitar yang bermanfaat untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle*, Kardus

Abstract: The use of media in the learning process can generate new motivational desires and interests, and stimulate learning activities, even bringing psychological influences on students, especially elementary age students. The purpose of this study is to utilize used materials in the form of cardboard as a medium for learning science. The method used is descriptive qualitative, the research was conducted at Inpres Vatwahan Elementary School, in the odd semester of the 2022/2023 academic year for 19 grade VI students, the data collection technique was through observation, interviews and documentation. The results showed that the innovative work of educators using used goods in the form of cardboard as a medium for learning puzzles in science subjects was able to encourage the learning process to be more meaningful, active and fun. Learning media is useful in clarifying teaching material, overcoming space and time, encouraging students to be more active and can improve learning outcomes. Students also feel happy and enthusiastic, and are able to work together and solve problems. This learning media

fulfills educative, economic, social functions and develops students' experience and interpersonal intelligence so that cognitive, affective, psychomotor abilities are achieved to improve students' life skills. Puzzle media made from used cardboard that is no longer used is one of the many media that can be obtained from the surrounding environment which is useful for learning.

Keywords: Learning Media, Puzzle, Cardboard

Pembelajaran di SD Negeri Inpres Vatwahan Maluku Tenggara merupakan sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menumbuh kembangkan kemampuan peserta didik. Sehingga kemampuan peserta didik dapat berkembang dengan baik. Proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung akan lebih berkesan pada peserta didik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang mampu menjadikan peserta didik aktif dan mampu menumbuh kembangkan kemampuan mereka. Pendidik berperan sebagai fasilitator, dalam proses pembelajaran ia harus mampu melibatkan peserta didik sehingga proses pembelajaran semakin menantang dan menyenangkan untuk diikuti.

Proses pembelajaran adalah merupakan suatu proses yang menjadi inti dari kegiatan *transfer of knowledge* dan *transfer of action* dari pendidik kepada peserta didik di sekolah. Secara sederhana proses pembelajaran adalah merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik secara langsung dalam kelas, dalam rangka mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Budimansyah pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku peserta didik yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Sedangkan dalam Undang-Undang system Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada lima konsep dalam pengertian tersebut yaitu: (1) interaksi, (2) peserta didik, (3) pendidik, (4) sumber belajar, dan (5) lingkungan belajar. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran. Tugas seorang pendidik adalah membuat agar proses pembelajaran pada peserta didik berlangsung secara efektif. Sebagaimana dinyatakan dalam pilar-pilar pembelajaran dari UNESCO yakni pembelajaran untuk tahu (*learning to know*), juga harus terjadi pembelajaran untuk berbuat (*learning to do*) dan bahkan dituntut sampai pada pembelajaran untuk membangun jati diri yang kokoh (*learning to be*) dan pembelajaran untuk hidup bersama secara harmonis (*learning to live together*). Sri Haryati, (2017)

Dalam pembelajaran, situasi atau kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh pendidik, Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) pada peserta didik dapat menumbuhkembangkan keterampilan hidup (*life skill*) sejak dini sesuai dengan dasar-dasar perkembangan peserta didik. Untuk menunjang kebutuhan peserta didik agar mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat di dapat, tentunya sekolah dalam hal ini pendidik harus menyiapkan media-media pembelajaran IPA yang tepat dan sesuai untuk diterapkan untuk menstimulasi perkembangan peserta didik. Salah satu cara

dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan tersedia dilingkungan sekolah dengan biaya yang murah.

Dalam pembelajaran IPA hakikatnya dapat dipandang sebagai produk, proses, sikap ilmiah dan teknologi menjadi satu kesatuan dalam pencapaian tujuan pembelajaran IPA di sekolah. Namun ketersediaan media pembelajaran yang ada di SD Inpres Negeri Vatwahan sangat terbatas, khususnya media pembelajaran IPA belum tersedia secara baik dan lengkap. Masalah ini disebabkan karena tidak adanya biaya serta minimnya inovasi yang dilakukan oleh pendidik, serta besarnya biaya yang dikeluarkan untuk membeli media jadi yang tersedia dipasar. Pemenuhan komponen ini tertuang dalam standar sarana Pendidikan mencakup persyaratan minimal tentang perabot, peralatan Pendidikan media Pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. (Kemendikbud,2007).

