



SKRIPSI

**PEMANFAATAN BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI KELOMPOK BERMAIN BAWAKARAENG II
KELURAHAN SUDIANG KOTA MAKASSAR**

SITI HARFIAH NUR

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



**PEMANFAATAN BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI KELOMPOK BERMAIN BAWAKARAENG II
KELURAHAN SUDIANG KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar**

**SITI HARFIAH NUR
1342041008**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
Jalan : Tamalate I Tidung Makassar Kode Pos 90222
Telp. (0411) 884457 Fax (0411) 883076
Laman: www.unm.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar”.

Nama : Siti Harfiah Nur
NIM : 1342041008
Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Sekolah/S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa, diteliti, dan dipertahankan di depan dewan penguji skripsi pada tanggal 07 Juni 2018. Naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 07 Juni 2018

Pembimbing I

Drs. H. Alimin Umar, M.Pd
NIP. 19521020 198003 1 001

Pembimbing II

Dr. Hj. Kartini Marzuki, M.Si
NIP. 19690322 199403 2 003

Disahkan:

Ketua Jurusan **PLS FIP UNM**

Prof. Dr. H. Syamsul Bakhri Gaffar, M.Si
NIP. 19541203 1980 03 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH

Jalan : Tamalate I Tidung Makassar Kode Pos 90222

Telp. (0411) 884457 Fax (0411) 883076

Laman: www.unm.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar atas nama Siti Harfiah Nur, NIM: 1342041008, diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor **2436/UN36.4/PP/2018**, tanggal 04 Juni 2018 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah pada hari Kamis tanggal 07 Juni 2018.

Disahkan oleh

P.D. Bidang Akademik FIP UNM

Universitas Negeri Makassar



Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons

NIP. 197208172002121001

Panitia Ujian :

1. Ketua : Drs. Muslimin, M.Ed

2. Sekertaris : Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Gaffar, M.Si

3. Pembimbing I : Drs. H. Alimin Umar, M.Pd

4. Pembimbing II : Dr. Kartini Marzuki, M.Si

5. Penguji I : Dr. Rudi Amir, M.Pd

6. Penguji II : Dr. Abdul Hakim, M.Si

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Harfiah Nur
NIM : 1342041008
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Judul Skripsi : Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai atau hasil pikiran sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau mengandung unsur plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, Mei 2018

Yang membuat pernyataan

Siti Harfiah Nur
NIM. 1342041008

MOTO

*Ketika seseorang mengatakan kamu tak mampu melakukan sesuatu,
maka tersenyumlah.*

Jadikan sebagai motivasi dan buktikan bahwa Aku bisa.

(Siti Harfiah Nur)

*Kuperuntukkan karya ini sebagai tanda
bakti kepada:*

*Ayahanda dan Ibunda tercinta yang
telah membesarkanku, mendidik dengan
penuh kasih sayang, motivasi yang
tiada hentinya diberikan untuk Saya,
serta pengorbanan yang tak bisa diukur
dengan apapun.*

ABSTRAK

SITI HARFIAH NUR, 2018 Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Skripsi. Dibimbing oleh H.Alimin Umar dan Hj. Kartini Marzuki. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Studi ini mengkaji tentang Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Fokus masalah penelitian yaitu: Bagaimana Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Fokus penelitian yaitu: Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. Sasaran penelitian mencakup: (1) Tutor sebanyak 2 orang dan (2) Anak didik sebanyak 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif dengan langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pembuktian keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas oleh tutor sebagai media pembelajaran dilakukan dengan proses pengumpulan barang bekas, pembuatan media pembelajaran berdasarkan indikator yang ingin dicapai di RPPH, dan dalam proses pembuatan media pembelajaran yang terbuat dari barang bekas dimanfaatkan oleh tutor dan anak didik.

PRAKATA

Puji syukur penulis memanjatkan kehadiran Allah Swt, karena atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya jugalah sehingga skripsi yang berjudul Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar dapat diselesaikan sesuai dengan target yang direncanakan. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada termulia, baginda Rasulullah, Nabi Muhammad Sallallahu ‘Alaihi Wa Ali Wa Sallam, Nabi sebagai panutan ummat manusia dari segala aspek kehidupan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi kesulitan, baik dalam proses pengumpulan bahan pustaka, pelaksanaan penelitian, maupun dalam penyusunan hingga pada penyelesaian penulisannya. Namun berkat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, maka kesulitan dapat teratasi. Oleh karena itu, sepantasnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat Drs. H. Alimin Umar, M.Pd sebagai pembimbing I dan Dr. Hj. Kartini Marzuki, M.Si sebagai pembimbing II yang telah rela meluangkan waktu dan mencurahkan tenaganya yang disertai kesungguhan hati dalam memberikan arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

Selanjutnya penulis menyampaikan pula ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP., Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memfasilitasi sarana dan prasarana demi kelancaran perkuliahan ini.
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan; Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons selaku Pembantu Dekan I; Drs. Muslimin, M.Ed.,

Pembantu Dekan II; Dr.Pattaufi, S.Pd. M.Si, sebagai Pembantu Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.

3. Prof. Dr. H. Syamsul Bakhri Gaffar, M.Si sebagai Ketua Jurusan dan Dr. Hj. Kartini Marzuki, M.Si sebagai sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, atas segala masukan yang berupa saran, kritik, baik dalam perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Orangtua kandung yang sangat saya sayangi, cintai dan banggakan Ayahanda Nur Alim Halvaima, S.H, M.H dan Ibunda Sitti Rabiah, S.Pd, M.Pd. Kepada kakak laki-laki saya Akbar Ramadhan, A.Md dan kakak ipar saya Annisa Wulandari, S.I.Kom yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan dan motivasi yang tiada henti-hentinya demi keberhasilan penulis mulai dari awal sampai akhir penyelesaian studi penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah membimbing saya, para pegawai/tata Usaha FIP UNM atas segala perhatian dan pelayanan perkuliahan sehingga penyusunan skripsi berjalan lancar.
6. Ibu Ketua Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Kelompok Bermain beliau pimpin serta bersedia juga

menjadi nara sumber penulis dan para tutor atas luangan waktunya dalam memperlancar proses penelitian penulis.

7. Semua teman-teman mahasiswa jurusan PLS FIP UNM angkatan 2013, teman Himaplu, teman Imadiklus Indonesia, tanpa terkecuali karena berkat dukungan dan bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada mereka yang tak sempat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan yang kalian berikan dan akhirnya hanya kepada Allah Swt penulis memohon semoga berkah dan rahmat serta limpahan pahala berlipat ganda selalu tercurahkan kepada kita semua.

Aamiin ya rabbal alamin.

Makassar, Mei 2018

Penulis

Siti Harfiah Nur

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Kelompok Bermain (KB)	8
a. Pengertian Kelompok Bermain	8
b. Tujuan Kelompok Bermain	10
2. Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	13
c. Aspek yang Berkembang Pada Anak Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran dari Barang Bekas	14
3. Media Pembelajaran	20
a. Pengertian Media Pembelajaran	20
b. Fungsi Media Pembelajaran	21
c. Manfaat Media Pembelajaran	22
4. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran	22
5. Evaluasi Media Pembelajaran dari Barang Bekas	25
B. Kerangka Konseptual	27

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	30
C. Fokus Penelitian	30
D. Kehadiran Peneliti	30
E. Sumber Data Penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	35
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual	28
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar	39
Gambar 4.2 Jenis-jenis Barang Bekas yang Dapat Dirancang Menjadi Media Pembelajaran	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Relevansi Media Pembelajaran dari Barang Bekas dengan Tema/Subtema masing-masing Indikator dan Aspek Perkembangan Bahasa yang akan Digunakan dalam Pembelajaran	56
Tabel 4.2	Relevansi Media Pembelajaran dari Barang Bekas dengan Tema/Subtema masing-masing Indikator dan Aspek Perkembangan Bahas yang akan Digunakan dalam Pembelajaran	58
Tabel 4.3	Relevansi Media Pembelajaran dari Barang Bekas dengan Tema/Subtema masing-masing Indikator dan Aspek Perkembangan Kognitig yang akan Digunakan dalam Pembelajaran	60
Tabel 4.4	Relevansi Media Pembelajaran dari Barang Bekas dengan Tema/Subtema masing-masing Indikator dan Aspek Perkembangan Seni yang akan Digunakan dalam Pembelajaran	62
Tabel 4.5	Relevansi Media Pembelajaran dari Barang Bekas dengan Tema/Subtema masing-masing Indikator dan Aspek Perkembangan Moral Agama yang akan Digunakan dalam Pembelajaran	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	85
Lampiran 2	Pedoman Wawancara untuk Pengelola tentang Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar	86
Lampiran 3	Pedoman Wawancara untuk Tutor tentang Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar	87
Lampiran 4	Hasil Wawancara untuk Pengelola tentang Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar	89
Lampiran 5	Hasil Wawancara untuk Tutor tentang Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar	91
Lampiran 6	Hasil Observasi di Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II	95
Lampiran 7	Hasil Dokumentasi	101
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaa Pembelajaran Mingguan (RPPM)	103
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaa Pembelajaran Harian (RPPH)	104
Lampiran 10	Surat Permohonan Pengajuan Judul	107
Lampiran 11	Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	108
Lampiran 12	Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi	109
Lampiran 13	Surat Permohonan Izin Penelitian	110
Lampiran 14	Surat Rekomendasi Penelitian dari KESBANGPOL Kota Makassar	111
Lampiran 15	Keterangan telah melakukan penelitian	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal mutlak yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Pendidikan dalam keluarga adalah pendidikan yang pertama dan utama. Pendidikan di satuan PLS adalah pendidikan sekunder atau pendidikan kedua setelah pendidikan dalam keluarga.

Oleh karena itu, pemerintah menyebutkan secara tegas dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 28, tentang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). UU ini mengamanatkan dilaksanakannya pendidikan kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini. PAUD adalah salah satu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak kelak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu jalur terselenggaranya PAUD adalah jalur pendidikan non-formal. PAUD ini merupakan jalur pendidikan non-formal yang dilaksanakan secara fleksibel, sebagai upaya pembinaan dan pengembangan anak sejak lahir sampai berusia

enam tahun yang dilaksanakan melalui Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan bentuk lain yang sederajat.

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau dikenal dengan masa *golden age*, masa yang biasanya ditandai oleh perubahan cepat dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional. Untuk itu agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak, maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini.

Seiring dengan berbagai perkembangannya, anak usia dini sebagai anak didik sangat menuntut tutornya untuk membelajarkan lebih kreatif dan inovatif. Tutor dituntut agar tidak membosankan sehingga dapat membantu memotivasi perkembangan anak yang sedang terjadi. Oleh karena itu, tutor sangat memerlukan metode dan teknik baru yang lebih interaktif dalam mengajar. Tutor harus luwes dalam memberikan materi atau pelajaran agar anak didik tidak merasa terbebani dan tidak merasa bosan dalam mengikuti setiap materi yang diberikan oleh tutor.

Dalam melaksanakan pembelajaran, tutor tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung utama dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Tanpa menggunakan media pembelajaran maka proses belajar membelajarkan menjadi kurang bermakna.

Sebagian orang memiliki anggapan bahwa barang bekas merupakan barang yang harus dijauhkan dari lingkungan karena barang bekas merupakan

sumber penyakit yang sangat membahayakan kesehatan manusia. Anggapan ini memang ada benarnya, namun pada kenyataannya tidak semua barang bekas merupakan sumber penyakit. Barang bekas seperti dua sisi mata uang, dapat merugikan bila tidak dikelola dengan baik, sebaliknya akan bermanfaat jika dikelola dengan baik. Bermotivasi, keterampilan dan kreativitas, barang bekas dapat diolah menjadi barang yang bernilai bahkan menjadi barang yang bernilai estetis.

Dengan adanya pemanfaatan barang bekas seorang tutor akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien. Niat yang tulus sebagai tutor dan etos kerja yang tinggi, dapat membuat tutor menjadi totalitas dalam melaksanakan profesinya. Oleh karena itu, etos kerja inilah yang bisa memunculkan ide-ide kreatif tutor. Dengan sedikit kreatifitas, barang bekas diolah menjadi barang yang memiliki nilai seni dan nilai edukasi. Asalkan ada kemauan, benda-benda di sekitar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain mengurangi limbah sampah, tutor dapat melatih dan mengasah kreatifitas dalam menciptakan sendiri media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Dalam membuat media pembelajaran memang tidak mudah, diperlukan tutor yang kreatif dan inovatif agar kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berjalan dengan baik, lancar dan efektif. Tutor yang cerdas, kreatif dan inovatif akan selalu menjadikan barang bekas sebagai media

pembelajaran yang efektif, efisien dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan observasi awal, peneliti pernah mengikuti kegiatan KKN-PPL di lembaga Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) yang menaungi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berupa Kelompok Bermain (KB) Handayani dan Taman Kanak-kanak (TK) yang berlokasi di Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Disana peneliti melihat bahwa para tutor menggunakan media pembelajaran dari barang bekas. Alasannya bahwa pihak sekolah tidak mampu untuk membeli media pembelajaran karena harganya yang sangat mahal dan susah terjangkau. Tutor di PAUD Handayani memiliki ide dan kreatifitas yang tinggi. Dari situlah peneliti tertarik untuk meneliti Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. Tetapi peneliti memilih untuk mengambil lokasi di Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II di Kelurahan Sudiang Kota Makassar disebabkan jika memilih untuk meneliti di PAUD Handayani sangat membutuhkan tenaga, biaya yang banyak, dan waktu yang lama. Masalah yang dialami PAUD Handayani dan Kelompok Bermain Bawakaraeng II mempunyai kesamaan.

Di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar yang mempunyai anak didik kelas A usia 3-4 tahun berjumlah 12 orang dan kelas B usia 4-6 tahun berjumlah 20 orang, pada tanggal 24 Juli 2017 peneliti melihat bahwa pengadaan media pembelajaran di sekolah sangat minim. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa sekolah tidak mampu membeli media pembelajaran dengan alasan terkendala finansial. Hal

ini disebabkan uang SPP yang diterima oleh pengelola hanya dibayar dengan seikhlasnya atau seadanya dikarenakan orang tua anak didik ada yang kurang mampu dan ada yang tidak mampu sama sekali dalam membayar uang SPP. Dengan begitu, dana yang didapatkan sangatlah kurang untuk membeli media pembelajaran dan juga dalam menggaji tutor. Jika membeli media pembelajaran harganya pun mahal. Media yang dipakai dalam sehari yaitu 5 jenis, maka kalau dibeli membutuhkan biaya sekitar Rp 500.000,- perhari. Sekolah hanya mengandalkan bantuan dana dari pemerintah tetapi belum merata. Dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) anak didik kurang begitu semangat dan cenderung bosan dengan materi yang dijelaskan yang akhirnya proses KBM kurang maksimal jika tidak ada media pembelajaran karena anak usia dini cenderung kepada yang konkret dari pada abstrak. Adapun yang dapat disimpulkan bahwa Kelompok Bermain Bawakaraeng II masih minim dalam mengadakan media pembelajaran sehingga muncul lah ide kreatif dari tutor untuk menciptakan sendiri media pembelajaran dari barang bekas guna mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dalam judul **Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.**

B. Fokus Masalah

Dari latar belakang masalah di atas diidentifikasi masalah yang akan di kaji yaitu:

1. Bagaimanakah pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan media pembelajaran?
2. Bagaimanakah proses pembuatan media pembelajaran dari barang bekas?
3. Bagaimanakah pemanfaatan media pembelajaran dari barang bekas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)?
4. Bagaimanakah evaluasi penggunaan media pembelajaran dari barang bekas?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran dari barang bekas.
3. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran dari barang bekas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
4. Bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran dari barang bekas

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi perguruan tinggi khususnya pada jurusan PLS FIP UNM dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan tentang pemanfaatan barang bekas sebagai pembelajaran untuk anak usia dini.
- b. Bagi peneliti yang akan datang, sebagai bahan refleksi untuk penelitian selanjutnya dan menambah wawasan tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi pembaca tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.
- b. Bagi tutor, diharapkan dapat lebih kreatif dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran sehingga menghasilkan suasana kelas yang menyenangkan, bisa menambah pembendaharaan kata anak didik, dan keingintahuan anak didik menjadi lebih tinggi.
- c. Bagi Kelompok Bermain, diharapkan lebih peduli terhadap kebersihan lingkungan dengan adanya pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Tinjauan Pustaka

1. Kelompok Bermain

a. Pengertian Kelompok Bermain

Salah satu bentuk satuan pendidikan luar sekolah/PNF di masyarakat adalah kelompok bermain (*Play Group*) berusia 3 sampai 4 tahun. Kelompok bermain pada jalur pendidikan luar sekolah bertujuan untuk meletakkan dasar ke arah perkembangan, sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan Permendikbud nomor 137 Tahun 2014 (Direktorat PAUD, 2006) bahwa :

Kelompok Bermain adalah wadah pembinaan sebagai usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain dan menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar.

