

Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Edukasi yang Inovatif, Kreatif, dan Interaktif

Deddy Amrand¹, Syahbuddin², Eva Herik³, Siam⁴, Yulius Tandi Sapan⁵, Linda Fajriah⁶, Hamdiansyah⁷

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia¹

Pendidikan PKn, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia²

Pendidikan Psikologi, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia³

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia⁴

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia⁵

Pendidikan Psikologi, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia⁶

Pendidikan Psikologi, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia⁷

deddyamrand28@gmail.com^{1*}, syahbudin71.uho@gmail.com², evaherik@gmail.com³,
siam.handi250780@gmail.com⁴, tandisapanyulius@gmail.com⁵, lindafajriah@gmail.com⁶
hamdiansyah@gmail.com⁷

*Corresponding Author

Submit: 27 Oktober 2024; revisi: 24 Desember 2024, diterima: 25 Desember 2024

ABSTRAK

Pengamatan di lapangan menunjukkan masih kurangnya penggunaan media instruksional oleh para guru. Untuk itu, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berfokus pada pendampingan bagi khalayak sasaran untuk menemukan solusi bagi permasalahan pendidikan khususnya di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di sekolah, tim PkM beserta para guru kemudian menciptakan 5 macam media pembelajaran, yakni (1) ular tangga raksasa, (2) calculation ruler (penggaris hitung), (3) vocabulary puzzle, (4) brainy game (lompat kaki tangan), dan (5) media pengenalan angka dan huruf menggunakan tutup botol. Media-media ini bukan hanya bersifat inovatif, kreatif, dan interaktif, namun juga memanfaatkan bahan dan barang bekas yang ada di sekitar lingkungan. Uji coba pengimplementasian media-media tersebut menunjukkan hasil yang sangat positif baik bagi guru maupun pembelajar. Salah satu catatan penting adalah perlunya mensosialisasikan penggunaan media dan metode pembelajaran yang baru ini kepada orang dan masyarakat desa. Selain untuk memberi pemahaman kepada orangtua tentang model pembelajaran yang non-konvensional, juga untuk mengajak masyarakat mendukung pengembangan media-media pembelajaran dengan cara menyumbangkan bahan-bahan dan barang mereka ke pihak sekolah. Kegiatan PkM ini mengandung signifikansi yang tinggi karena bukan hanya menasar aspek pendidikan (peningkatan kualitas pengajaran) namun juga aspek lingkungan (menawarkan solusi daur ulang sampah/barang bekas).

Kata kunci: Daur ulang sampah, media edukasi, pemanfaatan barang bekas

ABSTRACT

Field observations showed that there is still a lack of use of instructional media by teachers. Therefore, it is deemed necessary to develop effective learning media. This community service program focuses on mentoring the target audience to find solutions to particular educational problems, especially in the school environment. Based on the results of the needs analysis at school, the PkM team and teachers then created 5 types of learning media, namely (1) giant snakes and ladders, (2) calculation ruler,

(3) vocabulary puzzle, (4) brainy game (jumping with hands and feet), and (5) bottle caps for learning numbers and letters. These media are not only innovative, creative, and interactive, but also utilize used materials and goods available in the environment. The trial implementation of these media showed very positive results for both teachers and learners. One important note is the need to socialize the use of the new media and learning methods to students' parents and the village community. In addition to providing parents with an understanding of the non-conventional learning models, it is also aimed at inviting the community to support the development of learning media by donating their materials and goods to the school. This community service activity has high significance because it not only targets the educational aspect (improving the quality of teaching) but also the environmental aspect (offering solutions for recycling waste/used goods).

