

INFLUENCE OF USE INTERACTIVE MEDIA WASTE ON STUDENT CREATIVE THOUGHT

Meriyati
meriyati.yati@yahoo.com

Abstrack

Waste is discharged from a production process both industrial and domestic (household, better known as waste), whose presence at a certain time and place is not desired by the environment because it has no economic value.

This research is an experimental research with samples of PIAUD students taking AUD learning medium course

The aim of this study (1) Building community-based creative education. In this case, teachers and students. (2) Developing a variety of creative and sustainable simple media alternatives in such a way that it is able to help students grow and develop into a critical, creative, independent and caring person for their environment. (3) Building cooperation among educators in an effort to develop a variety of creative alternative media, simple and cheap as independent educators who care about the environment around the school and community.

To know how big influence of utilization of waste media of interactive waste to creative thinking of student by using t test statistic analysis or t-test. Hypothesis test performed at significant level, by comparing the result of tcount compared with result ttabel to take conclusion of hypothesis

Based on the results of research that has been done on 38 samples at the Department of Islamic Education of Early Childhood who took the subject of AUD learning medium obtained the following conclusion: "There is significant influence money utilization of waste media interactive waste to student creative thinking

Kata Kunci: *interactive media, waste, creative thinking*

PENGARUH PEMANFAAT MEDIA INTERAKTIF LIMBAH BEKAS TERHADAP BERFIKIR KREATIF MAHASISWA

Abstrak

Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari suatu proses produksi baik industri maupun domestik (rumah tangga, yang lebih dikenal sebagai sampah), yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan sampel mahasiswa PIAUD yang mengambil mata kuliah media pembelajaran AUD

Penelitian ini bertujuan : (1) Membangun komunitas berbasis pendidikan kreatif. Dalam hal ini, guru dan siswanya. (2) Mengembangkan berbagai alternative media sederhana yang kreatif dan berkesinambungan sedemikian rupa, sehingga mampu membantu mahasiswa tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang kritis, kreatif, mandiri dan peduli terhadap lingkungannya.(3) Membangun kerja sama antar pendidik dalam upaya mengembangkan berbagai media alternative yang kreatif, sederhana dan murah sebagai pendidik mandiri yang peduli lingkungan sekitar sekolah dan masyarakat.

Analisa data bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan media interaktif limbah bekas terhadap berfikir kreatif mahasiswa dengan menggunakan analisis statistic uji t atau t-test Uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan , dengan membandingkan hasil *t hitung* dibandingkan dengan hasil tabel untuk mengambil kesimpulan hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 38 sampel pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang mengambil mata kuliah media pembelajaran AUD diperoleh kesimpulan sebagai berikut: “ Terdapat pengaruh uang signifikan pemanfaatan media interaktif limbah bekas terhadap berfikir kreatif mahasiswa

Kata Kunci : media interaktif, limbah bekas, berfikir kreatif

A. PENDAHULUAN

Semakin meningkatnya jumlah limbah plastik bekas botol minuman menyebabkan dampak yang cukup buruk kepada lingkungan. Sampah berbentuk plastik cukup susah diuraikan. Hasil penelitian menyimpulkan sampah plastik akan terurai dalam jangka waktu 50 juta tahun. Terbayangkan, masalah tersebut tidak ditangani secara serius, maka bumi akan menjadi tempat tinggal yang terbentuk dari sampah serta barang tidak berguna.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan sebelumnya, diperlukan suatu cara untuk mengolah atau memanfaatkan limbah plastik bekas ini. Proses pengolahannya, kita dapat memikirkan aspek ekonomis, supaya kita terpicu untuk terus terpikir alias mendaur ulang keberadaan limbah botol plastic, bagi menyelamatkan eksistensi kebersihan bumi tercinta ini.

Limbah adalah buangan yang dihasilkan dari proses produksi baik industri maupun domestic seperti sampah rumah tangga (rumah tangga, yang lebih dikenal sebagai sampah), yang kehadirannya pada suatu saat dan tempat tertentu tidak dikehendaki lingkungan karena tidak memiliki nilai ekonomis.