Sedangkan menurut Sudono (2003: 1) bahwa :

Kelompok bermain adalah kelompok anak yang melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan alat atau tanpa alat sehingga sehingga menghasilkan suatu informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.

Kelompok bermain menjadi salah satu alternatif lembaga pendidikan nonformal yang dapat menunjang perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini untuk masa depannya. Aktifitas yang dilakukan di kelompok bermain diwarnai dengan kegiatan bermain. Melalui permainan, anak didik diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan mempelajari hal-hal baru yang akan menjadi bekal memasuki pendidikan dasar nanti. Anak didik dibimbing agar kepribadian, kecerdasan, bakat, kemampuan, minat dan keterampilannya dapat berkembang secara optimal. kegiatan belajar membelajarkan di kelompok bermain harus bersifat menyenangkan. Di kelompok bermain, anak dilatih kemandiriannya, dikembangkan kemampuan emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni, serta beradaptasi dengan wahana pembelajaran dan permainan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelompok bermain merupakan wadah anak usia dini melakukan kegiatan bermain dengan tujuan mengarahkan, membimbing dan mengembangkan kepribadian, kecerdasan, bakat, kemampuan, prestasi, dan minat serta keterampilan mereka bersama tutor dengan tujuan untuk diarahkan pada pemahaman terhadap sesuatu yang ingin dimengerti oleh anak.

b. Tujuan Kelompok Bermain

Menurut Depdiknas (2002:6) bahwa program kegiatan belajar kelompok bermain bertujuan untuk :

- 1) Meningkatkan keyakinan dalam beragama;
- 2) Mengembangkan budi pekerti dalam kehidupan anak;
- 3) Mengembangkan sosialisasi dari kepekaan emosional;
- 4) Meningkatkan disiplin melalui kebiasaan hidup teratur;
- 5) Mengembangkan komunikasi dalam kemampuan berbahasa;
- 6) Meningkatkan pengetahuan atau pengalaman melalui kemampuan daya pikir,
- 7) Mengembangkan koordinasi motorik halus dan kreatifitas dalam keterampilan dan seni;
- 8) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dalam rangka kesehatan jasmani.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu masa di mana semua stimulasi segenap aspek perkembangan mengambil peran penting bagi pertumbuhan anak selanjutnya. Menurut Suryani (Wibowo, 2007:26), “Anak usia dini adalah fase yang dimulai dari usia 0 tahun sampai anak berusia sekitar 6 tahun.”

Selanjutnya, menurut J. Black (Wibowo, 2007:25) bahwa :

Anak usia dini itu dimulai sejak anak masih di dalam kandungan atau sebelum dilahirkan (*pranatal*) sampai dengan usia 6 tahun. Ketika masih dalam kandungan ini, otak anak sebagai pusat kecerdasan, mengalami perkembangan yang sangat pesat sekali. Setelah anak lahir, sel-sel otak ini sebagian mengalami eliminasi, sementara yang lainnya membentuk jalinan yang sangat kompleks. Hal inilah yang menyebabkan anak bisa berpikir logis dan

rasional. Ketika anak dalam kandungan, organ-organ penting lainnya seperti pendengaran, penglihatan, pengecap, pencium dan perabaan juga sudah mulai berkembang.

Pandangan lain tentang anak usia dini berdasarkan pendapat para pakar pendidikan anak (Mansur, 2005:88) bahwa :

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak

Anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orangtua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana.

Menurut Mansur (2005:88-89) bahwa :

PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Adapun upaya yang dilakukan mencakup stimulasi intelektual, pemeliharaan kesehatan, pemberian nutrisi, dan penyediaan kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi dan belajar secara aktif.

Sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 1 Butir 14 UU No. 20 Tahun 2003, PAUD itu sendiri merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu jalur terselenggaranya PAUD adalah jalur pendidikan non-formal. PAUD jalur pendidikan non-formal adalah pendidikan yang melaksanakan program pembelajaran secara fleksibel sebagai upaya pembinaan dan pengembangan anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilaksanakan melalui Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan bentuk lain yang sederajat.

Selanjutnya, menurut Asmawati (2011:1) bahwa :

PAUD sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas ceria, terampil dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. PAUD dapat dimulai di rumah atau dalam keluarga, perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan.

Sedangkan menurut Habibi (2015:140) bahwa :

Upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan melalui bermain (*learning through games*). Hal ini karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi (*exploration*), menemukan (*finding*), mengekspresikan (*expression*), perasaannya dan berkreasi (*creation*).

Bermain merupakan kegiatan belajar seraya bermain, hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.

Menurut Catron dan Allen (Sujiono, 2013:63) mengungkapkan bahwa :

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini dimulai ketikabayi berumur 0 sampai 6 tahun. Usia dini merupakan momen yang penting bagi tumbuh-kembang anak yang sering disebut sebagai *golden age* atau usia keemasan. Dengan demikian jelas bahwa pendidikan anak usia dini adalah membekali dan menyiapkan anak sejak dini untuk memperoleh kesempatan dan pengalaman yang dapat membantu perkembangan kehidupan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Yuliani (2011:42) bahwa:

Tujuan PAUD terbagi menjadi dua yaitu secara umum dan secara khusus. Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

- 1) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri positif dan control diri.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai kreatif.

c. Aspek yang Berkembang Pada Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran dari Barang Bekas

Menurut Catron dan Allen (Yuliani, 2011) menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini yaitu moral agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, dan sosial emosional. Perkembangan anak usia dini pada enam aspek dibawah ini membentuk fokus sentral sebagai pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini. Adapun aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1) Moral agama

Menurut Santrock (Desmita, 2011:258) bahwa:

Moral adalah perkembangan yang berkaitan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan orang lain. Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki moral (*immoral*). Tetapi dalam dirinya terdapat potensi moral yang siap dikembangkan.

Karena itu, melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain (dengan orang tua, saudara, teman sebaya atau guru), anak belajar memahami tentang perilaku mana yang baik, yang boleh dikerjakan dan tingkah laku yang buruk, yang tidak boleh dikerjakan. Unsur hubungan timbal balik ini sedemikian penting karena hanya dengan adanya interaksi berbagai aspek dalam diri seseorang (kognitif, afektif, psikomotoris) dengan sesamanya atau dengan lingkungannya, maka seseorang dapat berkembang menjadi semakin dewasa secara fisik, spiritual dan moral.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan moral anak usia dini merupakan perubahan perilaku anak dari yang kurang baik menjadi baik dan terjadi sepanjang hidup anak.

2) Kognitif

Istilah "*Cognitive*" berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian yang luasnya *cognition* (kognisi) adalah perolehan, perataan, dan penggunaan pengetahuan. Pengertian kogniti adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Menurut Desmita (2011:104) bahwa:

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan,

memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya. Kognitif disebut juga intelek.

Perkembangan kognitif berlangsung sejak masih bayi walaupun potensi-potensi terutama secara biologis sudah dimulai semenjak masa prenatal. Menurut Piaget (Desmita, 2011:104) bahwa “Pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa.”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memecahkan suatu persoalan melalui proses berpikir, menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan dalam menyesuaikan diri atas tuntutan baru dengan sarana ataupun alat bantu dalam mencapai tujuan.

3) Bahasa

Pengertian bahasa menurut Gunarti (2008:1) bahwa:

Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Bahasa sebagai suatu sistem bunyi yang arbitler (mana suka) dipergunakan dalam rangka kerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Selanjutnya menurut Yusuf (Yudha, 2005:24) bahwa:

Bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi yang bersifat arbitler dan manusiawi, dengan menggunakan

bahasa untuk berkomunikasi, anak akan mendapatkan banyak sekali kosakata sekaligus dapat mengekspresikan perasaannya dan anak dapat belajar untuk melibatkan diri dalam sebuah percakapan. Melalui bahasa pula anak dapat menceritakan pengalaman dan perasaannya melalui simbol-simbol yang dapat dipahami oleh orang lain.

4) Fisik motorik

Menurut Sukamti (2007:15) bahwa :

Perkembangan motorik adalah sesuatu proses kerusakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

Pandangan lain tentang perkembangan motorik menurut Depdiknas

(2007:1) bahwa:

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan keterampilan gerak yang menggunakan otot-otot besar, tujuan kecermatan gerakan bukan merupakan suatu hal yang penting akan tetapi koordinasi yang halus dalam gerakan adalah hal yang paling penting. Motorik kasar meliputi melompat, melempar, berjalan, dan meloncat. Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil saja. Oleh karena itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta teliti.

Dapat disimpulkan bahwa fisik motorik merupakan perubahan keterampilan motorik dari lahir sampai umur lima tahun yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan motorik.

5) Seni

Sumanto (2005:7) menyatakan tentang pengertian seni sebagai berikut:

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, dan kepekaan hati untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya.

Lebih lanjut Salam (2005:12) mengemukakan bahwa “Pendidikan seni untuk membentuk sikap dan kepribadian anak yang mempunyai fungsi-fungsi jiwa yang meliputi fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi.”

Seorang anak dapat berfantasi terhadap hasil karyanya, melalui perasaan anak menuangkan ide gagasannya kedalam hasil karya menjadikan anak sensitivitas, menjadikan anak memiliki kreativitas yang baik, dan mengekspresikan hasil karya seni. Kegiatan ekspresi yang dapat berjalan secara wajar dapat berdampak positif bagi perkembangan jiwa anak, meliputi: intelektual, emosional, kreativitas dan sikap sosial anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni adalah berkaitan dengan keindahan hasil karya yang dibuat seseorang. Melalui pengalaman anak dapat menuangkan ide gagasannya de dalam karya seni.

6) Sosial emosional

Menurut Suyadi (2010:109) bahwa:

Perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi

dalam kehidupan sehari-hari. Pola perkembangan sosial emosional anak usia dini diantaranya: takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu, dan kegembiraan.

Selanjutnya menurut Desmita (2011) bahwa

Lingkungan pada dasarnya sangat penting dalam pembentukan kepribadian yang baik terhadap anak sejak usia dini dan untuk pertumbuhan serta perkembangan dari segi aspek sosial emosional, karena anak banyak bermain di lingkungan sekitar. Lingkungan harus memberikan respon yang positif terhadap anak agar terbentuk kepribadian yang baik, yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pendapat lain menurut Direktorat (2003:34) bahwa:

Perkembangan sosial anak dimulai dari egosentris individual yaitu hanya memandang dari satu sisi yaitu dirinya sendiri, konsep diri dan kontrol diri kemudian secara bertahap menuju ke arah berinteraksi dengan orang lain. Dengan kata lain perkembangan sosial adalah proses pembentukan pribadi dalam masyarakat untuk memperoleh kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan kondisi emosi dan kemampuan anak merespon lingkungannya di usia sebelumnya. Perkembangan sosial emosional anak bertujuan untuk mengetahui bagaimana dirinya, bagaimana cara berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya dan orang yang lebih tua darinya. Bertanggung jawab akan diri sendiri maupun orang lain dan berperilaku sesuai dengan pro sosial.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gagne (Rahardjito, 2006:6) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.”

Menurut Hamalik (2002:57) bahwa

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (anak didik dan tutor), material (buku, papan tulis, kapur, dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak didik untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan.

Menurut Rosyada Dede (2008:8) bahwa

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh tutor sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, tutor menyampaikan pesan ajaran berupa

materi pembelajaran kepada anak didik agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pembelajaran yang disampaikan dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan anak didik akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi bahasan.

Menurut Kustiawan (2016:8-9) secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi umum:
Media sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (tutor) ke penerima pesan (anak didik) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
2. Fungsi khusus:
 - a. Untuk menarik perhatian anak didik
 - b. Untuk memperjelas penyampaian pesan
 - c. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan Biaya
 - d. Untuk menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir
 - e. Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar anak didik

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan anak didik dalam aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya anak didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi anak didik. Oleh sebab itu, sebaiknya anak didik memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Menurut Riyana (2012:13-14) secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara anak didik dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah pesan (materi) atau informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau verbalisme.

4. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 'barang' diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata 'bekas' adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa dipakai.

Sedangkan menurut Wikipedia bahwa barang bekas adalah segala jenis benda yang sudah tidak terpakai kemudian dibuang sehingga dapat menyebabkan pencemaran lingkungan yang tidak terkendali jika tidak ada pengolahan tersebut. Jadi, barang bekas dapat diartikan sebagai benda-benda yang pernah dipakai (sisa) yang kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru.

Dengan memanfaatkan barang bekas bisa menjadi sebuah solusi pengelolaan sampah lingkungan. Barang bekas memiliki kelebihan atau segi positif yaitu tidak perlu membeli untuk mendapatkannya dan barang bekas mudah didapatkan disekitar kita.

Barang bekas yang dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti botol air mineral bekas, kardus bekas, tutup botol bekas, dus pasta gigi bekas, kaleng minuman bekas, piring kertas bekas, dan dus kue bekas.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa barang bekas merupakan benda yang sudah tidak terpakai. Meskipun demikian barang bekas masih memiliki nilai pakai sehingga dapat dimanfaatkan kembali.

Pengertian pemanfaatan barang bekas menurut Yuliarti (2010:3) bahwa “Pemanfaatan barang bekas adalah usaha atau aktivitas manusia untuk menggunakan benda atau barang yang sudah tidak terpakai lagi untuk dijadikan barang baru yang memiliki nilai lebih tinggi.”

Sedangkan menurut Yuliani (2011) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dari barang bekas dalam pembelajaran anak usia dini

mampu menciptakan generasi mendatang yang lebih baik dalam hal pemeliharaan lingkungan sehingga akan tercipta lingkungan hidup yang sehat bagi seluruh makhluk hidup.

Menurut Nurseto (2011) menyatakan bahwa dalam pembelajaran media apapun dapat digunakan termasuk barang bekas. Selain murah barang bekas juga mudah didapatkan. Barang bekas di alam ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, barang-barang bekas dapat diperoleh dengan mudah dan hanya memerlukan biaya yang efisien karena berada disekitar lingkungan masyarakat. Barang bekas yang tidak digunakan dan dibiarkan begitu saja di lingkungan sekitar dapat mencemari lingkungan. Maka dari itu, media pembelajaran dari barang bekas merupakan alternatif tersendiri untuk pembuatan media.

Menurut Bagod (2006) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dari barang bekas adalah media atau alat bantu pembelajaran yang menggunakan atau dibuat dari barang bekas. Kreatifitas tutor dibutuhkan untuk menciptakannya, hal itu tentunya tidak begitu sulit, media tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari barang bekas.