Keywords: Waste recycling, educational media, utilization of used goods



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal (misalnya: kebijakan dan kurikulum) dan internal (misalnya: sekolah, guru, sarana-prasarana). Faktor eksternal sangat ditentukan oleh pembuat kebijakan (*policy makers*), dan karenanya bukan ranah yang dapat dipengaruhi secara langsung oleh pihak sekolah. Variabel yang dapat diintervensi oleh institusi pelaksana pendidikan lebih bersifat internal di sekolah, misalnya kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran, rendahnya kompetensi guru, minimnya minat dan motivasi pembelajar, dan sebagainya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berfokus pada pendampingan bagi khalayak sasaran untuk menemukan solusi bagi permasalahan pendidikan khususnya yang terkait dengan lingkungan sekolah, guru, sarana, dan prasarana. Berdasarkan hasil observasi awal di lokasi kegiatan serta komunikasi dengan pemerintah desa dan guru setempat, ditemukan bahwa secara umum partisipasi peserta didik baik dalam bentuk kehadiran maupun aktifitas pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Menurut salah seorang pengajar PAUD di lokasi, dari 39 peserta didik yang terdaftar, hanya sekitar 10 murid yang rutin hadir di sekolah. Kondisi yang serupa diungkapkan oleh pihak sekolah dasar di desa yang sama.

Secara spesifik, hasil diskusi dan pengamatan kondisi di lapangan menunjukkan masih kurangnya penggunaan media instruksional oleh para guru. Untuk itu, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif. Ketiga karakteristik ini sangat penting berdasarkan alasan-alasan berikut. Pertama, media pembelajaran perlu bersifat inovatif agar ada elemen kebaruan di dalam, sehingga peserta didik mendapatkan media pembelajaran yang non-konvensional, yaitu sesuatu yang belum pernah/jarang mereka lihat dan alami sebelumnya. Hal ini diharapkan dapat memicu minat dan motivasi pembelajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, media instruksional juga perlu diciptakan secara kreatif yaitu dengan memanfaatkan bahan-bahan dan material yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah dan desa. Dengan begitu, keterbatasan dana untuk pembuatan media pembelajaran, yang selama ini menjadi keluhan para guru, tidak lagi menjadi alasan untuk tidak mengembangkan media yang lebih baik. Hal ini juga sangat penting mengingat masih terbatasnya konektivitas internet di lokasi tersebut sehingga ide-ide pengembangan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang notabene kaya dengan fitur-fitur audio-visual dan multimedia, masih jauh panggang dari api. Ketiga, media perlu bersifat interaktif agar pembelajaran itu sendiri lebih menarik, engaging, dan tidak membosankan.

Di tingkat lingkungan desa yang lebih luas, ditemukan kurangnya media informasi dan edukasi bagi masyarakat. Hanya terdapat sisa-sisa baliho anggota calon legislatif yang masih belum disingkirkan, dan sangat sedikit media informasi (misalnya papan pengumuman, flyer, dan pamflet) yang dapat diakses oleh masyarakat. Hal ini dirasakan sebagai satu kekurangan yang perlu dibenahi. Menurut aparat desa, sesungguhnya banyak pesan-pesan layanan masyarakat dan program-program pemerintah yang perlu mereka sosialisasikan lewat media visual. Namun karena berbagai keterbatasan, mereka hanya mampu melakukannya di lingkungan terbatas (misalnya di kantor desa, balai desa, dan masjid), dan itu pun dengan disain dan format yang dirasa kurang efektif. Oleh karena itu, pemerintah dan aparat desa memandang perlunya ada pendampingan untuk membantu mereka mengatasi masalah-masalah tersebut di atas.

Bertolak dari analisis permasalahan di atas, PkM ini menargetkan peningkatan kemampuan guru dan masyarakat dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media edukasi yang lebih efektif dan efisien. Para guru dan pihak sekolah secara umum akan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan interaktif dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas yang di sekitar lingkungan terdekat. Selanjutnya guru dapat mengembangkan teknik dan metode pegimplementasian media yang sudah dibuat ke dalam proses pembelajaran. Pada gilirannya, semua ini diyakini dapat berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Pada tataran yang lebih luas, pemerintah dan aparat desa juga dapat memanfaatkan pengetahuan dan ketrampilan semacam ini untuk membuat media informasi dan edukatif yang lebih inovatif dan efektif kepada masyarakat.