Proses pembelajaran dapat menjadi sangat membosankan bagi anak apabila dalam pelaksanaannya bersifat monoton dan tidak bervariasi bahkan tidak adanya alat peraga atau media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami suatu informasi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran lebih bergairah bila kita menggunakan media pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran yang dimaksud adalah dengan memanfaatkan limbah bekas menjadi media yang menunjang proses pembelajaran

Seorang guru selalu dituntut menegembangkan kreativitasnya. Kreativitas pendidik bisa tergambar ketika berupaya mencoba memanfaatkan bahan-bahan yang tidak terpakai lagi yang bisa dijadikan suatu media di dalam memperkenalkan materinya.termasuk seorang guru berkeinginan menuangkan gagasan ide, beberapa hambatan kemungkinan akan dihadapinya

Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, seperti hal yang berkenaan dengan; tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rancangan belajar yang diinginkan apakah bersifat audio saja, atau visual saja atau kedua-duanya, atau mungkin media yang bersifat diam atau gerak, dan sebagainya, keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut harus dipertimbangkan dalam aturan-aturan dan kriteria keputusan pemilihan media.

Pemilihan bahan menjadi prioritas utama dengan memperhatikan media yang akan digunakan tersebut sesuai dan tidak bertentangan dengan ketentuan agama dan tidak melanggar etika agama. Jika hal tersebut telah terpenuhi, tahap selanjutnya adalah mengamati lebih cermat penggunaan media tersebut dapat dijangkau oleh biaya dan dana yang ada dan adakah alternatif pemanfaatan media lain yang sekiranya lebih mudah didapat di sekitar lingkungan sekolah. Pertimbangan selanjutnya, harus melihat keefektifan dan keefesienan pemanfaatannya dan mengklasifikasikan bentuk media yang akan digunakan berupa media jadi (*by utilization*) atau perlu dirancang (*by design*). Apabila bentuk media tersebut harus dirancang diperlukan perencanaan yang lebih matang, baik dalam pengembangannya maupun dalam pemamfaatannya

Seorang guru selalu dituntut menegembangkan kreativitasnya. Kreativitas seorang guru bisa terlihat ketika ia mencoba memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang bisa dijadikan suatu media di dalam memperkenalkan materinya.termasuk ketika guru berkeinginan memvisualkan suatu ide, maka hambatan yang mungkin dihadapinya

Kompotensi yang terkait dengan penggunaan media sederhana dengan memanfaatkan limbah bekas yang harus dikuasai oleh guru antara lain:

1. mampu menyeleksi penggunaan alat praga dari bahan yang sederhana dan tersedia secara tepat serta relevan dengan bahan ajar.
2. Kemampuan merancang sendiri dan menggunakan dengan tepat dan benar.

Pemanfaatan media dari bahan sederhana maupun dengan memanfaatkan limbah bekas yang sudah tersedia maupun yang dibuat sendiri, semuanya harus merupakan media pembelajaran yang efektif diterapkan pada proses pembelajaran, khususnya mendorong anak lebih termotivasi dan berkembang pesat.

Peran guru tidaklah mudah ia harus berkreasi dengan segala kemampuan dan keterbatasan kesediaan bahan yang menunjang kegiatan pengembangan anak sehingga mereka dituntut untuk lebih kreatif dan berinovasi dalam memanfaatkan barang-barang bekas.

1. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruhnya pemanfaatan media interaktif limbah bekas terhadap berfikir kreatif mahasiswa ?

2. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari pembahasan penelitian ini diantaranya adalah: Mengkaji pengaruh pemanfaatan media interaktif limbah bekas terhadap berfikir kreatif mahasiswa

B. KAJIAN PUSTAKA

I. LANDASAN TEORI

a. Limbah Bekas

Pengertian barang diartikan sebagai benda yang nyata, sedangkan arti kata 'bekas' adalah tersisa habis dilalui atau benda yang menjadi sisa dipakai. (Tanti Yuniar, 2007). kesimpulan bahwa limbah bekas merupakan benda yang sudah pernah digunakan meskipun sekali maupun lebih dari satu kali.

Beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru ketika mengembangkan barang bekas, adalah

1. Merencanakan secara garis besar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, sebelum kita merancang media yang akan di gunakan
2. Menganalisis tahap kemampuan anak didik dalam mengikuti pembelajaran
3. Memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah dan rumah yang dapat dimanfaatkan untuk mendaur ulang barang tidak terpakai dan dapat digunakan sebagai media
4. Alternative terakhir jika lingkungan tidak mendukung dan guru tidak memiliki kemampuan untuk membuatnya maka membeli atau meminjam media sederhana yang telah ada adalah langkah terakhir yang dilakukan

b. Media Pembelajaran

Sementara itu, Briggs (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan prasarana fisik penyampaian isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Brown (1973) menyatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai efek terhadap pembelajaran.

Pemanfaatan media memiliki beberapa fungsi, yaitu :

1. Keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik dapat teratasi dengan penggunaan media. Pengalaman yang diperoleh peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor penentu kekayaan pengalaman anak, seperti tersedia literatur, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat permasalahan perbedaan tersebut. Permasalahan yang ada jika peserta didik tidak dimungkinkan untuk dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyek yang akan dibawa ke mereka. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun berbentuk gambar yang tersaji secara audio, visual atau APE.

2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Banyak hal yang tidak mungkin dialami langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek karena beberapa penyebab, yaitu : (a) benda sangat besar (b) benda sangat kecil (c) benda yang bergerak terlalu lambat (d) benda bergerak terlalu cepat; (e) benda yang kompleks; (f) benda yang kapasitas bunyi terlalu halus; (f) benda mengandung bahaya dan resiko tinggi. Melalui pemanfaatan media yang tepat, benda tersebut dapat tersaji ke peserta didik.
3. Melalui Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan.
4. Media menseseragamkan yang diamati
5. Konsep dasar yang tepat, konkrit dan benar dapat dilakukan melalui penggunaan media yang sesuai
6. Media dapat membangkitkan motivasi serta minat.
7. Penggunaan media dapat merangsang peserta didik untuk termotivasi dalam belajar
8. Pemanfaatan media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai ke pengetahuan yang abstrak.

Berbagai jenis media pembelajaran, diantaranya:

1. Grafik, *chart*, poster, kartun komik serta media visual
2. Tergolong media Audial yaitu tape recorder, laboratorium bahasa, radio dan lainnya
3. Kategori media *Projected still media* adalah *LCD proyektor, slide; over head proyektor (OHP)*
4. Klasifikasi media *Projected motion media* : Televisi, computer, film, video (VTR, VCD, DVD).
5. *Field trip* langsung yang dapat dijadikan obyek pembelajaran sekaligus wisata seperti Candi, museum.

Sesuai dengan perkembangan zaman pemanfaatan media seperti *projected still media, projected motion media* dapat dilaksanakan secara bersamaan melalui penggunaan multi media seperti penggunaan *projected motion media* dapat merangkum berbagai media yang bersifat interaktif

c. Berfikir kreatif

menurut Munandar berfikir kreatif mampu untuk mengamati dan meneliti sesuatu yang luar biasa serta tidak lazim, memadukan informasi yang terlihat tidak saling berhubungan dan mengeluarkan ide solusi atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan

kelancaran (*fluency*) keluesan (*flexibility*) orisinal dalam berfikir (*originality*) dan elaboration. Lebih lanjut Munandar (2005) berpendapat kreativitas dengan menciptakan ide suatu produk yang baru. Ciptaan itu tidak harus seluruh media harus baru, tetapi menggabungkan dan mengkombinasikan berbagai unsur yang telah ada sebelumnya. Hal tersebut mengidentifikasi ide kreatif diperlukan bagi pembuatan sebuah produk terutama bagi dirinya sendiri yang sebelumnya belum pernah ia alami dan lakukan. Pendapat yang dikemukakan Evans (2007) bahwa kereativitas terfokus pada pengembangan produksi yang baru yang inovatif dan kreatif dengan mengkombinasikan berbagai bentuk yang lebih menarik.