Dalam pembuatan sebuah media untuk pembelajaran, hal terpenting yang harus diperhatikan menurut Mukhtar (2016:158) adalah prinsip-prinsip dalam pembuatan media pembelajaran yaitu :

- 1) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak didik. Aspek keselamatan anak didik merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung

- bahan kimia berbahaya perlu dihindari oleh guru.
- 2) Gunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh disekitar lingkungan sekolah, tempat tinggal tutor dan anak didik.
 - 3) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek kognitif atau pengetahuan anak didik.
 - 4) Hendaknya media pembelajaran bisa bertahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan, sesuai dengan kebutuhan dan tidak menghabiskan ruangan.
 - 5) Mengandung nilai pendidikan.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan barang bekas merupakan barang yang tidak terpakai kemudian diolah kembali menjadi barang baru. Dalam bentuknya media pembelajaran tidak harus bersumber dari teknologi yang canggih dan mutakhir tetapi bisa menggunakan barang bekas yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Banyak barang bekas yang mudah ditemukan kemudian dibuang dan tidak dipedulikan orang tetapi bisa bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

5. Evaluasi Media Pembelajaran dari Barang Bekas

Media pembelajaran dari barang bekas sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran dari barang bekas. Evaluasi penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak.

Menurut Jamaris (2006:177) bahwa “Evaluasi adalah suatu proses penaksiran terhadap kemajuan, pertumbuhan, dan perkembangan peserta didik untuk tujuan pendidikan.”

Evaluasi memegang peranan yang penting dalam penentuan suatu kebijakan atau pengambilan keputusan. Dengan evaluasi dapat dilihat efektifitas dan efisiensi dari program yang telah dilakukan.

Menurut Siti (2007:5) bahwa:

Evaluasi merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran sehingga tidak mungkin dielakkan dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu, evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan kenyataan mengenai proses pembelajaran secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh apakah perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan peserta didik. Dengan demikian, mengevaluasi penggunaan media pembelajaran berarti menggabungkan kembali antara fungsi dan prinsip dengan hasil yang dicapai dalam pembelajaran.

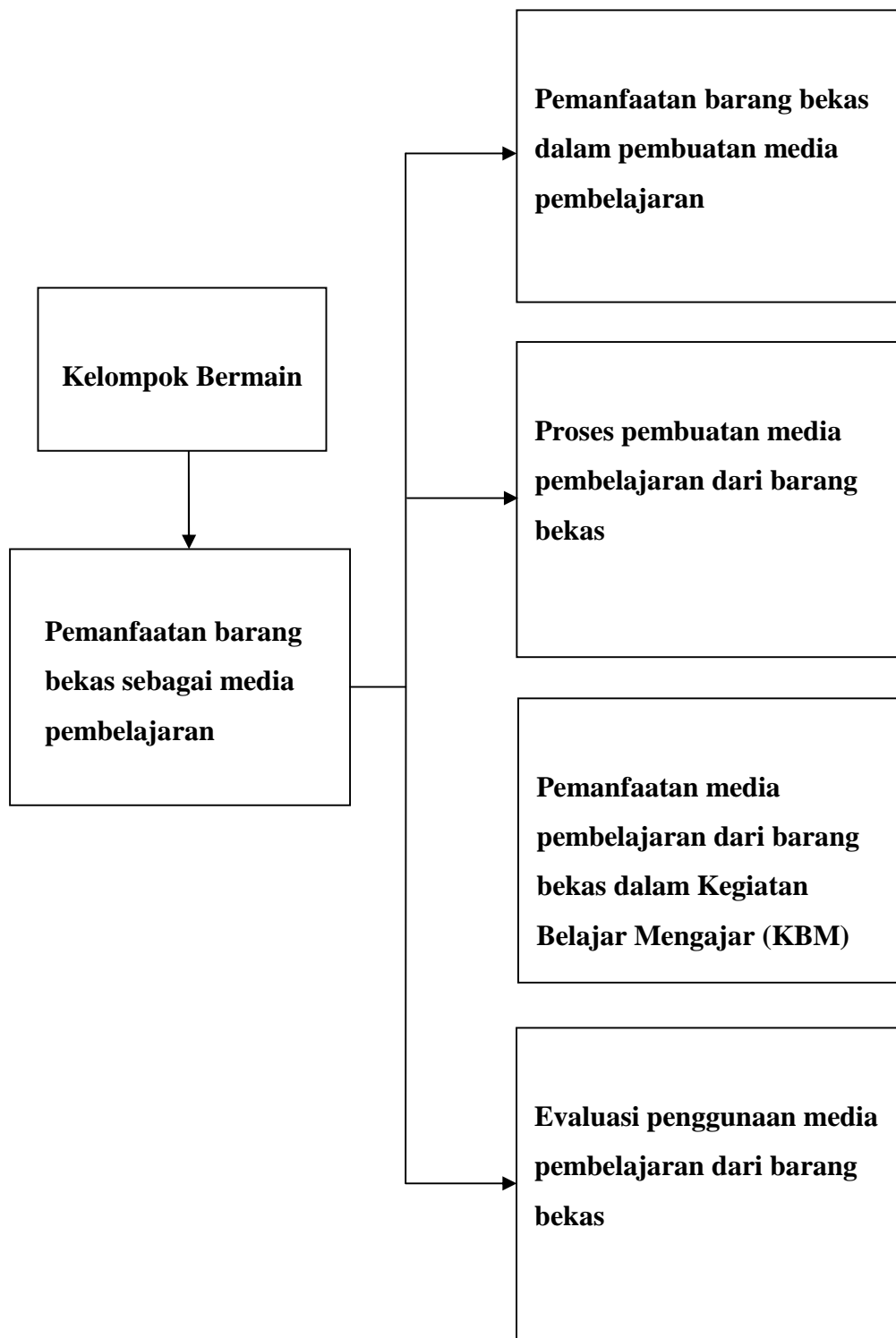
Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi penggunaan media pembelajaran untuk melihat penggunaan media bisa membentuk atau mempengaruhi tingkah laku anak didik atau tidak. Evaluasi penggunaan media pembelajaran juga untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat mencapai tujuan.

B. Kerangka Konseptual

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

Dalam melaksanakan pembelajaran, tutor tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar menjadi kurang bermakna. Tutor dituntut menggunakan media pembelajaran yang mudah, murah dan efisien serta mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tutor yang kreatif akan menemukan apa pun di sekitarnya untuk dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun yang sering di manfaatkan yaitu barang bekas. Dengan adanya barang bekas yang dimanfaatkan tersebut, seorang tutor akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif tanpa memberatkan salah satu pihak.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah “Pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah”. (Moleong, 2007:5). Dalam penelitian kualitatif data yang dihasilkan bukan sekedar pernyataan jumlah maupun frekuensi dalam bentuk angka, tetapi dapat mendeskripsikan gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa sekarang. Penelitian kualitatif juga menghasilkan data berupa gambaran atau uraian tentang hal-hal yang berkaitan dengan keadaan atau fenomena, status kelompok, suatu subyek, suatu sistem pemikiran atau peristiwa masa sekarang.

Untuk memperoleh hasil penelitian yang optimal, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini bersifat mendeskripsikan/menggambarkan kemampuan profesional para tutor bagaimana memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta,

keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi.

Menurut Nazir (2005:54) bahwa “Penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.”

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Peneliti mengambil lokasi ini karena di Kelompok Bermain Bawakaraeng II merupakan Kelompok Bermain tertua yang berada di wilayah Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

C. Fokus Penelitian

Pembatasan fokus penelitian sangat penting dan berkaitan erat dengan masalah maupun data yang dikumpulkan, dimana fokus merupakan pecahan dari masalah. Agar penelitian ini lebih terarah dan mudah dalam pencarian data, maka lebih dahulu ditetapkan fokus penelitiannya. Adapun yang menjadi fokus penelitian ini yaitu pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran.

D. Kehadiran Peneliti

Peneliti berada di lokasi sebagai partisipan dan peneliti berinteraksi dengan wali murid, tutor, pengelola, dan anak didik.

Menurut Sugiyono (2011:306) bahwa:

Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sumber data, melakukan pengumpulan sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, mentafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Menurut Sugiyono (2011:307), kehadiran peneliti sebagai instrumen penelitian serasi untuk penelitian kualitatif itu sendiri karena memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Peneliti sebagai instrumen dapat bereaksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakan bermakna atau tidak bagi penelitian.
2. Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus.
3. Tiap situasi merupakan keseluruhan. Tidak ada suatu instrument yang dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia.
4. Suatu situasi melibatkan interaksi manusia, tidak dapat dipahami dengan pengetahuan semata, namun perlu sering merasakannya, menyelaminya berdasarkan pengetahuan kita.
5. Hanya manusia sebagai instrument dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan menggunakan segera sebagai balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, perbaikan atau perelakan.

E. Sumber Data Penelitian

Pemilihan sumber data adalah didasarkan pada tujuan penelitian.

Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah tutor dan pengelola Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

Sumber data sebanyak 2 orang dalam hal ini pengelola dan tutor di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam, dan pengamatan berperan serta kepada sejumlah responden dan informan yang ada di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Sebagai tahap awal pengumpulan data dilakukan dengan cara sengaja (*purposif*), yaitu dengan mendatangi lokasi penelitian dan mewancarai pengelola dan tutor Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar tersebut.

Pengumpulan data dan penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan yaitu:

1) Wawancara

Wawancara adalah usaha untuk mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka (*Face to face relation ship*) antara si pencari informasi (*interview* atau *informan*) dengan sumber informasi (*interview*)

Menurut Sugiyono (2008:233) bahwa jenis wawancara meliputi “wawancara bebas, wawancara terpimpin dan wawancara bebas terpimpin”. Wawancara bebas yaitu pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data apa yang dikumpulkan. Wawancara bebas terpimpin yaitu, kombinasi antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin.

Kaitannya dengan penelitian ini, wawancara dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana hasil pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun instrument pengumpulan datanya berupa pedoman wawancara yang terstruktur sebelumnya, dengan mewawancarai Pengelola dan Tutor Kelompok Bermain Bawakaraeng II.

Adapun instrument pengumpulan datanya berupa pedoman wawancara yang terstruktur sebelumnya, dengan mewawancarai Pengelola dan Tutor Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

Pada saat wawancara dengan Tutor di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar, para tutor sedang sibuk menyiapkan barang-barang bekas yang akan dijadikan media pembelajaran dalam mengajar di kelas. Sementara di ruangan kelas sudah kosong karena jam pelajaran sudah selesai dan anak didik sudah pulang. Menurut pengakuan para tutor, barang bekas yang sudah berbentuk sebagai media pembelajaran akan dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam mengajar esok harinya di kelas.

2) Observasi

Pengamatan dalam istilah sederhana adalah proses peneliti dalam melihat situasi penelitian. Teknik ini sangat relevan digunakan dalam observasi yang meliputi pengamatan kondisi interaksi pembelajaran, tingkah laku anak didik dan interaksi anak dengan pendidik.

Menurut Hadi (Sugiyono, 2013) mengemukakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Dua di antara yang terpenting yaitu proses pengamatan dan ingatan.

Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa waktu dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, serta membantu mengerti perilaku manusia dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

Metode ini digunakan untuk mengetahui kompetensi profesional pendidik dalam melakukan pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Adapun metode ini peneliti menggunakan observasi terstruktur yaitu pedoman observasi yang disusun secara rinci pada saat observasi yang dilakukan di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi dimaksudkan untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara.

Menurut Nawawi (2001:133)

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, terutama beberapa arsip-arsip, dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum dll yang berhubungan dengan masalah penyelidikan.

Pertimbangan penelitian menggunakan teknik dokumentasi karena dokumentasi merupakan sumber data yang stabil, menunjukkan suatu fakta yang telah berlangsung dan mudah didapatkan. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti mendapatkan data-data tertulis seperti dokumen-dokumen seperti: visi dan misi, sarana dan prasarana, dan struktur organisasi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Moleong (2005:248) adalah:

Upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensinya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Saat melakukan pengumpulan data di lapangan peneliti juga melakukan analisis data. Semua data yang telah di dapat kemudian diolah melalui tiga jalur analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahapan analisis data primer dan data sekunder yang peneliti lakukan dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemulihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi dan kasar yang

muncul dari beberapa catatan tertulis di lapangan. catatan tertulis yang disebut juga catatan harian diperoleh dari hasil wawancara maupun hasil pengamatan berperan serta terbatas yang dipilih berdasarkan kategori data yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

Berdasarkan konsep tersebut, data yang sesuai dengan pertanyaan penelitian dijadikan bahan acuan dalam menyusun tulisan.

2. Penarikan Kesimpulan

Dalam hal ini juga meliputi verifikasi atas kesimpulan tersebut. Artinya, selama penelitian berlangsung yaitu sebelum merumuskan kesimpulan akhir peneliti melakukan proses lain yang berupaya upaya peninjauan kembali terhadap berbagai data dan informasi yang telah diperoleh, baik berupa tinjauan pada catatan lapangan maupun konfirmasi beragam temuan yang telah disusun oleh peneliti.

Proses penelitian ini tidak tertutup pada perubahan. Oleh karena itu, dalam memaparkan seluruh hasil penelitian, penulis juga menyempurnakan atau merevisi kerangka pikir yang disesuaikan dengan keadaan lapangan. Tujuannya adalah untuk membantu penulis dalam menarik suatu kesimpulan yang mengarahkan pada pengambilan kesimpulan berikutnya.

H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Menurut Moleong (2005:324) bahwa:

Teknik pemeriksaan data digunakan untuk menetapkan keabsahan suatu data agar data itu sah. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data keabsahan data yang memanfaatkan

suatu yang lain diluar data itu untuk pengecekan atau sebagai pembandingan untuk terhadap data itu.

Teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan, penggunaan sumber yang berarti membandingkan dan mengecek balik pada kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

Melalui teknik ini peneliti mengecek keabsahan data yang diperoleh melalui *cross check* yaitu membandingkan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada permasalahan yang perlu ditinjau kembali atau diadakan cek ulang.

Data diperoleh melalui proses pendekatan dan interview. Denzin (1970) (Sitorus, 1988) mengartikan bahwa triangulasi sebagai kombinasi dari sumber data, tenaga peneliti, teori, dan metodologi dalam suatu penelitian tentang gejala sosial. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data tiangulasi dengan memadukan teknik pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk dapat memperoleh kombinasi data yang akurat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Perkembangan Kelompok Bermain Bawakaraeng II

Kelompok Bermain Bawakaraeng II didirikan pada tahun 1995 dengan berdasar SK Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar No.421.9/4683 yang berada dibawah pimpinan Drs.H.Burhanuddin.L. Awal mulanya Kelompok Bermain Bawakaraeng II berada di Jalan Pengayoman Kota Makassar, tetapi lahannya dibeli oleh salah satu perusahaan yang bergerak di bidang dagang yaitu supermarket internasional, maka Kelompok Bermain Bawakaraeng II tersebut dipindahkan di Jalan Goa Ria Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar hingga sekarang.

a. Dasar Operasional Kelompok Bermain Bawakaraeng II

1) Visi Kelompok Bermain Bawakaraeng II

“Membentuk generasi yang berbudi pekerti sehat, cerdas, kreatif, mandiri dan berakhlak mulia.”