Teori dan prinsip-prinsip pengembangan media edukasi dan informasi yang efektif menjadi landasan konseptual program ini. Dalam bukunya *The Non-designer's Design Book*, Robin Williams (2004) menyebutkan empat prinsip dalam merancang media instruksional berbasis teks, yaitu Contrast, Repetition, Alignment, dan Proximity — atau disingkat CRAP. Contrast berkaitan dengan pemilihan warna yang kontras; Repetition menyangkut pengulangan elemen-elemen visual; Alignment mencakup pengaturan atau tata letak; dan Proximity berkenaan dengan pengaturan jarak antar elemen-elemen visual.

Untuk pembelajar usia dini, Harmer (2015) menyarankan penggunaan berbagai kategori media, yaitu (1) pembelajar sendiri; (2) realita (objek atau benda nyata yang ada di sekeliling); (3) gambar atau grafis; (4) papan tulis; (5) flipchart (kertas berukuran besar untuk menulis kata/frase yang penting); (6) media berbasis computer; (7) LCD projector. Penggunaan media instruksional seperti gambar dan musik/lagu diyakini dapat meningkatkan motivasi pembelajar karena hal tersebut menarik perhatian pembelajar kepada guru dan materi ajar, serta menambah rasa ingin tahu. Media instruksional yang efektif, menurut Ruis, Muhyidin, and Waluyo (2009) berpotensi untuk (1) menciptakan pembelajaran eksperiensial kepada pembelajar, (2) mengaitkan proses belajar di kelas dengan dunia luar; (3) memberi kesempatan pada pembelajar untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan; dan (4) mengintegrasikan informasi abstrak dengan pengalaman nyata. Soekartiwi (1996) menggarisbawahi empat manfaat media pembelajaran: (a) meningkatkan motivasi pembelajar; (b) menghilangkan rasa bosan; (c) mempermudah pemahaman materi ajar; (d) membuat proses pembelajaran menjadi lebih sistematis dan dinamis

Sayangnya tidak semua guru dapat meraup keuntungan penggunaan media instruksional akibat berbagai kendala. Dalam penelitian yang dilakukan Abdo and Semela (2010), guru sekolah dasar jarang menggunakan media dalam pengajaran karena alasan ketidaktersediaan media, rendahnya kompetensi dalam mengelola media ajar, dan kurangnya dukungan sekolah. Aini (2013) melaporkan hal yang sama dalam konteks Indonesia, khususnya di salah satu propinsi di pulau Jawa. Dalam studinya, Aini juga menemukan satu faktor lain, yakni ketidaksesuaian antara media ajar dengan karakteristik pembelajar. Peneliti lain,

Sukmahidayanti (2015) mengidentifikasi variabel penghambat lainnya, yaitu kurangnya waktu, sulitnya memilih bahan, kurang tersedianya bahan, serta kurangnya keyakinan guru akan manfaat media instruksional.

Berdasarkan data dari penelitian-penelitian relevan ini, dipandang perlu untuk mengajak para guru berdiskusi mengenai pandangan mereka tentang fungsi dan efektifitas media ajar, serta kendala apa saja yang mereka alami dalam membuat dan mengimplementasikannya. Setelah didapatkan masukan dari para guru, maka langkah berikutnya adalah pembuatan dan pengembangan. Terdapat berbagai model pengembangan materi instruksional yang disarankan para ahli, misalnya yang paling populer adalah ADDIE Model (Hidayat & Muhamad, 2021), Dick & Carey (Ghina & Astuti, 2024), dan Kemp Model (Asyikur et al. 2021). Kegiatan PkM ini menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Dempsey (2012). Model ADDIE terdiri atas 5 tahap. Tahap pertama adalah Analysis, yang bertujuan mengidentifikasi masalah dan menetapkan tujuan pembelajaran. Tahap kedua adalah Design, dimana proses perencanaan pembuatan materi ditetapkan secara sistematis. Tahap berikutnya adalah Development atau pengembangan, yang mencakup pembuatan, revisi, peninjauan, dan perbaikan media. Tahap ke 4 adalah Implementation, adalah pengimplementasian materi yang sudah dikembangkan. Tahap terakhir adalah Evaluation atau pengujian efektifitas media, yang dapat dilakukan secara formatif atau sumatif.