Untuk ini diperlukan kemampuan seseorang yang dapat menghasilkan produk baru. Selanjutnya Feldman (2003) mengatakan, bahwa kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan gagasan yang unik. Jadi kretivitas seseorang ditandai dengan kemampuannya untuk mengeuarkan gagasan - gagasan baru, penciptaan atau penemuan - penemuan baru.

Selanjutnya Benyamin, Hopkins (1999) mengatakan, bahwa kreativitas seseorang juga ditandai dengan berpikir divergen dalam memecahkan masalah. Jadi kreativitas seseorang ditandai dengan kemampuannya mengeluarkan gagasan baru, penciptaan atau penemuan - peneuan baru, berpikir divergrn dalam memecahkan masalah.kreativitas ini dapat diperuntukan pada berbagai bidang dan tujuan.

2. KERANGKA BERFIKIR

Mengamati sekeliling kita dapat menemukan berbagai macam barang yang bisa kita manfaatkan untuk diolah menjadi media, semua tergantung kreativitas seorang guru mampukah ia mengolah sesuatu yang tidak bermanfaat tersebut menjadi sesuatu yang menarik dan inovatif. Guru yang kreatif akan tergerak idenya untuk mengolah sesuatu yang tidak bermanfaat lagi menjadi bahan yang dapat berdaya guna.

Banyak barang belas yang tadinya tidak berguna, ketika diolah menjadi sesuatu yang dapat menghasilkan uang bahkan produk yang dihasilkan telah merambah manca Negara. Mengolah limbah bekas menjadi media pembelajaran merupakan karya yang membanggakan tersendiri bagi seorang guru. Proses pembelajaran yang tersaji dengan memanfaatkan media limbah bekas menjadi sesuatu yang menunjang pengetahua peserta didiknya akan menjadikan sesuatu pengalaman yang menarik dan cepat memahami materi yang dipelajari.

Pembuatan media limbah bekas dengan melibatkan mahasiswa akan memberikan pengalaman tersendiri bagi mereka. Pengetahuan ini sangat berguna terlebih di jurusan

PIAUD sehingga lebih menggali ide kreativitas ketika mereka mengajar kelak di lembaga satuan program PAUD

Beberapa pertimbangan mengapa seorang guru harus memanfaatkan media limbah bekas, adalah

1) Manfaat pengolahan yang di buat

Pemanfaatan dapat mengurangi limbah bekas yang berserakan dan menjadi permasalahan dunia untuk mengatasinya. Lingkungan yang bersih dapat mengurangi berbagai resiko tertularnya berbagai penyakit di masyarakat, selain itu berdaya guna menunjang proses pembelajaran dengan mengerahkan ide dan gagasan untuk menciptakan sesuatu yang kreatif dari limbah bekas.

2) Bernilai ekonomi, social dan budaya

a) Bernilai Ekonomi.

Mengolah limbah menjadi produk yang bernilai guna dapat menjadi mata pencarian bagi masyarakat dengan mengolah suatu barang yang tidak terpakai menjadi memiliki nilai jual tinggi. Dengan adanya kepedulian masyarakat terhadap pengolahan limbah tentunya juga akan membuka lapangan kerja bagi masyarakat.

b) Bernilai social

Pengolahan limbah bekas yang saling bahu membahu di masyarakat akan menimbulkan suatu kerjasama tersendiri dikalangan masyarakat. Umumnya di masyarakat di bentuk wadah-wadah yang memfasilitasi dalam pengerjaannya sehingga menimbulkan rasa solidaritas dan kerjasama di lingkungan masyarakat tersebut

c) Bernilai budaya

Pengolahan limbah bekas tersendiri dapat menimbulkan dorongan budaya kebersihan lingkungan sekitar dan kepedulian pada kebersihan lingkungan.