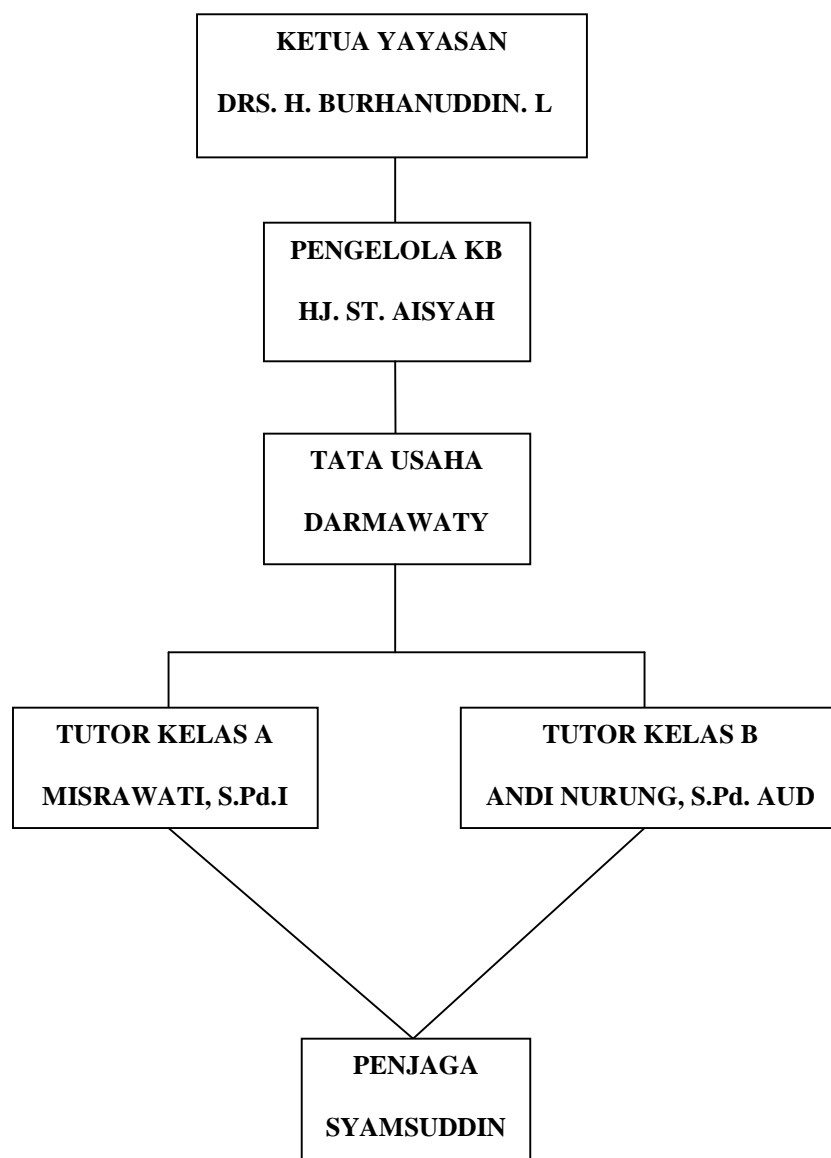
2) Misi Kelompok Bermain Bawakaraeng II

- a) Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan
- b) Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih secara mandiri
- c) Membangun kerja sama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkungan sekitar
- d) Tujuan Kelompok Bermain Bawakaraeng II
- e) Mewujudkan generasi sehat, jujur, senang belajar dan mandiri

- f) Menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi penyelenggaraan pendidikan
- g) Mewujudkan anak peduli terhadap kelestarian lingkungan

b. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi Kelompok Bermain Bawakaraeng II sebagai berikut:



Gambar 4.1 Struktur Organisasi KB Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassa

Uraian Tugas:

1) Ketua Yayasan

- a) Mengusahakan optimalisasi pengembangan pendidikan dari sisi penyediaan sarana dan prasarana pendidikan termasuk fasilitasnya
- b) Mengusahakan optimalisasi sumber dana dan sumber belajar dengan bekerja sama dengan berbagai pihak
- c) Berkonsultasi dengan Konsultan Pendidikan terutama yang berkaitan dengan berbagai pihak
- d) Memberikan masukan/nasihat kepada Pengelola terkait hal-hal yang harus dilakukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan
- e) Mengangkat dan memberhentikan Pengelola dan Tenaga Pengajar
- f) Berperan aktif membantu penerapan program pembelajaran yang telah disusun dalam Kurikulum Operasional.

2) Pengelola

- a) Menyusun program pembelajaran dan pengembangan pendidikan dengan melibatkan Yayasan, Orang Tua Murid, Tenaga Pengajar, Tenaga Administrasi dan Seluruh komponen yang berada di bawah Lembaga KB
- b) Mengkoordinasikan tenaga-tenaga pengajar, tenaga administrasi, dan seluruh komponen yang berada di bawah lembaga KB
- c) Mengelola dan melaksanakan administrasi

- d) Melakukan evaluasi dan pembinaan terhadap kinerja tenaga pengajar, tenaga administrasi dan seluruh komponen yang berada di bawah lembaga KB
 - e) Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan program pembelajaran dan pembelajaran
 - f) Melaksanakan fungsi ketenagakerjaan
 - g) Bekerja sama dengan pihak lain terutama pihak Yayasan dan Pemerintah dalam rangka peningkatan kualitas dan mutu pendidikan
 - h) Berusaha memberikan contoh perilaku akhlakul karimah di dalam maupun di luar PAUD
 - i) Berperan aktif membantu penerapan program pembelajaran yang telah disusun dalam Kurikulum Operasional
 - j) Wajib mengikuti program-program pembinaan yang diselenggarakan oleh Yayasan.
- 3) Tata Usaha
- a) Membantu fungsi administrasi umum Pengelola KB
 - b) Membantu fungsi administrasi keuangan Pengelola KB
 - c) Mengelola sarana dan prasarana KB
 - d) Terus berusaha mengembangkan kualitas diri, kinerja, inovasi dan kreasi

- e) Berusaha memberikan contoh perilaku akhlakul karimah di dalam maupun di luar KB
- f) Berperan aktif membantu penerapan program pembelajaran yang telah disusun dalam Kurikulum Operasional
- g) Wajib mengikuti program-program pembinaan yang diselenggarakan oleh Yayasan;

4) Tutor

- a) Menyusun rencana program pembelajaran;
- b) Melaksanakan program pembelajaran sesuai kelompoknya;
- c) Terus berusaha meningkatkan kualitas mengajar, terus berinovasi, dan berkreasi;
- d) Berusaha memberikan contoh perilaku akhlakul karimah di dalam maupun di luar PAUD;
- e) Bekerjasama dengan orang tua untuk melaksanakan sinkronisasi program pengasuhan/parenting;
- f) Berperan aktif membantu penerapan program pembelajaran yang telah disusun dalam Kurikulum Operasional;
- g) Wajib mengikuti program-program pembinaan yang diselenggarakan oleh Yayasan.

5) Penjaga

- a) Menjalankan tugas dan fungsi memelihara keamanan dan ketertiban lingkungan PAUD
- b) Melaksanakan pelaporan pelaksanaan tugas kepada Pengelola
- c) Berusaha memberikan contoh perilaku akhlakul karimah di dalam maupun luar KB

c. Sarana dan Prasarana Kelompok Bermain Bawakaraeng II

Lingkungan sarana fisik Kelompok Bermain Bawakaraeng II terdiri dari meja, kursi, papan tulis, spidol, buku absen, buku pelajaran, pulpen, penghapus papan tulis, alat tulis menulis untuk menunjang studi anak yang perlu dimiliki, rak buku, televisi, lemari, kipas angin, kulkas, karpet.

Lingkungan prasarana fisik Kelompok Bermain Bawakaraeng II terdiri dari ruang belajar yaitu kelas kelompok bermain, kelas A dan kelas B, ruang kepala sekolah (kantor), ruang tamu, gudang, ruang bermain *outdoor* yaitu perosotan dan ayunan, ruang bermain *indoor* yaitu menara balok, papan pasak/PIN, lego, menara susun silinder, papan menjahit jelujur, roncean, maze 3 dimensi, berbagai biji-bijian, miniatur tempat ibadah, perkakas masak-masakan anak, boneka, bola, alat musik tradisional, drum, dll.

2. Deskripsi Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran

Banyaknya barang bekas yang menumpuk di sekitar lingkungan tanpa ada kesadaran untuk menindak lanjuti, sehingga timbul pertanyaan bagaimana agar barang bekas tersebut tidak menjadi suatu masalah dalam kehidupan di lingkungan sekitar. Semua barang bekas dapat menimbulkan berbagai macam bencana seperti banjir, pencemaran lingkungan dan lain sebagainya. Pemanfaatan barang bekas bukan hanya tugas orang dewasa tetapi juga harus mulai diajarkan sejak dini. Anak didik perlu memahami pentingnya menjaga lingkungan.

Dari berbagai kondisi tersebut, tutor menemukan ide dan mengambil tindakan untuk membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas anorganik yang berupa kardus, botol minuman bekas, kaleng bekas, piring kertas ulang tahun bekas, stik es krim bekas, dll. Contohnya yaitu tutup botol bekas dan kaleng bekas diolah kembali dengan membuat media pembelajaran untuk belajar menghitung dan membaca.

Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media pembelajaran modern ataupun yang dibeli, tutor telah menggunakan media pembelajaran buatan sendiri untuk menjelaskan materinya. Para tutor lebih banyak memiliki kreativitas untuk membuat media pembelajaran sendiri karena dipaksa oleh keadaan yang masih terbatas. Tutor bekerja lebih keras agar anak didiknya bisa belajar dan menyerap materi semaksimal mungkin.

a. Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Menurut penjelasan AN selaku tutor KB Bawakaraeng II, media pembelajaran dari barang bekas merupakan media yang mampu mempermudah anak didik untuk memahami materi yang diberikan oleh tutor sehingga media pembelajaran dari barang bekas sangat dibutuhkan oleh seorang tutor untuk menjelaskan materi yang disampaikan. Media pembelajaran banyak dijual di toko yang menyediakan aneka media pembelajaran dalam pendidikan tetapi tutor memilih untuk membuat sendiri media pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas yang mudah didapatkan karena harga media pembelajaran yang dijual di toko sangatlah mahal harganya.

AN mengatakan bahwa alasan tutor memilih untuk membuat sendiri media pembelajaran dari barang bekas dibandingkan dengan membeli yang baru agar bisa menghemat biaya dan pembelian media pembelajaran serta diharapkan dapat menambah kreatifitas tutor dan menjalin kerjasama antar tutor.

Barang bekas menjadi pilihan untuk tutor KB Bawakaraeng II dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas. Barang bekas mudah ditemukan di sekitar lingkungan, baik di lingkungan rumah anak didik atau tutor, lingkungan sekolah, maupun lingkungan kantin sekolah.

Menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II bahwa

“...Tutor, penjaga sekolah, anak didik dan orang tua anak didik yang mengumpulkan barang bekas. Kami meminta bekerja sama untuk tidak membuang sampah sembarangan tetapi dikumpulkan untuk keperluan dalam membuat media pembelajaran. Kemudian barang bekas yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan saja. Adapun jenis barang bekas yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas yaitu kardus bekas, botol plastik bekas minuman, piring kertas bekas ulang tahun, stik es krim bekas, kardus bekas pasta gigi, kardus bekas sabun mandi, dan masih banyak lagi yang lainnya...”

Menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II dalam pembuatan media pembelajaran ada beberapa jenis barang bekas, bahan, dan alat yang digunakan dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas. Adapun barang bekas, bahan dan alatnya yaitu sebagai berikut:

 <p data-bbox="557 1453 651 1487">Kardus</p>	 <p data-bbox="855 1453 963 1487">Dus kue</p>	 <p data-bbox="1123 1453 1318 1487">Dus Pasta Gigi</p>
 <p data-bbox="525 1816 687 1850">Tutup Botol</p>	 <p data-bbox="826 1816 995 1850">Botol plastik</p>	 <p data-bbox="1107 1816 1337 1850">Kaleng Minuman</p>



Gambar 4.2

**Jenis-jenis Barang Bekas yang Dapat Dirancang Menjadi
Media Pembelajaran**

Barang bekas yang dipakai menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II adalah barang bekas jadi kualitas barang bekas yang diperoleh sangat perlu untuk diperhatikan. Barang bekas yang masih layak pakai dan mudah untuk diolah akan dibuat menjadi media pembelajaran. Dari segi kebersihan, barang bekas yang ingin diolah menjadi media pembelajaran dicuci dan dibersihkan terlebih dahulu kecuali kardus bekas. Barang bekas yang akan digunakan harus dalam kondisi bersih kemudian diolah menjadi media pembelajaran. Dari segi keamanan, barang bekas yang digunakan tidak berbahaya bagi anak didik seperti sisi yang tajam atau runcing. Bahan yang mengandung bahan kimia juga berbahaya dan perlu dihindari oleh tutor serta anak didik. Aspek kebersihan dan keamanan anak didik merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian tutor sebagai pembuat media pembelajaran sehingga anak terhindar dari penyakit atau kecelakaan.

Kemudian menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II mengenai pembuatan media pembelajaran dari barang bekas bahwa

“...Dalam pembuatan media pembelajaran dari barang bekas yaitu barang bekas dipilih sesuai dengan kebutuhan, barang bekas yang dianggap tajam atau berbahaya bagi anak harus disingkirkan, barang yang sudah dipilih kemudian dicuci atau dibersihkan memakai air yang mengalir melalui kran lalu dicuci lagi memakai air hangat untuk mematikan kuman atau bakteri yang menempel pada barang tersebut. Kemudian barang bekas tersebut dijemur hingga kering, terakhir di lap memakai kain bersih atau tisu, lalu dibuatlah barang bekas ini menjadi media pembelajaran...”

b. Proses Pembuatan Media Pembelajaran dari Barang Bekas

Berikut ini beberapa proses pembuatan media pembelajaran dari barang bekas menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II, yaitu:

1. Barang Bekas Menggunakan Kardus

- a) Tutor menyiapkan kardus yang dibawa dari rumahnya



Gambar 4.3

Kardus Bekas yang Telah Disiapkan

- b) Tutor menggunakan pembolong kertas untuk membuat bolongan di sudut-sudut kardus. Pita dimasukkan ke masing-masing bolongan

tersebut dan kemudian mengikatnya yang gunanya agar media pembelajaran tersebut bisa dibuka dan ditutup.



Gambar 4.4

Kardus Bekas yang Telah Diikat Pita

- c) Tutor membuat gambar anggota tubuh yaitu mata, hidung, mulut, telinga, tangan, dan kaki. Kemudian mengguntingnya dan menempelkannya menggunakan lem ke kardus tersebut.



Gambar 4.5

Tutor Menempelkan Gambar Anggota Tubuh ke Kardus

Bekas

- d) Media pembelajaran dari barang bekas menggunakan kardus siap digunakan untuk mengajar oleh tutor.



Gambar 4.6

Hasil Media Pembelajaran dari Kardus Bekas

2. Barang Bekas Menggunakan Piring Kertas Bekas

- a) Tutor menyiapkan piring kertas bekas dan membuat gambar anggota tubuh seperti mata, hidung, mulut, telinga, tangan, dan kaki kemudian mengguntingnya untuk ditempelkan ke piring kertas bekas.



Gambar 4.7

Tutor Menggunting Gambar Anggota Tubuh

- b) Tutor menempelkan stik es krim bekas di belakang piring kertas bekas tersebut.



Gambar 4.8

Gambar Anggota Tubuh ditempelkan ke Piring Kertas

Bekas

- c) Media pembelajaran dari barang bekas menggunakan piring kertas bekas siap digunakan untuk mengajar



Gambar 4.8

Hasil Media Pembelajaran dari Piring Kertas Bekas

Menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II mengatakan bahwa dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas harus mencakup tujuan-tujuan sebagai berikut :

- a) Memperjelas materi yang diberikan. Dalam hal ini adalah pengembangan berbagai aspek kognitif atau pengetahuan anak didik.
- b) Memberikan motivasi dan merangsang anak didik untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, melalui kegiatan pembelajaran di kelas sesuai yang direncanakan tutor.
- c) Memberikan kesenangan pada anak didik dalam bermain dan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas, anak didik dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Hal ini akan membuat anak didik senang dan anak didik bisa belajar dari penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dalam membuat media pembelajaran ini, menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II bahwa waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dari barang bekas ini untuk satu tema yaitu dua sampai tiga hari. Jumlah media pembelajaran dari barang bekas yang digunakan untuk mengajar sehari-hari dalam dua atau tiga hari bisa membuat dua puluh sampai tiga puluh media pembelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh AN selaku tutor KB Bawakaraeng II bahwa:

“...Cara kami menggunakan media pembelajaran dari barang bekas yaitu kami menentukan tema terlebih dahulu, membuat RPPM dan RPPH, media pembelajaran dibuat disesuaikan dengan materi yang akan diberikan...”

Menurut AN, media pembelajaran yang dibuat oleh tutor harus berkaitan dengan tema. Maka dari itu, pembuatan media pembelajaran

oleh tutor selalu mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Adapun beberapa aspek yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran untuk anak usia dini yaitu moral agama, bahasa, fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), kognitif, sosial emosional, dan seni.