Program PkM ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, perbaikan system, dan peningkatan partisipasi masyarakat. Secara khusus, tujuan-tujuan tersebut diharapkan dapat tercapai melalui kegiatan-kegiatan di bawah in:

1. Membantu meningkatkan pemahaman para guru tingkat dasar dan menengah tentang prinsip-prinsip utama pengembangan berbagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, and interaktif.
2. Membantu meningkatkan ketrampilan para guru dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, and interaktif, sesuai tingkat pendidikan dan mata pelajaran masing-masing.
3. Membantu meningkatkan kompetensi para guru tingkat dasar dalam mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran inovatif, kreatif, and interaktif, guna membantu mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif untuk tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran.
4. Membantu aparat pemerintah setempat dalam mengembangkan sarana-sarana dan media edukasi yang inovatif, kreatif, dan interaktif bagi masyarakat desa, misalnya papan pengumuman, selebaran (flyer), pamflet, dan sebagainya.

METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Desa Lawoila, yang terletak di Kecamatan Kecamatan Konda, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara. Berjarak kurang lebih 40 kilometer dari Kota Kendari, desa dengan wilayah seluas 5.779,42 km² ini dihuni oleh 1.330 penduduk (448 KK), yang tersebar dalam 222 kepala keluarga. Mayoritas penduduk bekerja di bidang pertanian, perkebunan, dan perikanan. Sebagian kecil di bidang industri kecil dan menengah.

Di sektor pendidikan, terdapat 1 buah TK dengan 3 guru dan 45 peserta didik, dan 1 sekolah dasar dengan 7 guru dan 136 siswa. Hanya terdapat sejumlah masyarakat yang tidak menamatkan pendidikannya yaitu 81 orang tidak tamat SD. Jumlah penduduk yang tidak tamat SLTP/Sederajat adalah 115 orang. Jumlah penduduk usia 7-15 tahun yang masih sekolah adalah 113, sementara jumlah penduduk usia 7-15 tahun yang tidak sekolah adalah 23 orang.

Kelompok sasaran utama kegiatan PkM ini adalah guru-guru PAUD dan sekolah dasar yang

berada dalam wilayah desa Lawoila, Kecamatan Konda, meskipun guru-guru dari desa sekitar juga dapat dilibatkan. Keberadaan lembaga pendidikan untuk pembelajar usia dini ini sangat vital dan berpotensi meningkatkan kualitas peserta didik yang akan menempuh jenjang sekolah dasar. Demikian pula dengan sekolah dasar, yang merupakan penyumbang utama peserta didik tingkat menengah di wilayah tersebut dan sekitarnya. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya tingkat kehadiran para peserta didik, khususnya di tingkat usia dini. Salah satu yang dianggap sebagai faktor penyebabnya adalah proses pembelajaran yang cenderung monoton. Untuk mengatasi permasalahan ini, salah satu langkah solutif ditawarkan melalui program KKN-Tematik ini adalah pengembangan ilmu dan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta diikuti dengan teknik/metode implementasi yang tepat.