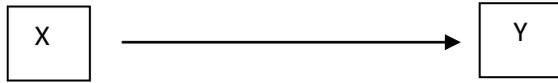
C. METODE PENELITIAN

1. Variabel penelitian

Variable penelitian adalah berbagai bentuk yang ditetapkan untuk di teliti dan memperoleh informasi tentang yang di teliti. Penelitian ini dikategorikan dalam dua variabel meliputi :

- a) Variabel bebas adalah yang dapat mempengaruhi terhadap variabel lain yaitu variabel X berupa media interaktif limbah bekas

b) Variabel terikan (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu Y berupa berfikir kreatif



Gambar 2 Pengaruh Variabel X terhadap Y

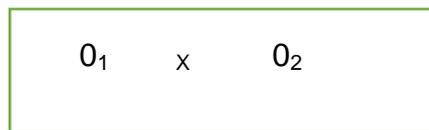
Keterangan :

X : Pengaruh media interaktif limbah bekas

Y : Berpikir kreatif

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Mengobservasi subyek dilaksanakan dua kali (*pretest* dan *post-test*) . penerapan *pretest* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan sedangkan *posttes* dilakukan setelah diberikan perlakuan. Hasil penerapan perlakuan dapat lebih akurat karena dilakukan perbandingan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Desain tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1: Desain Rencana Penelitian

Keterangan :

O_1 = nilai pretest (mahasiswa sebelum diberi perlakuan)

X = *treatment* yang diberikan

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

3. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini sebagai subyek adalah mahasiswa jurusan PGRA yang mengambil matakuliah media pembelajaran AUD

4. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi
- b. angket
- c. dokumentasi

5. Pengujian Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid menurut pendapat Sugiono (2011 : 121) dikatakan valid jika instrument tersebut dapat mengukur yang seharusnya. Peneliti menggunakan program *SPSS For windows release 16.0* mengukur validitas suatu instrument dengan *korelasi product moment*

$$r_{1y} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - \sum_{i=1}^n x_i \cdot \sum_{i=1}^n y_i}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2][n \sum_{i=1}^n y_i^2 - (\sum_{i=1}^n y_i)^2]}}$$

Kemudian dicari *content validitas ratio* dengan rumus sebagai berikut

$$r_{i(x-1)} = \frac{r_{iy} S_x - S_i}{\sqrt{S_x^2 + S_i^2 - 2r_{iy}(S_x)(S_i)}}$$

Jika $r_{1(x-1)} \geq r_{tabel}$, maka instrumen valid.

2. Pengujian Reabilitas

Setelah dilakukan uji validitas dilanjutkan dengan uji reliabilitas tujuannya untuk mengetahui instrument tersebut ditingkat kepercayaannya untuk di terapkan dalam pengumpulan data. Instrument reabilitas di uji dengan menggunakan program *SPSS For windows release 16.0* dan koefisien *Alpha Cronbach* yaitu

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Koefesien alfa (r) dibandingkan dengan koefesien korelasi tabet $r_{tabel} = r_{(\alpha, n-2)}$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, instrument dapat dikatakan reabel. Pada output *SPSS*, jika *Cronbach's Alpha* $> r_{tabel}$, instrument di simpulkan Reliabel.

6. Pengolahan dan Analisa Data

Tahapan yang dilaksanakan melalui dua tahapan yaitu melalui pengolahan dan analusa data

a) Pengolahan Data

Dilakukan melalui tahapan :

1) Editing

Merupakan pengecekan dan pengkoreksian data yang terkumpul sebab kemungkinan data yang tersebut tidak logis serta meragukan. Tujuan proses editing menghilangkan dan memperkecil kesalahan pencatatan di lapangan dan mengkoreksi kesalahan yang ada

2) Coding

Dilaksanakan dengan pemberian kode di tiap data pada kategori yang sama Tahap ini dilaksanakan dengan proses pengkodean melalui pemrosesan data serta memasukkan data dari seluruh skala yang terkumpul ke dalam program SPSS yang akan di terapkan