Media pembelajaran IPA yang akan dibuat berupa penggunaan kardus bekas yang merupakan sampah yang bisa ditemukan di lingkungan sekitar anak. Melalui bantuan orang tua, anak-anak dapat dengan mudah menemukan kardus yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Ini sesuai dengan pembelajaran kontekstual dimana anak bisa memanfaatkan benda yang ada dilingkungan sekitar mereka. *Recycle* dalam kecerdasan ekologis dimana kita dapat mendaur ulang sampah yang ada di sekitar kita menjadi sesuatu yang bermanfaat. Konteks kita sebagai pendidik harus cerdas memilih benda yang akan dijadikan media pembelajaran yaitu benda yang tidak berbahaya ketika digunakan oleh peserta didik. Memilih media yang mudah di dapat peserta didik dan tidak membutuhkan biaya yang berlebihan agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Asep Herry dalam Akhiruddin dkk. (2019) mengemukakan beberapa contoh upaya pemberdayaan sumber belajar dan media pembelajaran yang mudah, murah dan efektif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, diantaranya pemanfaatan barang bekas seperti kardus. Pemanfaatan media pembelajaran dapat dilakukan pada tahap awal pembelajaran, dalam proses pembelajaran, juga di akhir pembelajaran serta dapat juga diluar waktu pembelajaran seperti penugasan dan prakarya. Seorang pendidik pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dasar harus menggunakan media pembelajaran dengan metode yang asik dan aktif agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap peserta didik dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan ketrampilannya.

Sesuai dengan kajian tersebut diatas maka penulis akan mengkaji tentang pemanfaatan kardus bekas sebagai media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Inpres Vatwahan Maluku Tenggara.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivis, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pemilihan subyek sebagai sumber data dilakukan secara *purposive* dengan pertimbangan pendidik bertugas dan mengajar di kelas tersebut. Adapun peserta didik yang menjadi subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas

VI SD Negeri Impres vatwahan Maluku Tenggara yang berjumlah 19 orang. Adapun waktu pelaksanaan yakni pada semester ganjil tahun akademik 2022/2023. Alat dan bahan yang digunakan antara lain kardus bekas, spidol, alat tulis berupa crayon/pensil warna, gunting, penggaris dan lem/perekat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penggunaan metode ini dianggap lebih tepat karena subyek yang diteliti adalah peserta didik. Penggunaan data yang digunakan adalah dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam Sugiyono, (2019), menyatakan bahwa Teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Teknik keabsahan adalah tri angulasi sumber dan tri angulasi Teknik. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis isi. Teknik analisis memaparkan 3 (tiga) hal objektivitas, sistematis, dan generalisasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan subjek yang diteliti secara sistematis dan menggeneralisasikannya berdasarkan kegiatan yang diperoleh di lapangan (Agustina, riya, sunarso, 2018).

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah) sumber data primer, dari Teknik pengumpulan data lebih banyak pada obsevasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penilaian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini nasution dalam sugiyono, (2019) mengatakan analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan, dan berlangsung hingga analisis hasil penelitian dan pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya meningkatkan kreatifitas peserta didik dengan kreasi mendaur ulang sampah dari kardus bekas sebagai media pembelajaran *Puzzel* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Inpres Vatwahan Maluku Tenggara, dengan hasil sebagai berikut:

Tahap Persiapan.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas guna mendapatkan informasi tentang pemanfaatan media yang tepat yang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan dan ketersediaan alat dan bahan di lingkungan sekolah. Selanjutnya peneliti menyiapkan instrument pembelajaran berupa silabus, RPP, lembar observasi serta pedoman wawancara dan juga alat dan bahan untuk pembuatan media sederhana dari bahan bekas berupa kardus, gunting, spidol, crayon/pinsil warna, penggaris dan lem (perekat). Dan menyiapkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok yang telah dibagikan.