Tahapan pelaksanaan PKM adalah sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan *focused group discussion* (FGD) dengan para guru untuk mengkaji dan menyamakan persepsi tentang prinsip-prinsip utama pengembangan berbagai media pembelajaran yang inovatif, kreatif, and interaktif.
2. Melakukan perencanaan pembuatan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, and interaktif untuk digunakan di sekolah.
3. Melakukan pembuatan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif, sesuai tingkat pendidikan dan mata pelajaran masing-masing.
4. Mengobservasi dan melakukan kegiatan pembelajaran serta melakukan refleksi tentang kegiatan tersebut, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah berdiskusi dengan pihak sekolah tentang kebutuhan dan karakteristik pembelajar, maka sejumlah media pembelajaran berhasil dibuat dalam PkM ini. Proses pembuatan media tersebut melibatkan kolaborasi antara mahasiswa dan guru-guru di lokasi. Semua media menggunakan minimal 70% bahan dan barang bekas seperti botol air mineral, kardus, papan dan tripleks bekas, kertas HVS, kertas karton, dan sebagainya. Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya bernilai edukatif namun juga ramah lingkungan. Lima macam media pembelajaran yang dihasilkan selama kegiatan adalah:

1. Ular Tangga Raksasa

Media edukasi ular tangga raksasa adalah versi besar dari permainan papan ular tangga tradisional yang dimainkan di lapangan besar atau ruang terbuka. Papan permainan digambar di tanah atau di permukaan lain, dengan kotak-kotak besar yang memungkinkan orang untuk berdiri di atasnya. Permainan ini kemudian dijadikan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa(i) di SDN 6 Konda, media ini diharapkan menjadi sarana edukasi yang kreatif dan inovatif, serta dapat diterapkan oleh tenaga pendidik di sekolah tersebut. Sebelum media edukasi ini direalisasikan, mahasiswa peserta PkM melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan beberapa pihak seperti guru-guru dan siswa(i) terkait apa saja yang perlu ditingkatkan dari proses belajar mengajar di SDN 6 Konda.

Alat dan bahan pembuatan media meliputi kain spanduk bekas, spidol, kertas HVS, kardus, dan kertas karton. Dibutuhkan beberapa tahap dalam penyelesaiannya, mulai dari pengukuran kotak, pengecatan kotak, hingga penyusunan pertanyaan yang akan diajukan selama permainan berlangsung. Proses pembuatannya dapat dilihat pada tautan YouTube di <https://bit.ly/ular-tangga>. Media ular tangga raksasa bermanfaat untuk menciptakan

pembelajaran yang Interaktif, mengembangkan fungsi motorik anak, dan melatih konsentrasi serta memori (daya ingat).



Gambar 1. Media pembelajaran ular tangga raksasa

2. Penggaris hitung

Setelah memperoleh masukan dari guru kelas terkait masih rendahnya minat peserta didik dalam belajar matematika, tim PkM memutuskan untuk membuat media berhitung yang inovatif dan kreatif serta menarik perhatian belajar anak. Media yang dimaksud adalah penggaris hitung (atau *calculation ruler*) yang diyakini dapat menstimulasi peningkatan kemampuan berhitung siswa. Secara khusus, media ini digunakan dalam pelajaran matematika, khususnya perkalian, dan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan dasar matematika, media ini juga dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kemampuan motoric serta membangun kepercayaan diri pembelajar, meningkatkan motivasi belajar, dan melatih konsentrasi dan ketelitian.