RPPM dibuat sebelum membuat RPPH. RPPM dibuat untuk pengajaran selama 1 (satu) minggu. Sedangkan RPPH, dibuat untuk satu (1) hari mulai dari pembukaan, inti, istirahat, dan penutup/evaluasi. RPPM dan RPPH dibuat oleh tutor sebelum proses pembelajaran berlangsung, kemudian RPPM dan RPPH disahkan oleh Pengelola Kelompok Bermain Bawakaraeng II. Hal tersebut diungkapkan oleh AN selaku guru KB Bawakaraeng II bahwa:

“...Sebelum membuat media pembelajaran dari barang bekas, kami terlebih dahulu membuat RPPM dan RPPH. Media pembelajaran yang akan dibuat harus berkaitan dengan tema dan mengacu pada RPPH. Kami tidak asal membuat media pembelajaran saja tetapi sesuai dengan ketentuan yang ada dalam kurikulum (RPPH yang disusun)...”

“...Dalam menyiapkan media, kami sudah membuat RPPM selama seminggu, lalu RPPM ini dijabarkan menjadi RPPH. Lalu dibuatlah media pembelajaran. Barang bekas dibutuhkan sesuai kebutuhan media pembelajaran berdasarkan RPPH. Barang bekas yang dipakai adalah kardus, piring plastik bekas ulang tahun, stik es krim dan masih banyak lagi yang lainnya...”

AN selaku tutor mengungkapkan bahwa sumber inspirasi dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas ini berasal dari diri sendiri, buku-buku, juga internet dan kondisi lapangan akan mahalnnya media pembelajaran. Alasan AN memilih untuk membuat sendiri media pembelajaran dari barang bekas dikarenakan agar bisa menghemat biaya dibandingkan dengan membeli yang baru. Harga media pembelajaran tergolong mahal harganya. Jadi media pembelajaran dari barang bekas ini menurut AN diharapkan dapat menambah kreatifitas tutor dan menjalin kerjasama antar tutor.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran dari barang bekas mengenai cara pembuatannya yakni barang bekas mudah didapatkan di setiap lingkungan rumah, sekolah, maupun kantin sekolah. Pembuatan media pembelajaran dari barang bekas lebih terjangkau dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Media pembelajaran dari barang bekas telah didesain semenarik mungkin dari segi bentuk, warna dan teksturnya yang unik dapat membuat anak didik tertarik dan mempunyai keingintahuan yang tinggi sehingga termotivasi untuk mengikuti setiap materi yang diberikan oleh tutor. Dengan kreatifitas tutor, barang bekas diolah menjadi barang yang memiliki nilai seni dan nilai edukasi.

Adapun beberapa hasil media pembelajaran yang memanfaatkan barang bekas yaitu seperti berikut:

1) Media Gambar Bagian Anggota Tubuh dari Piring Kertas Ulang Tahun Bekas

Barang bekas yang digunakan oleh tutor dalam media pembelajaran ini adalah piring kertas ulang tahun bekas. Aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan menggunakan media ini yaitu aspek bahasa. Media yang dibuat dari piring kertas ulang tahun bekas oleh tutor untuk mengenalkan anggota tubuh kepada anak didik.

Pada kegiatan pembukaan di RPPH, tutor terlebih dahulu mengenalkan keseluruhan anggota tubuh. Dilanjutkan dengan anak didik yang akan maju ke depan dengan menggunakan media ini yaitu gambar bagian mata dan kaki kemudian menyebutkan namanya. Anak didik menceritakan tentang manfaat anggota tubuh yaitu mata dan kaki dengan pengucapan yang benar. Misalnya, saat anak didik menunjuk gambar mata dengan media ini maka anak didik mengatakan “Mata untuk melihat”. Anak didik yang lain mendengarkan dan memperhatikan temannya berbicara di depan.

Tabel 4.1 Relevansi Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Dengan Tema/Sub Tema Anggota Tubuh dengan Indikator dan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Didik

Tema/ Sub Tema	Indikator	Alat dan Bahan	Barang Bekas	Wujud Media Pembelajaran	Aspek Perkembangan												
Diri Sendiri/ Anggota Tubuh	Mengenal anggota tubuh bagian kepala yaitu mata, hidung, mulut, telinga, tangan, dan kaki	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="730 552 869 735"></td> <td data-bbox="869 552 1003 735"></td> <td data-bbox="1003 552 1135 735"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 735 869 879">Stik Es Krim</td> <td data-bbox="869 735 1003 879">Spidol</td> <td data-bbox="1003 735 1135 879">Lem</td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 879 869 1166"></td> <td colspan="2" data-bbox="869 879 1135 1166"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="730 1166 869 1192">Gunting</td> <td colspan="2" data-bbox="869 1166 1135 1192"></td> </tr> </table>				Stik Es Krim	Spidol	Lem				Gunting			 Piring Kertas Bekas	 Media Gambar Bagian Anggota Tubuh dari Piring Kertas Ulang Tahun Bekas	Bahasa
																	
Stik Es Krim	Spidol	Lem															
																	
Gunting																	

2) Media Puzzle Huruf Vokal a i u e o

Barang bekas yang digunakan oleh tutor dalam media pembelajaran ini adalah kardus bekas. Aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan menggunakan media ini yaitu aspek bahasa. Media yang dibuat dari kardus bekas ini oleh tutor untuk mengenalkan kepada anak didik tentang huruf vokal a i u e o.

Pada kegiatan inti, tutor memperkenalkan huruf vokal a i u e o dengan mengeja kata mata dan kaki terlebih dahulu menggunakan media puzzle huruf. Anak didik kemudian menirukan kembali 3-4 huruf/kata. Media ini digunakan untuk belajar mengenal anggota tubuh dan belajar mengenal huruf vokal sambil bermain menyusun bentuk potongan-potongan puzzle huruf sesuai dengan urutannya. Ketika anak didik mengambil salah satu huruf dan akan memasang ke papannya, maka ia harus berfikir untuk memilih dan menyamakan huruf yang ia ambil. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil. Proses ini akan membuat anak didik lebih dapat mengenali masing-masing bentuk huruf dan dapat mengembangkan pola pikirnya.

Tabel 4.2 Relevansi Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Dengan Tema/Sub Tema Anggota Tubuh dengan Indikator dan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Didik







Tema/ Sub Tema	Indikator	Alat dan Bahan	Barang Bekas	Wujud Media Pembelajaran	Aspek Perkembangan
Diri Sendiri/ Anggota Tubuh	Mengenal huruf vokal a i u e o dengan mengeja kata mata dan kaki	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Kertas Karton</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Spidol</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lem</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>Gunting</p> </div>	 <p>Kardus Bekas</p>	 <p>Media Puzzle Huruf vokal a i u e o</p>	Bahasa

3) Media Kotak Gambar

Barang bekas yang digunakan oleh tutor dalam media pembelajaran ini adalah dus kue bekas. Aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan menggunakan media ini yaitu aspek kognitif. Media yang dibuat dari kardus bekas ini oleh tutor untuk mengenalkan angka kepada anak didik. Kotak gambar ini terdapat gambar anggota tubuh yang bertuliskan angka 1 sampai dengan angka 6.

Di kegiatan inti pada RPPH, anak didik belajar mengenal dan menghitung angka 1 sampai dengan angka 6 menggunakan media ini. Selain itu anak didik juga dapat mengenal bagian anggota tubuh dari gambar yang ada pada kotak gambar tersebut. Kotak gambar akan membuat anak didik menebak angka apa yang akan keluar pada posisi yang muncul. Misalnya, anak didik melempar kotak gambar kemudian muncul gambar satu mata maka anak didik menyebutkan nama anggota tubuh "mata" sambil menghitung jumlah gambar mata yang ada pada kotak gambar. Cara penggunaannya dapat dipakai untuk melatih gerak motorik, daya pengamatan dan konsentrasi anak didik, meningkatkan keterampilan sosial anak didik dalam menunggu giliran, mengikuti aturan, bekerja sama, mengenal emosi, empati, dan simpati, serta mau berbagi.

Tabel 4.3 Relevansi Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Dengan Tema/Sub Tema Anggota Tubuh dengan Indikator dan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Didik







Tema/ Sub Tema	Indikator	Alat dan Bahan	Barang Bekas	Wujud Media Pembelajaran	Aspek Perkembangan
Diri Sendiri/ Anggota Tubuh	Mengenal anggota tubuh bagian kepala yaitu mata, hidung, mulut, telinga, tangan, dan kaki	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Karton</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Spidol</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Lem</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Gunting</p> </div>	 <p>Dus Kue Bekas</p>	 <p>Media Kotak Gambar</p>	Kognitif

4) Media Buku Mewarnai

Barang bekas yang digunakan oleh tutor dalam media pembelajaran ini adalah kardus bekas. Aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan menggunakan media ini yaitu aspek seni. Tutor membuat media buku mewarnai sesuai dengan jumlah anak didik. Tutor membuat gambar anggota tubuh sendiri atau mengambil gambar dari internet kemudian diprint.

Pada kegiatan inti pada RPPH, anak didik mewarnai gambar anggota tubuh yaitu gambar hidung dan mulut pada media buku mewarnai yang telah disiapkan oleh tutor. Anak didik dapat mengenal bagian anggota tubuh serta bermain warna ketika mewarnai gambar tersebut dengan mencampurkan warna yang satu dengan warna yang lain. Dalam aktivitas ini dapat meningkatkan minat anak didik terhadap seni dengan memperlihatkan bahwa seni dapat dilakukan dengan berbagai media dan anak didik bebas mengekspresikannya. Dengan media ini, anak didik lebih mudah mengembangkan imajinasinya, anak didik lebih kreatif, dan mampu berinisiatif.

Tabel 4.4 Relevansi Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Dengan Tema/Sub Tema Anggota Tubuh dengan Indikator dan Aspek Perkembangan Seni Anak Didik


















Tema/ Sub Tema	Indikator	Alat dan Bahan	Barang Bekas	Wujud Media Pembelajaran	Aspek Perkembangan
Diri Sendiri/ Anggota Tubuh	Mewarnai anggota bentuk gambar sederhana yaitu hidung dan mulut	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  Karton </div> <div style="text-align: center;">  Spidol </div> <div style="text-align: center;">  Lem </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  Gunting </div>	 Kardus Bekas	 Media Buku Mewarnai	Seni

5) Media Gambar Bagian Anggota Tubuh dari Kardus Bekas

Barang bekas yang digunakan oleh tutor dalam media pembelajaran ini adalah kardus bekas. Aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan menggunakan media ini yaitu moral agama. Tutor membuat media buku mewarnai sesuai dengan jumlah anak didik. Tutor membuat gambar anggota tubuh sendiri atau mengambil gambar dari internet kemudian diprint.

Pada kegiatan penutup, tutor yang bercerita dan bertanya kepada anak didik mengenai bagian anggota tubuh secara keseluruhan kepada anak didik kemudian anak didik menyebutkan anggota tubuh. Tutor bercerita tentang Tuhan yang menciptakan tumbuh-tumbuhan, binatang, dan manusia. Manusia diciptakan mulai dari kepala (Rambut, alis, mata, hidung, telinga, mulut, lidah), badan (leher, pundak, dada, perut, pinggang, tangan, jari tangan), dan kaki (paha, lutut, betis, tumit, jari kaki). Tutor mengevaluasi anak didik dengan memanggil anak agar berani untuk maju ke depan dalam menyebutkan nama anggota tubuh.

Tabel 4.5 Relevansi Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Dengan Tema/Sub Tema Anggota Tubuh dengan Indikator dan Aspek Perkembangan Moral Agama Anak Didik

Tema/ Sub Tema	Indikator	Alat dan Bahan	Barang Bekas	Wujud Media Pembelajaran	Aspek Perkembangan												
Diri Sendiri/ Anggota Tubuh	Menyebutkan ciptaan- ciptaan Tuhan mengenai anggota tubuh	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td data-bbox="672 555 824 751"></td> <td data-bbox="837 555 958 751"></td> <td data-bbox="972 555 1093 751"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="672 783 824 820">Penggaris</td> <td data-bbox="837 783 958 820">Spidol</td> <td data-bbox="972 783 1093 820">Lem</td> </tr> <tr> <td data-bbox="672 895 824 1054"></td> <td data-bbox="837 895 958 1054"></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="672 1094 824 1131">Gunting</td> <td data-bbox="837 1094 958 1131">Pita</td> <td></td> </tr> </table>				Penggaris	Spidol	Lem				Gunting	Pita		 Kardus Bekas	 Media Gambar Anggota Tubuh dari Kardus Bekas	Moral Agama
																	
Penggaris	Spidol	Lem															
																	
Gunting	Pita																

c. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II menyatakan bahwa dalam pembelajaran semampu mungkin untuk menyiapkan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi anak dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak didik dapat memahami materi yang akan disampaikan sebagai tujuan utama pembelajaran.

Dilanjutkan dengan pernyataan oleh SA selaku Pengelola Kelompok Bermain Bawakaraeng II bahwa Kurikulum KB Bawakaraeng II yang digunakan saat ini mengacu pada Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas). Kurikulum tersebut adalah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggunakan media pembelajaran dari barang bekas dengan materi pembelajaran yang bertemakan anggota tubuh. AN selaku tutor KB Bawakaraeng II mempersiapkan media terlebih dahulu, kemudian tutor menyesuaikan media yang akan digunakan dengan kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan.

Ketika proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan materi pembelajaran yang bertemakan anggota tubuh, AN selaku tutor KB Bawakaraeng II menyiapkan rencana kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran dari barang bekas yang akan digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada anak didik. AN mempersiapkan media pembelajaran dari barang bekas yang berupa puzzle huruf vokal a i u e o beserta puzzle kata mata dan kaki untuk mengenalkan huruf vokal a i u e o

dari salah satu kata mata dan kaki dari bagian anggota tubuh untuk melatih kemampuan mengeja anak didik. AN terlebih dahulu memberikan penjelasan tentang huruf vokal a i u e o. Dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran dari barang bekas, AN menyebutkan huruf vokal a i u e o dengan mengeja kata mata dan kaki kepada semua anak didik sambil menunjukkan puzzle huruf vokal a i u e o dan puzzle kata mata dan kaki.

Sebagai tutor terlebih dahulu menyiapkan media puzzle huruf vokal a i u e o dari kardus bekas, kemudian memberikan penjelasan dengan menyebutkan huruf vokal a i u e o dengan mengeja kata mata dan kaki. Setelah memberikan penjelasan, AN menugaskan anak didik untuk menirukan kembali 3 sampai 4 huruf dari kata mata dan kaki. AN juga memberikan kesempatan kepada anak didik secara bergilir ataupun yang berani maju ke depan untuk menirukan kembali 3 sampai 4 huruf dari kata mata dan kaki. Setelah mengetahui hal tersebut, AN memberikan bintang 5 bagi anak didik yang mampu mandiri dan tidak didampingi tutor. Sedangkan bagi anak didik yang masih perlu bimbingan dalam menirukan kembali 3 sampai 4 huruf dengan mengeja dari kata mata dan kaki. Tutor harus selalu memberikan bimbingan dan dampingan kepada anak didik.

Selama memanfaatkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut dalam kegiatan belajar mengajar, suasana pembelajaran pun akan bervariasi dan menarik bagi anak didik. Hal ini dikarenakan setiap media pembelajaran yang terbuat dari barang bekas memiliki karakteristik yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara

dan metode. Dalam proses belajar mengajar mungkin saja ada beberapa informasi yang terlewat oleh anak didik. Dengan melihat kembali media pembelajaran dari barang bekas yang digunakan oleh tutor dalam menerangkan, anak didik dapat merevisi kembali informasi pelajaran yang pernah diterimanya tersebut.