Tahap Pelaksanaan.

Sebelum melakukan pembelajaran tentang IPA dan mendaur ulang sampah kardus bekas untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang akan di ajarkan, peneliti memberikan contoh contoh materi tentang sampah, jenis-jenis sampah, mendaur ulang dan contoh benda daur ulang. Setelah peserta didik memahami pengertian jenis-jenis sampah, sampah *organic* dan sampah *anorganik*, peneliti menjelaskan sampah juga dapat di daur ulang menjadi bahan yang bermanfaat bagi

manusia, seperti pembuatan keset kaki dari baju bekas atau kain sisa jahitan, juga hiasan bunga dari botol mineral bekas. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan mengajak peserta didik mempraktekkan bersama-sama di dalam kelas pemanfaatan bahan bekas berupa kardus guna mengamati daur hidup hewan kupu-kupu.

Peneliti memulai dengan kegiatan membagikan alat dan bahan berupa kardus bekas, lem, gunting alat tulis, penggaris dan kertas kepada peserta didik secara kelompok, setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk menggambarkan daur hidup kupu-kupu pada kardus yang tersedia, selanjutnya memotong gambar tersebut menjadi 10 bagian yang terpisah. Langkah selanjutnya menempelkan potongan-potongan gambar untuk di pasang pada bingkai agar membentuk gambar daur ulang hewan kupu-kupu sesuai potongan *Puzzle* yang ada. Kegiatan ini dilakukan hingga semua *Puzzle* terpasang dengan benar.

Kardus bekas dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dasar. Adapun langkah-langkah pembuatan *puzzle* dari kardus Bekas adalah sebagai berikut

Tabel 1. Pembuatan Puzzle dari Kardus Bekas

Nama media	Puzzle daur hidup kupu-kupu
Sasaran	Anak sekolah dasar
Kemampuan yang di kembangkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal bentuk-bentuk yang tak beraturan 2. Melatih daya pengamatan dan konsentrasi 3. Melatih menguraikan dan menyatukan Kembali pada bentuk 4. Mengenalkan daur hidup kupu-kupu pada anak kelas VI sekolah dasar
Bahan dan alat	Bahan: kardus ukuran 20x2 cm (2 kembar) Alat : perekat, gunting, penggaris, alat tulis
Cara membuat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dua buah kardus dipotong dengan ukuran yang sama 2. Satu bagian di tempel gambar daur hidup kupu-kupu 3. Potong gambar menjadi sepuluh keping 4. Kardus lainnya diratakan menggunakan lem 5. Susun potongan-potongan menjadi gambar yang utuh
Cara menggunakannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan gambat puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian 2. Menyusun Kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang ada dikardus dasar 3. Mengajak anak-anak untuk mencoba Menyusun puzzle 4. Memberikan kesempatan pada anak untuk Menyusun <i>puzzle</i> sendiri. 5. Salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan ditanggapi oleh kelompok yang lain. 6. Pendidik membimbing tiap kelompok

	untuk membuat kesimpulan serta memberi evaluasi akhir untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah mempelajari materi IPA tentang mendaur ulang sampah di dalam kelas.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tahap wawancara

Kegiatan penelitian diakhiri dengan mewawancarai beberapa peserta didik tentang respon mereka setelah melakukan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan bahan bekas berupa kardus dalam pembelajaran IPA di SD Inpres Watwahan Maluku Tenggara. Adapun hasil wawancara dari peserta didik rata-rata menyampaikan bahwa mereka sangat senang dan antusias belajar menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* yang dibuat dari bahan bekas yakni kardus, karena Pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan bahan bekas di lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran, hal ini menjadi sangat menarik dimana semua peserta didik dapat terlibat secara aktif menyusun *Puzzel* serta mampu bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi, dan kompak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Peserta didik berharap pemanfaatan media seperti ini dapat terus ditingkatkan lagi dan lebih bervariasi sehingga dapat membantu mereka untuk belajar lebih mudah dan konkrit yang bersumber dari lingkungan sekitar.