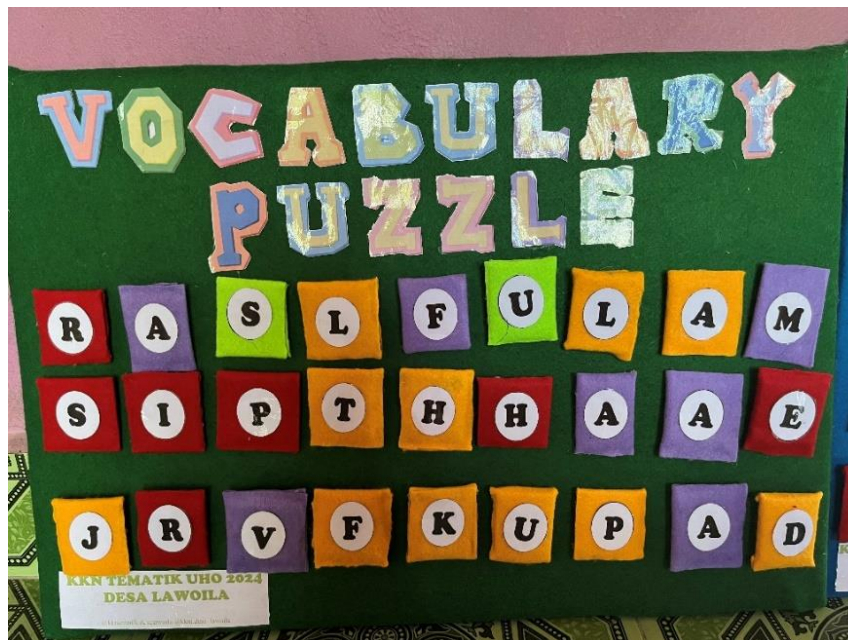
Gambar 2. Media pembelajaran penggaris hitung

Bahan utama pembuatan media penggaris hitung adalah tripleks, balok kayu kecil, kertas HVS, kertas karton manila berwarna, dan cat. Proses pembuatan media dimulai dari pemotongan tripleks sebagai papan hitung hingga pemberian warna dan penomoran pada setiap kotak. Video proses pembuatan media ini dapat diakses pada tautan <https://bit.ly/calculation-ruler>.

3. Permainan kosakata

Permainan kosakata atau *vocabulary puzzle* direalisasikan berdasarkan hasil observasi terkait minimnya kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang dikuasai oleh siswa(i) di SDN 6 Konda. Hal ini dikarenakan para pelajar di SDN 6 Konda umumnya terbiasa menggunakan bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-harinya. Hasil koordinasi dengan guru di sekolah tersebut menyarankan agar dibuatkan media edukasi yang dapat merangsang penggunaan kosakata baru kepada siswa(i).

Media edukasi ini bertujuan meningkatkan pemahaman kosakata dan merangsang kemampuan berpikir kritis. dimainkan dengan cara bongkar pasang (menggunakan velcro strap sebagai perekat) untuk melengkapi kata pada kotak yang kosong. Permainan ini dibuat dalam 2 versi, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Permainan ini juga dapat di gunakan berulang kali dengan kata yang berbeda.



Gambar 3. Media pembelajaran permainan kosa kata

Bahan utama pembuatan vocabulary puzzle adalah kertas karton, lem lilin, kain flanel, dan velcro strap. Video proses pembuatan disajikan pada tautan <https://bit.ly/vocab-puzzle>.

4. *Brainy games* (lompat kaki tangan)

Media pembelajaran *brainy games* bermanfaat untuk memberikan kegembiraan pada anak dan menyehatkan fisik mereka sebab permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak yaitu melompat dan melatih keseimbangan tubuh karena harus dilakukan dnengan cara melompat menggunakan satu kaki. Permainan ini mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan main, mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena dimainkan secara bersama-sama, mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak unluk berhitung,

dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Media ini diciptakan berdasarkan hasil observasi tim PkM di SDN 6 Konda dan TK Harapan Mulia dan saran dari beberapa guru tentang perlunya media edukasi yang mampu melatih kemampuan motorik kasar anak. Proses pendidikan anak usia dini pada umumnya lebih mengutamakan penggunaan metode bermain sambil belajar mengingat sifat anak-anak yang cenderung lebih suka bermain.



Gambar 4. Media pembelajaran *brainy games* (permainan lompat kaki tangan)

Permainan lompat kaki tangan atau *brainy games* dibuat dengan memanfaatkan spanduk bekas, kertas HVS, dan lakban bening. Proses pembuatannya dapat disaksikan pada tautan berikut <https://bit.ly/brainy-games>.