Sesuai dengan karakteristik dari media pembelajaran menggunakan barang bekas, menurut AN selaku KB Bawakaraeng II mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dapat membantu anak didik mengatasi sedikit banyak keterbatasan indera anak didik sehingga pesan yang disampaikan menjadi jelas. Pemanfaatan media pembelajaran dari barang bekas dapat mengurangi verbalitas karena media tersebut dapat mendorong anak didik untuk aktif berperan serta dalam proses belajar mengajar sehingga informasi yang diterima oleh anak didik tidak hanya dari tutor tetapi anak didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran tersebut. Materi pembelajaran sering kali adalah sesuatu yang abstrak. Hal yang abstrak tidak mudah dipahami terutama untuk anak usia dini. Oleh karena itu, media pembelajaran dari barang bekas ini mampu menjadikan sesuatu yang bersifat abstrak dapat dipahami secara konkret dan jelas. Dengan pemanfaatan media pembelajaran dari barang bekas, anak didik diberi kesempatan untuk bereksperimen dan bereksplorasi secara luas terhadap media tersebut

Menurut AN selaku tutor KB Bawakaraeng II mengatakan bahwa pengembangan yang ingin dicapai dalam menggunakan media pembelajaran dari barang bekas agar anak didik mudah memahami materi yang akan disampaikan yaitu aspek moral agama, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek seni, aspek sosial emosional.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran dari barang bekas mengenai pemanfaatan media pembelajaran dari barang bekas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), media pembelajaran dari barang bekas tersebut membuat anak didik tidak jenuh dan lebih aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mudah diaplikasikan, contohnya yaitu kotak angka yang menampilkan dan mengenalkan angka secara langsung.

d. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran dari Barang Bekas

Evaluasi digunakan untuk memantapkan apakah dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas, anak didik dapat menjadi antusias, faham ataupun hasil belajar mengalami peningkatan yaitu dengan mengadakan observasi dan evaluasi terhadap anak didik. Sesuai dengan pernyataan AN selaku tutor KB Bawakaraeng II, dalam langkah penilaian dengan menggunakan bintang. Penggunaan tanda bintang merupakan simbol untuk menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan anak didik. Tutor melakukan pengamatan kepada masing-masing anak didik ketika proses pembelajaran yang sedang berlangsung

dengan mengamati apakah anak didik sudah mampu melakukan kegiatan belajar dengan baik.

Ketika proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan materi pembelajaran yang bertemakan anggota tubuh, AN selaku tutor KB Bawakaraeng II menyiapkan rencana kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran dari barang bekas yang akan digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada anak didik. AN mempersiapkan media pembelajaran dari barang bekas yang berupa puzzle huruf vokal a i u e o beserta puzzle kata mata dan kaki untuk mengenalkan huruf vokal a i u e o dari salah satu kata mata dan kaki dari bagian anggota tubuh untuk melatih kemampuan mengeja anak didik. AN terlebih dahulu memberikan penjelasan tentang huruf vokal a i u e o. Dalam pelaksanaan penggunaan media pembelajaran dari barang bekas, AN menyebutkan huruf vokal a i u e o dengan mengeja kata mata dan kaki kepada semua anak didik sambil menunjukkan puzzle huruf vokal a i u e o dan puzzle kata mata dan kaki.

Setelah selesai memberikan penjelasan, kemudian AN memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menirukan kembali 3 sampai 4 huruf dengan mengeja kata mata dan kaki. Apabila anak didik mampu menirukan kembali 3 sampai 4 huruf dengan mengeja dari kata mata dan kaki menggunakan puzzle huruf vokal a i u e o dari kardus bekas tanpa didampingi oleh tutor maka anak didik akan diberikan penilaian oleh tutor. Sesuai dengan pernyataan AN selaku tutor KB Bawakaraeng II, setelah tutor mengetahui kemampuan yang dimiliki anak didik dengan

memberikan bintang 5 bagi anak didik yang mampu mandiri dan tidak didampingi tutor. Sedangkan bagi anak didik yang masih perlu bimbingan dalam menirukan kembali 3 sampai 4 huruf dengan mengeja dari kata mata dan kaki diberikan bintang 3. Dengan hal tersebut, tutor dapat memberikan penilaian kepada anak didik dengan pemberian bintang sesuai dengan kemampuan masing-masing anak didik.

Dalam melaksanakan pelaksanaan penilaian sehari-hari, tutor mengacu pada indikator yang akan dicapai seperti yang telah diprogramkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH bisa dilihat pada bagian lampiran skripsi. Adapun cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Catatan hasil penilaian perkembangan anak didik dicantumkan pada kolom penilaian di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Anak didik yang belum berkembang (BB) perkembangan sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan dalam RPPH atau dalam pelaksanaan tugas selalu dibantu tutor, maka pada penilaian ditulis nama anak dan diberi satu tanda bintang.
- 3) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan dalam RPPH mendapatkan tanda dua bintang.
- 4) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RPPH mendapatkan tanda tiga bintang.

- 5) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RPPH mendapatkan tanda empat bintang



Dari semua penjelasan di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran oleh tutor dalam mengajar ternyata sangat efektif dan efisien dijadikan atau digunakan sebagai media pembelajaran di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran bagi anak usia dini dilakukan dengan pembuatan media pembelajaran yang terbuat dari barang bekas dimanfaatkan oleh tutor dan anak didik berdasarkan indikator yang ingin dicapai di RPPH, pemanfaatan media pembelajaran dari barang bekas dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), dan evaluasi penggunaan media pembelajaran dari barang bekas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi aktivitas anak didik dapat diketahui dampak dari media pembelajaran dari barang bekas yang digunakan. Adapun hasilnya yaitu:

- a) Kemauan belajar, keingintahuan, dan motivasi anak didik dalam kegiatan pembelajaran semakin meningkat. Hal ini terlihat pada saat mereka melakukan demonstrasi dengan barang bekas. Anak didik

sangat senang dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas.

- b) Anak didik lebih aktif dalam pembelajaran, tidak merasa terbebani, dan tidak bosan dalam mengikuti materi yang diberikan oleh tutor. Suasana kelas pun menjadi menyenangkan dan tidak membosankan
- c) Media pembelajaran yang terbuat dari barang bekas dari segi bentuk, warna dan teksturnya yang unik dapat membuat anak didik tertarik dan mempunyai keingintahuan yang tinggi sehingga termotivasi untuk mengikuti setiap materi yang diberikan oleh tutor.

Berdasarkan pengalaman tutor AN dalam mengajar selama ini di Kelompok Bermain Bawakaraeng II bahwa manfaat yang dapat diperoleh dari media pembelajaran dari barang bekas ini adalah:

- a) Anak bisa belajar mengenal huruf dan angka, belajar mengenal warna, belajar menghitung, belajar membaca permulaan.
- b) Anak dapat mengembangkan sikap untuk saling berbagi dan menolong dengan teman.
- c) Anak mempunyai keberanian untuk bertanya dan mengungkapkan sesuatu baik lewat tulisan atau lisan.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Barang bekas yang dibuang begitu saja bisa digunakan dan diolah kembali menjadi barang yang bermanfaat. Barang bekas tersebut memiliki banyak manfaat bagi tutor dapat memanfaatkannya lebih baik dengan cara mengurangi pencemaran lingkungan di sekitar. Media pembelajaran dari barang bekas merupakan alternatif tersendiri untuk pembuatan media. Menurut Nurseto (2011) dalam pembelajaran media apapun dapat digunakan termasuk barang bekas. Selain murah barang bekas juga mudah didapatkan. Salah satunya barang bekas anorganik yang tutor gunakan untuk membuat media pembelajaran.

Sebelum membuat media pembelajaran dari barang bekas, tutor Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar membuat perangkat/perencanaan pembelajaran untuk memberikan panduan dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak didik. Dengan kata lain, penyusunan rencana pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Tutor KB Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar sangat memperhatikan kebutuhan anak secara individu karena setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda. Meskipun pada umumnya setiap anak ada dalam tahap perkembangan yang sama, tetapi pada kenyataannya setiap anak memiliki kekhasan masing-masing.

Selain merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan, merencanakan suasana pembelajaran sangat diperhatikan oleh tutor di KB

Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar. Ruangan dan halaman di atur guna menumbuhkan atau mengembangkan minat bereksplorasi anak dengan cara meletakkan media pembelajaran dari barang bekas. Tutor KB Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar menggunakan media pembelajaran dari barang bekas agar pembelajaran terkesan lebih menarik, meningkatkan minat belajar anak, keaktifan anak dan anak lebih mudah paham dalam menerima materi.

Menurut Yuliarti (2010:3) bahwa pemanfaatan barang bekas adalah usaha atau aktivitas manusia untuk menggunakan benda atau barang yang sudah tidak terpakai lagi untuk dijadikan barang baru yang memiliki nilai lebih tinggi. Jadi, barang bekas yang dijadikan media sangat baik untuk meningkatkan kesadaran lingkungan yang bersih dan sehat. Selain itu, dapat mengurangi tumpukan sampah yang ada di lingkungan sekitar dengan cara memanfaatkan barang-barang bekas tersebut. Dengan menggunakan barang bekas menjadi media pembelajaran, tutor dapat mengajarkan bahan pelajarannya dengan menarik dan efektif sekaligus juga mengajarkan tentang bagaimana menurunkan kualitas yang merusak lingkungan hidup serta mengajarkan bagaimana memanfaatkan barang bekas kepada anak didik.

Salah satu faktor lingkungan yang penting dalam hal ini adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dalam pembelajaran anak usia dini mampu menciptakan generasi mendatang yang lebih baik dalam hal pemeliharaan lingkungan; sehingga akan tercipta lingkungan hidup yang sehat bagi seluruh makhluk hidup. Selain itu, dengan

pembiasaan dalam mendaur barang bekas ditambah dengan kreativitas yang tinggi dalam memanipulasi media pembelajaran dari barang bekas, akan membantu anak dan masyarakat dalam peningkatan taraf hidupnya. (Nurani, 2011)

Barang bekas menurut Wikipedia adalah segala jenis benda yang sudah tidak terpakai kemudian dibuang, sehingga dapat menyebabkan pencemaran lingkungan yang tidak terkendali jika tidak ada pengolahan tersebut. Jadi, barang bekas merupakan benda yang masih dimanfaatkan. Barang bekas yang dapat dimanfaatkan seperti kardus, botol minuman, kaleng minuman, tutup botol, dsb. Dalam hal ini, pemanfaatan barang bekas akan semakin mendayagunakan barang yang sudah tidak terpakai lagi menjadi barang yang bermanfaat dan bernilai tinggi. Kriteria keamanan yang harus diperhatikan dalam memilih barang bekas menurut Mukhtar (2016:158) antara lain: jangan tajam, bebas racun, bahan yang tidak mengandung bahan kimia, dan menjaga kebersihan. Sebelum menggunakan barang bekas harus melalui beberapa proses dan penanganan yang baik dan barang bekas yang digunakan tidak membahayakan anak didik maupun tutor itu sendiri.

Untuk membekali diri dalam melaksanakan proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, tutor hendaknya mampu menciptakan hasil karya orisinal berupa media pembelajaran dari barang bekas. Menurut Rosyada Dede (2008:8) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana

sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

Yang harus diperhatikan adalah setiap pembuatan media pembelajaran haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tidak hanya pada kriteria saja tetapi juga media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan kreatifitas tutor. Alasan tutor memilih barang bekas sebagai media pembelajaran dikarenakan barang bekas mudah ditemui disekitar lingkungan dan tanpa memerlukan biaya pengadaan yang besar. Dengan adanya media pembelajaran dari barang bekas maka anak didik sudah belajar mengenai karakter. Karakter yang dimunculkan yaitu menghargai dan mencintai lingkungan di sekitar. Wujud cinta terhadap lingkungan misalnya dengan pemanfaatan barang bekas di sekitar lingkungan.

Tutor menjelaskan ke seluruh anak didik bahwa barang bekas dapat dimanfaatkan, salah satunya dalam pembelajaran yaitu menjadikan barang bekas sebagai media pembelajaran di kelas (prinsip *reuse*). Hal yang sama dikatakan oleh Mathilda (2016:145) bahwa dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun dimana saja, orangtua maupun tutor harus mengembangkannya mulai kepada anak/anak didik dalam mengajarkan mereka untuk memilah dan mengoptimalkan barang bekas. Misalnya botol bekas minuman dapat dijadikan media pembelajaran ataupun dijadikan kerajinan vas bunga yang cantik. Membiasakan anak/anak didik sejak kecil membuang sampah di tempatnya dan secara konsekuen menyediakan tempat sampah yang cukup di sekeliling mereka sehingga memudahkan anak/anak

didik untuk membuang sampah. Beri pengertian kepada anak/anak didik untuk turut menjaga kebersihan lingkungan agar tetap bersih. Jangan lupa untuk memberi apresiasi apa yang baik telah mereka lakukan terhadap lingkungan. Dengan adanya pembuatan barang bekas sebagai media pembelajaran maka tutor telah mengajarkan anak didik bahwa kita telah mendukung program pemerintah untuk mengurangi barang bekas. Tutor mengajak anak didik untuk mencintai lingkungan dan meminimalisir pembuangan barang bekas di sekitar.

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada RPP yang telah direncanakan sebelumnya. Tutor KB Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar telah melakukan pelaksanaan pembelajaran secara interaktif dan inspiratif. Tutor selalu memperhatikan komponen-komponen yang ada dalam RPPH agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Di KB Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas. Media pembelajaran dari barang bekas telah membuat situasi kelas menjadi hidup karena media sangat menarik minat dan perhatian anak didik. Media pembelajaran dari barang bekas sangat memegang peranan penting dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pengupayaan dan pemberdayaan tidak sulit. Di sekitar lingkungan kita sangat banyak barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi dan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Denny (2008:28) bahwa media pada intinya adalah memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi

pelajaran pada anak didik. Hal itu berarti media yang digunakan tutor adalah untuk kepentingan anak didik. Sepintas memang kegiatan tersebut seperti bermain dan tidak melakukan proses belajar mengajar, namun pada hakikatnya dengan kegiatan tersebut telah membuat mereka berpikir mengenai kejadian alam yang terjadi disekitar mereka. Bahkan dalam sebuah percobaan sering kali mereka mencoba berbagai imajinasi, ide dan gagasan. Jadi pemanfaatan barang bekas menjadi media pembelajaran juga cukup efektif untuk membantu anak didik memahami materi yang disampaikan.

Tutor berusaha membuat anak didik senang, tidak bosan, semangat, termotivasi, dan memaknai pembelajaran tersebut agar anak didik berhasil dalam pembelajaran. Pembelajaran yang anak didik dapatkan melalui kreativitas dan inovasi tutor itu sendiri. Menurut Arief S (2006) bahwa tutor yang kreatif akan menjadi begitu antusias melihat sumber belajar yang tidak terhingga. Pembelajaran yang terjadi menjadi berkesan bagi anak didik, bermakna, dan menjadi sesuatu yang selalu tersimpan di dalam ingatan mereka. Pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yaitu moral agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, dan sosial emosional. Hasil yang didapatkan yaitu anak didik memiliki sikap, kompetensi, dan keterampilan yang baik.

Selain sikap, kompetensi, dan keterampilan yang baik ingin dicapai akan menambah pengetahuan anak didik tentang barang bekas dan manfaatnya. Anak didik menjadi lebih tahu akan kelebihan barang bekas dan tidak semua barang bekas dibuang begitu saja. Media pembelajaran dari

barang bekas adalah media atau alat bantu pembelajaran yang menggunakan atau dibuat dari barang bekas. Kreatifitas tutor dibutuhkan untuk menciptakannya, hal itu tentunya tidak begitu sulit, media tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari barang bekas. (Laila 2006)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar yaitu anak didik sangat senang jika tutor mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas. Dari segi bentuk, warna dan teksturnya yang unik juga dapat membuat anak didik tertarik sehingga termotivasi. Anak didik juga lebih aktif dalam pembelajaran, tidak terbebani dan tidak merasa bosan dalam mengikuti materi yang diberikan oleh tutor. Suasana kelas pun menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

B. Saran

Mengacu pada kesimpulan diatas, maka diajukan saran kepada:

1. Tutor, agar lebih dapat berinovasi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas sebagai penunjang kelancaran proses belajar mengajar sehingga anak didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan dan motivasi belajar semakin meningkat. Tidak harus membeli media dan mengeluarkan biaya yang mahal karena dengan kreativitas bisa

menciptakan barang bekas sebagai media pembelajaran yang unik, kreatif, meriah dan menyenangkan.