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Secara umum, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan ide, gagasan dan pendapat. Sehingga ide, gagasan atau pendapat itu sampai kepada penerima yang dituju. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap, dalam pengertian ini pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media: audio, visual. Singkatnya media adalah alat untuk menyampaikan ataupun mengantarkan pesan-pesan pengajaran dalam hal ini berupa *puzzle* dari kardus bekas. Gunawan & Asnil R., Aidah (2020).

Menurut Rumakhit dalam Hasriani, (2021), Media Puzzle adalah suatu gambar yang dipisahkan menjadi bagian-bagian atau potongan gambar yang dimaksudkan untuk melatih kesabaran dan mengasah daya pikir serta membiasakan kemampuan berbagi antar peserta didik. Hal ini tampak pada saat melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan media *puzzle* peserta didik menyampaikan bahwa mereka sangat senang dan antusias belajar menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* yang dibuat dari bahan bekas yakni kardus, karena Pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan bahan bekas di lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran, hal ini menjadi sangat menarik dimana semua peserta didik dapat terlibat secara aktif menyusun *Puzzel* serta mampu bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi, dan kompak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pemilihan pembelajarn dengan menggunakan media *puzzle* gambar diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, serta meningkatkan efisiensi proses

pembelajaran dan membantu konsentrasi belajar dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan mereka tidak merasa bosan di kelas, karena peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Selain itu menciptakan kekompakan, pemahaman terhadap materi, saling peduli sesama teman, serta dapat memunculkan keaktifitas yang terdapat dalam diri setiap peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Levied an Lentz dalam Haudi (2021) bahwa fungsi media visual berupa fungsi atensi yakni dapat menarik perhatian dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual, fungsi afeksi berupa menggugah emosi dan sikap peserta didik, fungsi kognitif yakni mudah memahami pesan yang di sampaikan sehingga tercapai tujuan pembelajaran, dan fungsi compensation yakni mengakomodasikan peserta didik yang sulit dan lambat menerima dan memahami materi yang disajikan secara verbal dan teks.

Sebelum memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran, seorang pendidik perlu memahami prinsip-prinsip atau faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan satu media. Menurut Akhiruddin dkk. (2019) beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Topik menarik minat peserta didik.
2. Materi dalam media penting bagi peserta didik.
3. Relevan dengan kurikulum yang berlaku.
4. Materinya autentik dan aktual.
5. Fakta atau konsepnya benar.
6. Format sistematis dan logis.
7. Objektif orientasi kebutuhan peserta didik.
8. Narasi, gambar, efek, warna dan sebagainya memenuhi syarat kualitas.
9. Bahasa, simbol dan ilustrasi cukup komunikatif.
10. Sudah teruji daya dukungnya.

Adapun kegiatan yang perlu dilakukan setelah mengetahui prinsip-prinsip pembuatan media *Puzzle*, Pendidik harus membuat rancangan atau desain media pembelajaran. Media *puzzle* dari kardus bekas merupakan salah satu media inovatif yang berasal dari barang bekas yang tepat sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar. Tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media. Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan.

1. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna
2. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar sekolah dasar dan murah atau bisa di buat dari bahan bekas atau bahan sisa
3. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak
4. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk nerekspresikan dan bereksplorasi.
5. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
6. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal
7. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Dalam proses pembelajaran, fungsi media *puzzle* antara lain yakni fungsi

edukatif berupa memberikan pengalaman bermakna, mendidik peserta untuk berpikir kritis, mengembangkan dan memperluas cakrawala. Selain itu ada juga fungsi secara ekonomis yakni pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien serta pencapaian materi dengan menekan penggunaan biaya dan waktu. Serta fungsi sosial berupa memperluas pergaulan karena adanya interaksi antar peserta didik. Juga mengembangkan pengalaman dan kecerdasan interpersonal peserta didik. (Andi Kristanto, 2016).