3) Cleaning

Dilaksanakan melalui pengecekan kembali data yang ada yang sudah di entri dengan memperhatikan apakah ada kesalahan atau tidak

b) Teknik Analisa Data

Langkah yang penting dalam penelitian adalah analisis data Analisi data merupakan langkah yang penting dalam penelitian karena analisis data, dilaksanakan dengan membuktikan hipotesisi dan penarikan kesimpulan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian ini unuk mengetahui besarnya pengaruh pemanfaatan limbah bekas terhadap berfikir kreatif mahasiswa. Analisis data menggunakan statistic Uji t atau t-test

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan september sampai nopember 2017 pada mahasiswa jurusan PIAUD yang mengambil mata kuliah media pembelajaran dengan sampel penelitian mahasiswa kelas A sebagai kelas eksperimen dan mahasiswa kelas B sebagai kelas kontrol. Dari analisis awal yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda dua rata-rata diperoleh suatu kesimpulan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol layak/signifikan digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini karena bertitik tolak dari hal yang sama.

Kedua sampel diberi perlakuan yang berbeda dan dilakukan hasil tes akhir. Hasil akhir tersebut di jadikan dasar bagi pengujian hipotesis dari penelitian

Pengujian Normalitas

Pengujian ini dimaksudkan untuk melihat sampel ini berdistribusi normal atau tidak baik itu di kelas eksperimen maupun yang ada di kelas control. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *liliefors*, hasil seperti tergambar di tabel berikut :

Tabel 6
Hasil Uji Normalitas

No item	kelompok	$L_h \leq L_t$		Keputusan uji	kesimpulan
1	Eksperimen	0,131	0,143	Terima H_0	Data berdistribusi normal
2	Kontrol	0,136	0,143	Terima H_0	

Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya setelah data dinyatakan berdistribusi normal adalah dilakukan uji homogenitas, untuk memperoleh apakah data berkarakter sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan varian yang terbesar dengan yang terkecil, pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Fisher* hasil pengujian baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol seperti tergambar pada tabel berikut :

Tabel 7
Hasil Uji Homogenitas

Karakteristik	Hasil Uji Homogenitas	Hasil	Interpretasi
	Postest		
F_{hitung}	1,542	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Data Homogen
$F_{tabel} 5\% (0,05)$	1,730		

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, dengan membandingkan hasil t_{hitung} dibandingkan dengan hasil t_{tabel} untuk mengambil kesimpulan hipotesis, perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8
Hasil Uji T

kelompok	sampel	t_{hitung}	t_{tabel}	kesimpulan
----------	--------	--------------	-------------	------------

eksperimen	38			
kontrol	38	4,305	2,643	H ₀ ditolak

Pembahasan

Berdasarkan analisis data awal diperoleh data berdistribusi normal dan homogen serta hasil uji kesamaan rata-rata menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, sehingga disimpulkan kedua sampel berasal dari keadaan awal sama. Kedua sampel diberi perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan memanfaatkan media interaktif limbah bekas sedangkan kelas kontrol diberi pembelajaran berbantuan media jadi dan tidak memanfaatkan limbah bekas.

Pada awal pertemuan di kelas eksperimen ada beberapa kendala, antara lain kurangnya kontrol waktu, selain itu pemahaman dari peserta didik tentang media interaktif limbah bekas pembelajaran masih sangat kurang. Akan tetapi pada pertemuan yang kedua peserta didik dengan cepat dapat menyesuaikan pembelajaran dengan media interaktif. Selanjutnya peserta didik paham dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam penelitian ini juga dilakukan pengamatan terhadap dosen dan mahasiswa dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat terkontrol dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pada awal pertemuan mahasi kurang antusias dengan pembelajaran karena mahasiswa telah terbiasa dengan pembelajaran memanfaatkan media jadi atau tanpa memanfaatkan limbah bekas. Pada pertemuan selanjutnya mahasiswa terlihat lebih antusias. Bahkan mahasiswa kelas eksperimen terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan mahasiswa kelas kontrol dan berfikir kreatif mahasiswa sudah mulai berkembang