2. Anak didik, diharapkan dapat mempelajari cara pengolahan dan pembuatan media pembelajaran atau mungkin alat peraga edukatif untuk bermain sambil belajar dengan memanfaatkan barang bekas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud
- Asmawati, Luluk. 2011. *Pengelolaan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dede, Rosyada. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Depdiknas. 2002. *Acuan Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah
- Direktorat PAUD. 2006. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat PAUD Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Habibi, Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Budi Utama
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Moleong, L.J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mukhtar, Latief. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Mustikasari, Ardiani. 2008. *Mengenal Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Laporan Media
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurseto. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Vol. 1 number 19. Diambil dari: <http://www.eprints.umm.ac.id> (6 Maret 2018)
- Rahardjito. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI

- Salim, Agus. 2001. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Buku Sumber Untuk Penelitian Kualitatif (edisi kedua, Agustus 2006). Tiara
- Setiawan, Denny. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sitorus, MTF. 1988. *Penelitian Kualitatif: Suatu perkenalan*. Bogor: Dokis
- Sudono, Anggani. 2003. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukamti, Endang Rini. 2007. *Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: UNY
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PEDAGODIA
- Yuliani, Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Yuliarti, Nurheti. 2010. *Dari Sampah Jadi Berkah*. Yogyakarta: Andi
- Wibowo, Agus. 2017. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Wiratmojo P. dan Sasonohardjo. 2002. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyasiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administarasi Negara

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran	Pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara mengumpulkan barang bekas 2. Jenis-jenis barang bekas yang dipakai 3. Bahan dan alat yang dipakai 4. Hal yang perlu diperhatikan dalam memilih barang bekas
	Proses pembuatan media pembelajaran dari barang bekas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara pembuatan media pembelajaran 2. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran 3. Waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran 4. Sumber inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran 5. Relevansi media pembelajaran dari barang bekas 6. Hasil pembuatan media pembelajaran dari barang bekas
	Pemanfaatan Media Pembelajaran Dari Barang Bekas Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dalam KBM 2. Hasil dari penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dalam KBM 3. Manfaat penggunaan media pembelajaran dari barang bekas dalam KBM
	Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Langkah penilaian 2. Kegiatan penilaian 3. Cara pencatatan penilaian

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, untuk memperoleh validitas data yang lengkap diperlukan pedoman wawancara. Pedoman wawancara ini untuk Pengelola KB Bawakaraeng II.

A. Identitas Informan

1. Nama :
2. Umur :
3. Jabatan : Pengelola
4. Pendidikan Terakhir :

B. Pertanyaan untuk Pengelola Satuan KB Bawakaraeng II

1. Pada tahun berapa Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II berdiri?
2. Mohon dijelaskan sejarah singkat berdirinya KB Bawakaraeng II?
3. Berapa jumlah kelas dan guru yang ada di KB Bawakaraeng II?
4. Kendala apa yang ditemui dalam proses belajar mengajar selama ini di KB Bawakaraeng II?
5. Apakah kurikulum KB Bawakaraeng II saat ini yang dipakai mengacu pada Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) atau Kementerian Agama (Kemenag)?
6. Fasilitas dalam dan luar ruangan apa sajakah yang terdapat di KB Bawakaraeng II yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar?

Lampiran 3

PEDOMAN WAWANCARA

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, untuk memperoleh validitas data yang lengkap diperlukan pedoman wawancara. Pedoman wawancara ini untuk Tutor KB Bawakaraeng II.

C. Identitas Informan

1. Nama :
2. Umur :
3. Jabatan : Tutor
4. Pendidikan Terakhir :

D. Pertanyaan untuk Tutor KB Bawakaraeng II

1. Jenis barang apakah yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas?
2. Bagaimana prosedur pembuatan barang bekas sebagai media pembelajaran?
3. Hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran?
4. Siapa yang menyediakan barang bekas tersebut?
5. Pengembangan apa saja yang ingin Ibu capai dalam menggunakan media pembelajaran dari barang bekas agar siswa mudah memahami materi yang akan disampaikan?
6. Bagaimana cara Ibu menggunakan media pembelajaran dari barang bekas?

7. Sumber inspirasi dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas berasal dari mana?
8. Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dan barang bekas dan berapa jumlah media pembelajaran dari barang bekas untuk mengajar sehari-hari?
9. Mengapa Ibu memilih untuk membuat sendiri media pembelajaran dari barang bekas dibandingkan dengan membeli yang baru?
10. Apa hasil yang didapatkan bila menggunakan media pembelajaran dari barang bekas?

Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Pengelola Kelompok Bermain

Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kota Makassar

A. Identitas Informan

1. Nama : SA
2. Umur : 58 tahun
3. Jabatan : Pengelola
4. Pendidikan Terakhir : SMA

B. Tanya jawab peneliti dengan subjek

Peneliti : Pada tahun berapa Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II berdiri?

Pengelola : *Pada tahun 1995*

Peneliti : Mohon dijelaskan sejarah singkat berdirinya KB Bawakaraeng II?

Pengelola : *Kelompok Bermain Bawakaraeng II didirikan oleh Bapak Drs.H.Burhanuddin.L. yang berdiri pada tahun 1995. Awal mulanya Taman Kanak-kanak Bawakaraeng II berada di Jalan Pengayoman Kota Makassar, tetapi lahannya dibeli oleh salah satu perusahaan yang bergerak di bidang dagang yaitu supermarket internasional, maka Kelompok Bermain Bawakaraeng II tersebut dipindahkan ke Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar hingga sekarang.*

Peneliti : Berapa jumlah kelas dan tutor yang ada di KB Bawakaraeng II?

Pengelola : *Jumlah kelas ada 2 yaitu Kober A dan Kober B. Sedangkan tutor yang ada berjumlah 2 orang.*

Peneliti : Kendala apa yang ditemui dalam proses belajar mengajar selama

ini di KB Bawakaraeng II?

Pengelola : *Keterbatasan dalam bidang ekonomi akibat para orang tua umumnya adalah karyawan swasta. Selain itu, pihak sekolah menyesuaikan kemampuan orang tua karena para orang tua ada yang mampu, ada yang tidak mampu, ada yang tidak mampu sama sekali*

Peneliti : Apakah kurikulum KB Bawakaraeng II saat ini yang dipakai mengacu pada Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) atau Kementerian Agama (Kemenag)?

Pengelola : *Mengacu pada Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas)*

Peneliti : Fasilitas dalam dan luar ruangan apa sajakah yang terdapat di KB Bawakaraeng II yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar?

Pengelola : *Ada ruangan belajar (kelas), ruangan pengelola, ruang tamu, gudang, ruang bermain, tempat duduk dan meja belajar, tempat duduk untuk menunggu bagi para orang tua murid, televisi, kipas angin, alat tulis menulis, buku pelajaran, rak buku, dsb*

Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Tutor Kelompok Bermain Bawakaraeng II
Kelurahan Sudiang Kota Makassar

C. Identitas Informan

5. Nama : AN
6. Umur : 53 tahun
7. Jabatan : Tutor
8. Pendidikan Terakhir : S1

D. Tanya jawab peneliti dengan subjek

Peneliti : Jenis barang apakah yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas?

Tutor : *Berbagai jenis diantaranya yaitu kardus bekas, botol plastik bekas minuman, piring kertas bekas ulang tahun, stik es krim bekas, kardus bekas pasta gigi, kardus bekas sabun mandi, dan masih banyak lagi yang lainnya*

Peneliti : Bagaimana prosedur pembuatan barang bekas sebagai media pembelajaran?

Tutor : *1. Barang bekas dipilih sesuai kebutuhan
2. Barang bekas yang dianggap tajam atau berbahaya bagi anak disingkirkan.
3. Barang yang sudah diilih kemudian dicuci atau dibersihkan memakai air yang mengalir langsung dari kran
4. Lalu dicuci lagi memakai air hangat untuk mematikan kuman atau bakteri yang menempel pada barang tersebut
5. Terakhir di lap memakai kain bersih atau tisu, lalu dibuatlah barang bekas ini menjadi media pembelajaran*

- Peneliti : Hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran?
- Tutor : *Yaitu menghindari botol bekas obat atau kaleng yang tajam dan barang bekas lainnya yang sekiranya tidak aman bagi anak*
- Peneliti : Siapa yang menyediakan barang bekas tersebut?
- Tutor : *Tutor, penjaga sekolah, anak didik dan orang tua anak didik. Kami meminta bekerja sama untuk tidak membuang sampah sembarangan tapi dikumpulkan untuk keperluan dalam membuat media pembelajaran*
- Peneliti : Pengembangan apa saja yang ingin Ibu capai dalam menggunakan media pembelajaran dari barang bekas agar anak didik mudah memahami materi yang akan disampaikan?
- Tutor : *Dalam membuat media pembelajaran ada 6 aspek pengembangan yang ingin dicapai yaitu aspek moral agama, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek seni, aspek sosial emosional*
- Penelitian : Bagaimana cara Ibu menggunakan media pembelajaran dari barang bekas?
- Tutor : *1. Menentukan tema terlebih dahulu*
- 2. Membuat RPPM dan RPPH*
- 3. Media pembelajaran dibuat disesuaikan dengan materi yang akan diberikan*

Peneliti : Sumber inspirasi dalam membuat media pembelajaran dari barang bekas berasal dari mana?

Tutor : *Dari diri sendiri, buku-buku, juga internet dan kondisi lapangan akan mahalnya media pembelajaran*

Peneliti : Berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran dan barang bekas dan berapa jumlah media pembelajaran dari barang bekas untuk mengajar sehari-hari?

Tutor : *Untuk satu tema yaitu dua sampai tiga hari, dalam dua atau tiga hari bisa membuat dua puluh sampai tiga puluh media pembelajaran*

Peneliti : Mengapa Ibu memilih untuk membuat sendiri media pembelajaran dari barang bekas dibandingkan dengan membeli yang baru?

Tutor : *Agar bisa menghemat biaya dan pembelian media pembelajaran dan diharapkan dapat menambah kreatifitas tutor dan menjalin kerjasama antar tutor*

Peneliti : Apa hasil yang didapatkan bila menggunakan media pembelajaran dari barang bekas?

Tutor : *Materi terlaksana dengan baik, di kelas anak didik menjadi senang, anak didik merasa ingin membuat sendiri, media ingin*

*dibawa pulang oleh anak didik dan ingin dimainkan bersama
teman juga*

Lampiran 6

Hasil Observasi Kelompok Bermain (KB) Bawakaraeng II Kota Makassar

No.	Aspek Yang Diobservasi	Skor Penilaian			Keterangan
		B	C	K	
1.	Relevansi bahan dengan tema / subtema	B = Jika tutor dapat menyesuaikan kegiatan yang menunjang kemampuan anak didik yang ingin dikembangkan dengan bahan dan tema / subtema C = Jika tutor belum dapat menyesuaikan bahan dengan tema / subtema dan belum disertai kegiatan yang menunjang kemampuan anak didik yang ingin dikembangkan K = Jika tutor tidak dapat menyesuaikan bahan dan tema / subtema dan tidak disertai kegiatan yang menunjang kemampuan anak didik yang ingin dikembangkan
2.	Relevansi alat dengan tema / subtema	B = Jika tutor menyesuaikan alat dengan tema / subtema yang dapat memperkaya pengalaman serta perbendaharaan kata anak dan menarik minat belajar anak didik

					<p>C = Jika tutor belum dapat menarik minat belajar anak didik dan pengalaman perbendaharaan kata anak didik tetapi dapat menyesuaikan alat dengan tema / subtema yang dibutuhkan</p> <p>K = Jika tutor tidak dapat menyesuaikan alat dengan tema/subtema sehingga tidak menarik minat belajar anak didik</p>
3.	Relevansi penerapan indikator dengan media pembelajaran dari barang bekas	<p>B = Jika tutor dapat menerapkan indikator yang dituangkan dalam bentuk media pembelajaran dari barang bekas yang bersifat fleksibel dan luwes dengan penyajian berbagai bidang pengembangan</p> <p>C = Jika tutor belum menyajikan berbagai bidang pengembangan yang bersifat fleksibel dan luwes tetapi dapat menerapkan indikator dengan media pembelajaran dari barang bekas</p> <p>K = Jika tutor tidak dapat menerapkan indikator dengan media pembelajaran dari barang bekas sehingga hasil pembelajaran tidak memberikan pengalaman langsung kepada anak</p>
4.	Antusia anak didik mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran dari barang bekas	<p>B = Jika tutor dapat membuat media pembelajaran dari barang bekas dari segi bentuk, warna dan teksturnya yang unik sehingga anak didik tertarik</p>

					<p>dan antusias dalam mengikuti setiap materi yang diberikan oleh tutor.</p> <p>C = Jika metode dan teknik mengajar tutor belum interaktif tetapi anak didik mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran dari barang bekas karena bentuk, warna dan teksturnya yang unik membuat anak didik tertarik dan mengikuti setiap materi yang diberikan oleh tutor.</p> <p>K = Jika tutor tidak luwes dari segi metode, teknik mengajar, dan tidak disertai penggunaan media pembelajaran dari barang bekas sehingga anak didik tidak mau mengikuti pembelajaran.</p>
5.	Relevansi penggunaan waktu pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran	<p>B = Jika tutor dapat memanfaatkan barang bekas sesuai kebutuhan dengan waktu yang ditentukan sebelum barang bekas tersebut akan dijadikan media pembelajaran untuk mengajar</p> <p>C = Jika tutor belum memilih barang bekas yang akan dimanfaatkan sesuai kebutuhan sehingga membutuhkan waktu lagi</p> <p>K = Jika tutor tidak luwes dari segi metode, teknik mengajar, dan tidak disertai penggunaan media pembelajaran dari barang bekas sehingga anak didik</p>

					tidak mau mengikuti pembelajaran.
6.	Penggunaan waktu pembuatan di KB Bawakaraeng II	<p>B = Jika tutor menggunakan waktu pembuatan di sekolah saat anak didik sudah pulang ke rumah atau di rumah tutor sehingga media pembelajaran dari barang bekas yang sudah dibuat dihari sebelumnya siap digunakan pada saat mengajar hari esoknya</p> <p>C = Jika tutor menggunakan waktu pembelajaran untuk waktu pembuatan di sekolah sehingga waktu pembelajaran harus dipersingkat</p> <p>K = Jika tutor tidak menggunakan waktu pembuatan sehingga tutor tidak bisa melanjutkan waktu pembelajaran dikarenakan anak didik bosan dalam menerima materi pembelajaran jika tidak menggunakan media pembelajaran dari barang bekas</p>
7.	<p>Relevansi media pembelajaran dari barang bekas yang berhubungan dengan aspek yang dikembangkan yaitu :</p> <p>a. Moral agama</p> <p>b. Bahasa</p> <p>c. Fisik motorik</p> <p>d. Kognitif</p> <p>e. Sosial emosional</p> <p>f. Seni</p>	<p>B = Jika tutor membuat media pembelajaran sesuai dengan 6 (enam) aspek yang dikembangkan dengan hasil belajar yang ingin dicapai</p> <p>C = Jika tutor membuat media pembelajaran belum sesuai dengan salah satu 6 (enam) aspek yang dikembangkan sehingga hasil belajar belum terlihat sepenuhnya</p>