5. Pengenalan huruf dan angka menggunakan tutup botol

Pengenalan huruf dan angka menggunakan tutup botol merupakan media edukasi yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan kognitif pada anak. Media edukasi ini membantu anak agar dapat mengenal huruf dan angka serta mendorong anak untuk berkonsentrasi dan fokus saat menyusun angka melalui tutup botol. Media pembelajaran ini juga bermanfaat untuk mengurangi limbah plastik dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya pengelolaan sampah yang baik.



Gambar 5. Media pengenalan huruf dan angka menggunakan tutup botol

Bahan baku utama pembuatan media ini adalah botol plastik bekas, kain flannel, lem lilin, dan kardus bekas. Proses pembuatan dapat disimak pada video di tautan berikut: <https://bit.ly/3UjciW7>.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PkM berjalan dengan baik yang ditandai dengan respon positif dari guru-guru dan aparat desa di desa Lawoila, Kecamatan Konda. Para guru mendapatkan wawasan, ketrampilan, dan kompetensi yang lebih luas tentang pengembangan media pembelajaran yang menarik dan berbiaya rendah (karena memanfaatkan barang-barang bekas, sedangkan aparat desa mendapatkan bantuan dalam kegiatan pengembangan sarana-sarana dan media edukasi yang inovatif, kreatif, dan interaktif bagi masyarakat desa.

Salah satu saran terkait kegiatan ini adalah diingendakannya sosialisasi terhadap para orang tua murid untuk memberi pemahaman tentang media dan metode pembelajaran yang baru serta untuk mengajak partisipasi masyarakat dalam menyumbangkan bahan-bahan dan barang bekas mereka untuk pengembangan media edukasi yang inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada (1) Pemerintah Desa Lawoila, Kecamatan Konda, Kendari, Sulawesi Tenggara, beserta jajarannya yang telah mendukung seluruh kegiatan PkM ini dan mendorong masyarakat untuk berpartisipasi; (2) guru-guru dan murid TK Harapan Mulia serta SDN 6 Konda atas partisipasinya dalam pengembangan dan ujicoba media edukasi; (3) mahasiswa KKN Tematik Universitas Halu Oleo, Kendari, tahun 2024 yang ditempatkan di desa tersebut, atas bantuannya dalam kegiatan PkM; dan (4) LPPM Universitas Halu Oleo yang telah memberikan dana kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- Abdo, M., & Semela, T. (2010). Teachers of poor communities: The tale of instructional media use in primary schools of Gedeo Zone, Southern Ethiopia. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, 35(7), 78-92.
- Aini, W. N. (2013). Instructional media in teaching English to young learners: A case study in elementary schools in Kuningan. *Journal of English and Education*, 1(1), 196-205.
- Asykur, A., Zainiyati, H. S., & Munawaroh, S. (2021). Desain Pembelajaran Qur'an Hadist Model Jerold E. Kemp Berbasis Multimedia Di Madrasah Tsanawiyah. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1).
- Hastutie, G., & Ramli, M. (2024). Desain Pembelajaran (Model Dick & Carey, Jerold E. Kemp, dkk). *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 2(1), 41-51.
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching (With DVD)*: Pearson.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and issues in instructional design and technology*: Pearson Boston.
- Ruis, N., Muhyidin, & Waluyo, T. (2009). *Instructional media*. Jakarta.
- Soekartiwi. (1996). *Rancangan Instruktional*. Jakarta: P.T. RajaGrafindo Persada.

Amrand et al. (2024). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Edukasi yang Inovatif, Kreatif, dan Interaktif. *Educate: Journal of Community Service in Education*, Vol.4, No.2 (2024)

Sukmahidayanti, T. (2015). The utilization of instructional media in teaching english to young learners. *Journal of English and Education*, 3(2), 90-100.

Williams, R. (2004). *The Non-designer's Design Book* (Vol. CA): PeachPit Press.