Media pembelajaran berupa *puzzle* memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan saat menggunakannya, antara lain sebagai berikut

Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran

No	Kelebihan media <i>Puzzle</i>	Kekurangan Media <i>Puzzle</i>
1	Melatih konsentrasi peserta didik, ketelitian dan kesabaran	Relatif membutuhkan waktu yang lama
2	Melatih berimajinasi dan menyimpulkan	Peserta didik lebih asik bermain menyusun <i>puzzle</i> daripada memahami konsepnya
3	Melatih daya ingat peserta didik	Lebih menonjolkan media visual
4	Meningkatkan semangat belajar	Gambar yang sangat kompleks kurang efektif untuk pembelajaran
5	Melatih anak berpikir matematis dengan memilih gambar dan bentuknya.	Gambar kurang maksimal diterapkan bagi kelompok besar
6	Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar peserta didik	Sangat tergantung pada kreativitas pendidik
7	Melatih kemampuan peserta didik melakukan pengamatan dan percobaan sederhana	Kemungkinan kelas menjadi gaduh dan tidak terkendali.
8	Mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam tim/kelompok	

Sumber: Mei Kurniasih, dkk. (2022)

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan media dalam pembelajaran pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Menurut M. Andi Setiawan, (2017). Media dikatakan efektif dan tepat bila memenuhi beberapa kriteria berikut ini yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, memperhatikan tingkatan dari peserta didik, juga memperhatikan bahan dan biaya, serta memperhatikan konteks dan kondisi. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam Pendidikan anak usia dasar harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam Pendidikan untuk anak usia dasar harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlu digunakannya media sebagai saluran penyampaikan pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dasar.

KESIMPULAN

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satunya melalui karya inovatif pendidik memanfaatkan barang bekas berupa kardus sebagai media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri Inpres Vatwahan Maluku Tenggara. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif dan menyenangkan. Peserta didik pun merasa senang dan antusias, serta mampu bekerja sama dan memecahkan masalah. Media pembelajaran ini memenuhi fungsi edukatif, ekonomi, sosial dan mengembangkan pengalaman dan kecerdasan interpersonal peserta didik sehingga tercapai kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik untuk meningkatkan *life skill* peserta didik. Media *puzzle* yang terbuat dari kardus bekas yang tidak terpakai lagi merupakan salah satu dari begitu banyaknya media yang biasa didapat dari lingkungan sekitar yang bermanfaat untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Riya, Sunarso. Ali. (2018.) Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreatifitas Pada Mata Pelajaran Sbk. *Joyful Learning Journal*. 7(3), 76-78
- Akhiruddin dkk. (2019). Belajar dan Pembelajaran. CV. Cahaya Bintang Cemerlang. Gowa
- Gunawan dan Aidah R., Asnil. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0., PT Raja Grafindo Persada. Depok
- Haryati Sri. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis *Cooperatif Learning*. Graha Cendekia. Jakarta
- Hasriani. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik peserta didik Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. di akses Online Pada tanggal 20 Maret 2023 di: <http://eprints.unm.ac.id>.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Insan Cendekia Mandiri. Solok
- Kemendikbud. (2007). Lampiran Peraturan Menteri No 24 Tahun 2007, tentang Standar Sarana dan Prasarana, di Akses online pada tanggal 20 maret 2023 di <http://ditsd.kemdikbud.go.id/hal/sarana-dan-prasarana>
- Kurniasih Mei, dkk. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Tentang Sistem Pencernaan Manusia Melalui *Puzzel Game* Peserta didik Kelas V. *Pinisi Journal PGSD*, Volume 2 Nomor 1 Maret 2022, hal. 317-323. Diakses Online pada tanggal 20 maret 2023 di <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/download/30595/15354>
- Kristanto Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya. Surabaya
- Setiawan M. Andi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Uwais Inspirasi Indonesia. Ponorogo