					K = Jika tutor membuat media pembelajaran tidak ada kesesuaian dengan 6 (enam) aspek yang dikembangkan sehingga hasil belajar tidak tercapai sesuai dengan yang diinginkan
8.	Sumber inspirasi / kreatifitas	B = Jika tutor membuat media pembelajaran dari barang bekas yang dari ide dan kreatifitas sendiri sesuai dengan aspek yang dikembangkan C = Jika tutor membuat media pembelajaran dari barang bekas hanya mengikuti yang ada dari internet atau meniru punya orang lain sesuai dengan aspek yang dikembangkan K = Jika tutor membuat media pembelajaran dari barang bekas yang hanya asal jadi tanpa memperhatikan aspek yang dikembangkan
9.	Cara penyediaan alat/ bahan pada tutor dan anak didik	B = Jika penyediaan alat/bahan yang tahan lama dan dapat dipergunakan secara serba guna C = Jika penyediaan alat/bahan dapat dipergunakan secara serba guna meskipun tidak tahan lama K = Jika penyediaan alat/bahan tidak tahan lama dan tidak serba guna
10.	Suasana KBM menyenangkan dan menarik	B = Suasana KBM menyenangkan dan

					<p>menarik jika tutor setiap mengajar selalu menggunakan media pembelajaran dari barang bekas yang unik dan lucu disertai metode dan teknik mengajarnya lebih interaktif</p> <p>C = Jika tutor dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas masih monoton sehingga suasana KBM tidak terlalu menyenangkan dan menarik</p> <p>K = Jika tutor dalam mengajar tidak menggunakan media pembelajaran dari barang bekas dan tidak disertai metode dan teknik mengajar yang interaktif masih monoton sehingga suasana KBM tidak sama sekali menyenangkan dan menarik</p>
--	--	--	--	--	---

Lampiran 7 Hasil Dokumentasi tentang Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya



Gambar 7.1 Tutor mengumpulkan barang bekas



Gambar 7.2 Tutor membersihkan barang bekas



Gambar 7.3 Tutor mengeringkan barang bekas yang telah dicuci



Gambar 7.4 Tutor membuat media pembelajaran dari barang bekas



Gambar 7.5 Salah satu hasil pembuatan media pembelajaran dari barang bekas



Gambar 7.6 Tutor memperagakan media pembelajaran dari barang bekas



Gambar 7.7 Saat peneliti wawancara tutor KB Bawakaraeng II tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran



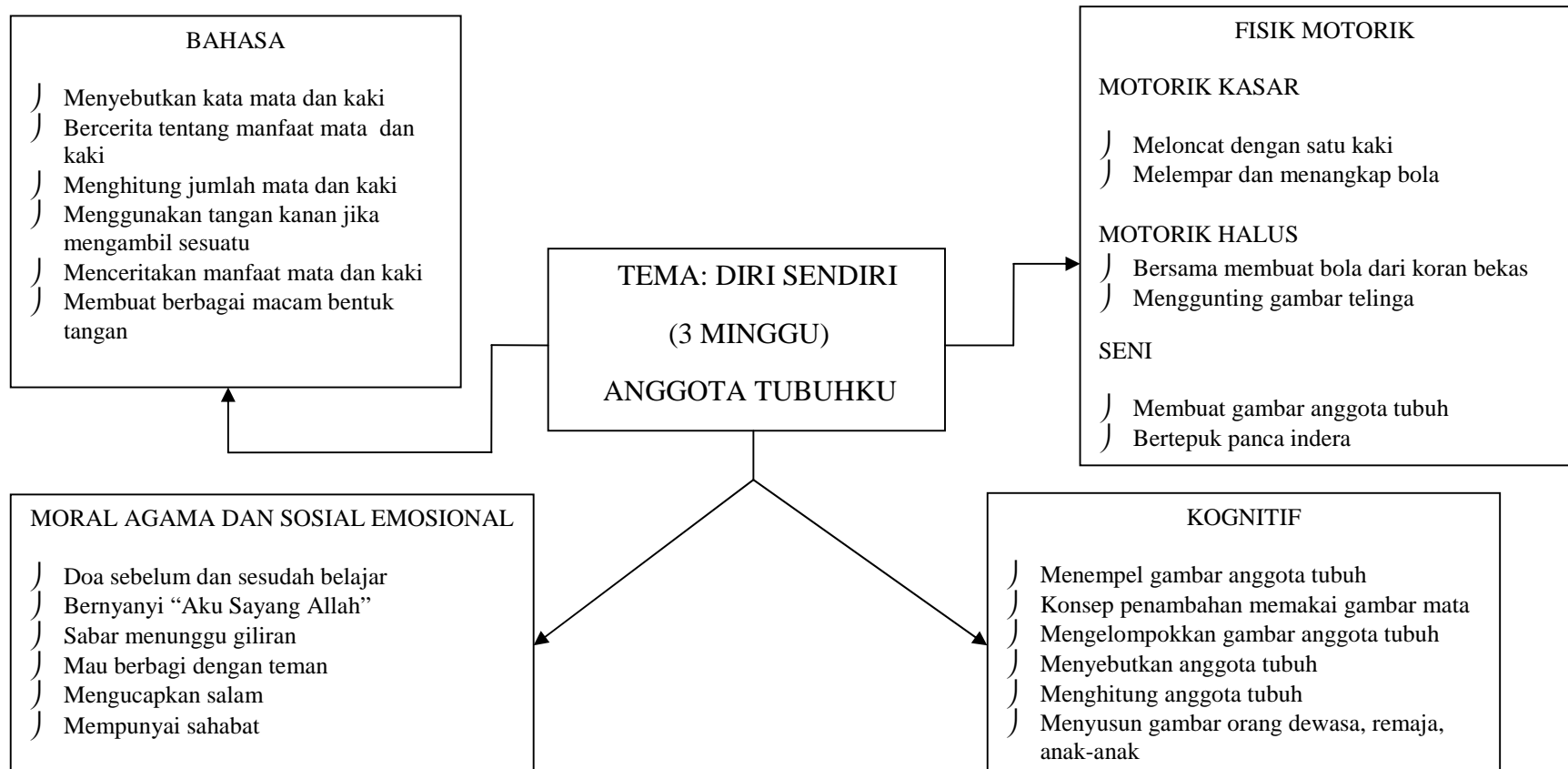
Gambar 7.8 Saat peneliti wawancara pengelola KB Bawakaraeng II tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

KELOMPOK BERMAIN BAWAKARAENG II

KELURAHAN SUDIANG KOTA MAKASSAR



Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK : KB BAWAKARAENG II
 TEMA/SUB TEMA : DIRI SENDIRI / ANGGOTA TUBUH
 SEMESTER/MINGGU/HARI : I / I / I
 KELOMPOK/USIA : 3-4 TAHUN
 HARI/TANGGAL : SENIN, 24 JULI 2017

HARI/ TANGGAL	KEGIATAN	ASPEK PENGEMBANGAN	INDIKATOR	SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
					BB	MB	BSH	BSB
Senin, 24-04-2017	PEMBUKAAN (30 Menit) - Berbaris - Berdoa dan salam - Berbagi cerita tentang manfaat mata dan kaki	Moral agama Bahasa	1.1.1 Berdoa sebelum dan sesudah mengerjakan pekerjaan. 7.2 Mendengarkan dan memperhatikan tutor berbicara.	- Gambar anggota tubuh dari kardus bekas dan piring				

				kertas ulang tahun				
	<p>INTI (60 Menit)</p> <p>- Area Bahasa : Menyebutkan huruf vokal a i u e o dengan mengeja kata mata dan kaki.</p> <p>- Area Matematika : Menghitung gambar mata.</p> <p>- Area Seni : Mewarnai hidung dan mulut.</p>	<p>Bahasa</p> <p>Kognitif</p> <p>Kognitif</p>	<p>1.1.1. Menirukan kembali 3-4 huruf dari kata mata dan kaki.</p> <p>1.3.7 Menghitung urutan bilangan 1 s/d 6.</p> <p>1.1.5 Mewarnai bentuk gambar sederhana.</p>	<p>Puzzle huruf vokal a i u e o dari kardus bekas</p> <p>Kotak gambar dari dus kue bekas</p> <p>Buku mewarnai dari kardus bekas</p>				
	<p>ISTIRAHAT (30 Menit)</p> <p>- Cuci tangan</p> <p>- Berdoa sebelum makan</p> <p>- Makan</p>	<p>Sikap dan Perilaku</p> <p>Moral Agama</p> <p>Sikap dan Perilaku</p>	<p>1.12.1 Membersihkan diri sendiri.</p> <p>1.1.1 Berdoa sebelum dan sesudah mengerjakan pekerjaan.</p> <p>1.15.1 Melaksanakan</p>	<p>Praktek langsung</p> <p>Praktek langsung</p> <p>Praktek</p>				

			kegiatan sendiri sampai selesai.	langsung				
	- Berdoa setelah makan	Moral Agama	1.1.1 Berdoa sebelum dan sesudah mengerjakan pekerjaan.	Praktek langsung				
	- Gosok gigi	Sikap dan Perilaku	1.12.1 Membersihkan diri sendiri.	Praktek langsung				
	- Bermain	Sosial Emosional	1.6.2 Mengikuti aturan permainan.	Praktek langsung				
	PENUTUP (30 Menit) - Menyebutkan ciptaan- ciptaan Tuhan mengenai anggota tubuh	Moral Agama	1.1 Mempercayai adanya Tuhan meliputi ciptaannya	Praktek langsung				

Mengetahui,

Pengelola KB Bawakaraeng II

Hj. St Aisyah

NIP. 19601209 198703 2 004

Makassar, 24 Juli 2017

Tutor

A. Nurung, S.Pd, AUD

RIWAYAT HIDUP



Siti Harfiah Nur, anak bungsu dari dua bersaudara, Putri dari Ayahanda Nur Alim Halvaima, S.H, M.H dan Ibunda Sitti Rabbiah, S.Pd, M.Pd. Lahir di Bekasi, Kelurahan Duren Jaya, Kecamatan Bekasi Timur Provinsi Jawa Barat pada tanggal 22 April 1995. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SD Duren Jaya

XIV Kota Bekasi pada tahun 2000 dan selesai pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama di SMPN 32 Kota Bekasi dan selesai pada tahun 2010, di tahun yang sama Penulis melanjutkan pendidikan ke sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Bekasi dan selesai tahun 2013. Pada tahun 2013, penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Negeri dan lulus di Universitas Negeri Makassar (UNM) tepatnya pada jurusan Pendidikan Luar Sekolah (Strata satu) Fakultas Ilmu Pendidikan.

Selama kuliah, penulis aktif mengikuti kegiatan organisasi internal kampus. Penulis pernah bergabung di HIMAPLUS FIP UNM (Periode 2014-2015) dan IMADIKLUS INDONESIA pada tahun (2016-2017)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222
Telepon (0411) 883076 Fax. (0411) 884457
Laman : <http://pls.unm.ac.id>, e-Mail : pls@unm.ac.id

SURAT PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL
Nomor : 019/UN36.4.2/PP/2017

Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa :

Nama : **Siti Harfiah Nur**
Nim : 1342041008
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Telah memenuhi persyaratan untuk mengajukan judul penelitian dalam rangka penulisan skripsinya.

Surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk mendapatkan bimbingan dan persetujuan dari Dosen Penasehat Akademik atas rencana judul penelitiannya yang dapat dipilih dari judul-judul sebagai berikut:

1. Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini di Taman Kanak-kanak Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya
2. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran program pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya.
3. Peran orang tua dalam membina keterampilan berkomunikasi anak usia dini di dalam keluarga di Taman Kanak-kanak Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya

28 Februari 2016

Penasehat Akademik

Drs. H. Alimin Umar, M.Pd.
NIP. 195210201980031001

Ketua Jurusan

Prof. Dr. H. Syamsul Bakhri Gaffar, M.Si.
NIP. 19541203 198003 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 1921/UN.36.4/DI/2017 04 April 2017

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth :1. Drs. H. Alimin Umar, M.Pd
2. Dr. Kartini Marzuki, M.Si

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Nomor : 049/UN36.4.2/LL/2017 Tanggal, 16 Maret 2017, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Siti Harfiah Nur	1342041008	PLS	<i>Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.


Akademik
Dr. Abdul Saman, M.Si.,Kons
NIP. 197205172002121001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH

Jalan : Tamalate I Tidung Makassar Kode Pos 90222
Telepon (0411) 883076 Fax. (0411) 884457
Laman : <http://pls.unm.ac.id>, e-Mail : pls@unm.ac.id

Nomor : 049/UN36.4.2/LL/2017

16 Maret 2017

Perihal : Permohonan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth, : **Dekan FIP UNM**
: **Ub. Pembantu Dekan Bidang Akademik**

Dalam rangka memperlancar penyusunan skripsi mahasiswa, maka diperlukan dosen pembimbing yang medampingi dan mengarahkannya terutama dalam penguasaan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada :

1. **Drs. H. Alimin Umar, M.Pd.**
2. **Dr. Kartini Marzuki, M.Si.**

Untuk menjadi pembimbing Skripsi tersebut dibawah ini :

Nama : **Siti Harfiah Nur.**

N I M : 13 4204 1008

Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Sekolah

Judul Skripsi : **Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini di Taman Kanak-kanak Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya.**

Demikian penunjukan ini dan atas perkenannya disampaikan ucapan terima kasih.



Prof. Dr. H. Syamsul Bakhri Gaffar, M.Si.
NIP. 19541203 198003 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate 1 Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 2998/UN.36.4/LT/2017 22 Mei 2017
Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPM Pro. Sulawesi Selatan

Di -
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Siti Harfiah Nur
NIM : 1342041008
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Luar Sekolah
Judul Skripsi : *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Bawakaraeng II Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya*

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Pembantu Dekan Bid. Akademik

Dr. Abdul Haman, M.Si., Kons
NIP 197208172002121001

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 7108/S.01P/P2T/05/2017
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 2998/UN36.4/LT/2017 tanggal 22 Mei 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : SITI HARFIAH NUR
Nomor Pokok : 1342041008
Program Studi : Pend. Luar Sekolah
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PEMANFAATAN BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN BAWAKARAENG II KELURAHAN SUDIANG KECAMATAN BIRINGKANAYA "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 12 Juni s/d 12 Agustus 2017

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 23 Mei 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth:
1. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. Peringatan.



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867
Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>



Makassar, 30 Mei 2017

K e p a d a

Nomor : 070 / 1920 -II/BKBP/VI/2017
Sifat :
Perihal : Izin Penelitian

Yth. CAMAT BIRINGKANAYA
KOTA MAKASSAR

Di -
MAKASSAR

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 7108 /S.01P/P2T/05/2017, Tanggal 23 Mei 2017, Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa:

Nama : SITI HARFIAH NUR
Nim / Jurusan : 1342041008/ Pend. Luar Sekolah
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / FIP UNM
Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar
Judul : "PEMANFAATAN BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN BAWAKARAENG II KELURAHAN SUDIANG KECAMATAN BIRINGKANAYA"

Bermaksud mengadakan **Penelitian** pada Instansi / Wilayah Bapak, dalam rangka **Penyusunan Skripsi** sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **12 Juni s/d 12 Agustus 2017**.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada prinsipnya kami dapat **menyetujui dengan memberikan surat rekomendasi izin penelitian ini** dan harap diberikan bantuan dan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

A. WALIKOTA MAKASSAR
KEPADA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
URUSAN HUBUNGAN ANTAR LEMBAGA

BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Drs. AKHMAD NAMSUM, MM.
Pangkat : Penata Tk. I
NIP : 19670524 200604 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prop. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prop. Sul Sel di Makassar;
3. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
KECAMATAN BIRINGKANAYA
YAYASAN PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK (TK) & KELOMPOK
BERMAIN (KB) BAWAKARAENG II
Jl. Goa Ria Kel. Sudiang Telp. 085341268202, Makassar 90241

Makassar, 28 November 2017

Nomor : 127/TK.BK.BUK/2017
Lampiran :-
Perihal : Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hj. ST. Aisyah
Jabatan : Kepala TK & BK Bawakaraeng II
Alamat : Jl. Goa Ria Kel. Sudiang Kec. Biringkanaya

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Siti Harfiah Nur
Nim : 1342041008
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Yang bersangkutan tersebut di atas *Telah Melakukan Penelitian* di TK & BK Bawakaraeng II sejak tanggal *12 Juni s/d Selesai*.

Demikian surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 28 November 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah KB & TK Bawakaraeng II

(H. ST. AISYAH USMAN)
NIP. 131 665609