Pembelajaran dengan media interaktif limbah bekas pada kelas eksperimen memiliki peningkatan berfikir kreatif yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol, hal ini terjadi karena adanya penggunaan suatu media pembelajaran interaktif limbah bekas Media pembelajaran ini sangat berguna bagi pendidik dan calon guru PIAUD. Bagi dosen alat ini mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Penerapan pembelajaran sedangkan bagi mahasiswanya sangat berguna untuk belajar berkreasi membuat berbagai media interaktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan bahan limbah bekas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif limbah bekas berpengaruh terhadap pengembangan berfikir kreatif mahasiswa

F. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 38 sampel pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang mengambil mata kuliah media pembelajaran AUD diperoleh kesimpulan sebagai berikut: “ Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan media interaktif limbah bekas terhadap berfikir kreatif mahasiswa

Penelitian berimplikasi pada :

- a) Berfikir kreatif mahasiswa dapat ditingkatkan lebih maksimal jika mempertimbangkan sarana dan prasarana yang tidak terpakai menjadi bermanfaat,
- b) Menempatkan peran dosen sebagai schaffolding dalam pembelajaran,
- c) Sebagai lembaga yang mendidik calon guru, perlu membekali mahasiswa berbagai ilmu keguruan

Saran

Berdasarkan penelitian disarankan :

- 1) Mempersiapkan media pembelajaran dengan memanfaatkan limbah bekas,
- 2) Lebih berimprovisasi dalam menerapkan berbagai media pembelajaran,
- 3) Memberi ruang yang cukup bagi mahasiswa sebagai calon guru mempelajari berbagai media pembelajaran
- 4) perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan limbah bekas ini dalam kajian yang lebih besar sehingga bukan hanya limbah lingkungan sekitar saja yang dapat teratasi tetapi persoalan sampah secara nasional dapat di tekan sedini mungkin
- 5) kemampuan mahasiswa untuk merancang media interaktif dari limbah bekas perlu digali lagi sehingga perlu dilakukan penelitian yang lebih lama untuk memberikan gambaran yang lebih meyakinkan mengenai keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

G. DAFTAR BACAAN

- Benyamin, Hopkins, *A Taxonomy For learning Teaching And Assessing*, New York:Logman Inc,1999
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka pelajar, 2012
- Ennis, R. H. 1985. Goal critical thinking curriculum. Dalam: Costa, A. L. (Ed.): *Developing Minds:a resource book for teaching thinking*. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Developing (ASCD). 54-57
- Evans, *Creative Thinkung*, Chic Publishing Co Ondah, 2007
- Fieldman, *Understanding Psychology*,(New York : Mc-Graw Hill, 2003
- Iskandar Agus, *Daur Ulang Sampah*, Jakarta, Azka Mulia media, 2006
- Kunantar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta, Rajawali Pres, 2009
- Mustikasari, Ardiani. 2008. Mengenal Media Pembelajaran. <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/>
- Nana Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung, Tarsito, 2009
- Nilawati Eva Sativa, *Menyulap Sampah jadi kerajinan Cantik*, Jakarta, Nobel Edumedia, 2010
- Ngalim Purwanto, *Evaluasi pembelajaran*, Jakarta, Remaja Rosdakarya, 2013
- Pehkomen, dalam tatang Yuli Eko Siswono, Upaya Meningkatkan kemampuan berfikir Kreati Siswa Melalui pengajuan Masalah, *Penelitian*, Jurusan Matematika, FMIPA UNESA, 2009
- SC Utami Munandar, *Pengembang Kreativitas Anak Berbakat Jakarta* : Rineka Cipta, 2009

- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002
- S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta, Bumi Aksara,
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif R&D*, Bandung, Alfabeta,
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2007
- Tanti Yuniar, (1997) *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. Agung Media aulia
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progressif* , Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2009
- Wirawan, *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi*, Jakarta, Rajawali Pres, 2012
- Yuliarti Nurheti, *Dari Sampah Jadi berkah* Yogyakarta, Andi Mappier Opsit, 2010
- Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, PT. Macanan Jaya Cemerlang : Jakarta Barat,2009

