

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK DESA SELAT DALAM MEMBUAT KERAJINAN TANGAN DARI SAMPAH PLASTIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE

I Komang Angga Sila Dharma*¹, I Nyoman Sudirman²

¹Pendidikan Bahasa Inggris

²Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

*Corresponding Author: anggasiladharna.ikomang42@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penerapan Model Pembelajaran Berbasis Video terhadap kreativitas anak-anak dan pengelolaan sampah plastik di Desa Selat. Model ini dirancang untuk memberikan pendekatan inovatif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi video untuk mengajarkan anak-anak cara membuat kerajinan tangan dari sampah plastik. Metode penelitian yang digunakan adalah PALS (*Participatory Action Learning System*) dengan pengajaran VBL (*Video Based Learning*). Penelitian ini dilakukan dalam kegiatan KKN di Desa Selat dengan melibatkan 35 anak yang berusia 9-12 tahun dengan membuat kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Video secara signifikan meningkatkan kreativitas anak-anak Desa Selat. Anak-anak tidak hanya mampu membuat kerajinan tangan yang kreatif, tetapi juga mengalami perubahan positif dalam persepsi terhadap sampah plastik. Meskipun terdapat beberapa kendala penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi positif pada pendidikan dan kreativitas anak di pedesaan, serta menjadi dasar inovasi pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas anak pedesaan secara keseluruhan.

Kata Kunci: Kreativitas, PALS, Video based Learning, Sampah Plastik

Abstract

This research aims to explore the impact of implementing the Video-Based Learning Model on children's creativity and plastic waste management in Selat Village. This model is designed to provide an innovative approach to learning by utilizing video technology to teach children how to make crafts from plastic waste. The research method used is PALS (Participatory Action Learning System) with VBL (Video Based Learning) teaching. This research was carried out in KKN activities in Selat Village involving 35 children aged 9-12 years by creating small groups consisting of 4-6 children. The research results show that the application of the Video-Based Learning Model significantly increases the creativity of Selat Village children. Children are not only able to make creative handicrafts, but also experience positive changes in their perception of plastic waste. Even though there are several obstacles, this research is expected to make a positive contribution to the education and creativity of children in rural areas, as well as become the basis for learning innovation, and increase the creativity of rural children as a whole.

Keywords: Creativity, PALS, Video based Learning, Plastic Waste

PENDAHULUAN

Seperti banyak wilayah pedesaan lainnya, menghadapi masalah pengelolaan sampah plastik memang menjadi polemik bagi setiap daerah. Salah satunya adalah . Desa Selat, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli, Sampah plastik yang tidak terkendali dapat mencemari lingkungan, mengganggu ekosistem lokal, dan mengancam kesehatan masyarakat. Selain itu, pengelolaan sampah plastik yang tidak efektif memengaruhi pemandangan desa dan kebersihan, mengurangi potensi pariwisata, dan menghambat pertumbuhan sosial dan ekonomi masyarakat setempat.

Kurangnya perhatian pemerintah dalam membantu penanggulangan sampah plastik di Desa Selat membuat masyarakat bingung dalam membuang sampah karena minimnya tempat pembuangan sampah. Masyarakat Desa Selat banyak yang membuang sampah ke tempat yang tak seharusnya seperti sungai, lembah kecil bahkan di bakar di depan rumah mereka masing-masing. Menurut penelitian tahun 2017 oleh Departemen Teknik Lingkungan Institut Teknologi Bandung (ITB) dan Danone-Aqua di Provinsi Bali, hanya 29,4% sampah plastik dibuang ke tempat pembuangan akhir (TPA), dan 44,5% lainnya tidak diolah atau mencemari lingkungan dari sungai hingga laut (Kubontubuh, 2018). Berdasarkan pendapat di atas masih banyak yang perlu diperbaiki dalam mengelola sampah plastik terutama adalah memberikan edukasi mengenai bahaya sampah plastik bagi generasi muda khususnya anak-anak dan memberikan pemahaman mengenai kreativitas dalam mengolah sampah.

Seiring dengan masalah pengelolaan sampah plastik, setiap lapisan masyarakat harus berkontribusi dalam memerangi permasalahan sampah yang makin memprihatinkan, salah satunya adalah membentuk kelompok belajar buat anak-anak. Dimana dalam kelompok belajar ini diharapkan anak-anak mendapatkan edukasi mengenai bahaya sampah plastik dan memberikan pembelajaran mengenai pengelolaan sampah plastik berbasis inovasi dan kreativitas serta anak-anak dapat menghasilkan produk kerajinan tangan yang memiliki nilai ekonomis.

Perkembangan kreativitas anak-anak dalam membuat kerajinan tangan juga menjadi fokus penting. Setiap anak memiliki bakat kreatif masing-masing, dan jika dilihat dari perspektif pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan, sehingga kreativitas harus diasah sejak usia dini (Suryana & Desmila, 2022). Setiap anak memiliki kemampuan kreatif, dan kreativitas adalah ekspresi seluruh kemampuan anak. Orang tua yang membantu anak mereka berkembang menjadi kreatif sejak dini dan memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka akan menjadi individu yang sangat kreatif (Tri Widya Sandika, 2020). Anak-anak memiliki kekuatan kreatif yang sangat penting untuk perkembangan sosial, intelektual, dan emosional mereka. Jika anak-anak mulai menjadi kreatif dari kecil, itu dapat membantu mereka menjadi orang yang inovatif dan mandiri di masa depan. Namun, ada kemungkinan bahwa anak-anak di Desa Selat tidak memiliki banyak sumber daya dan kesempatan untuk berkarya. Hal-hal seperti kekurangan bahan-bahan kerajinan tangan, kurangnya instruksi tentang cara mengelola sampah plastik dengan cara yang kreatif, dan keterbatasan dalam mendapatkan teknologi canggih mungkin telah menghambat kreativitas anak-anak.

Dalam memberikan suatu pembelajaran, membuat media pembelajaran adalah suatu yang harus dilakukan dalam mentransfer ilmu dari guru dan murid. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu mencapai tujuan pendidikan atau pengajaran dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Media pembelajaran, menurut Gagne & Briggs (1979:19) dalam , termasuk alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Alat-alat ini termasuk buku, rekaman tape, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (EsaUnggul FKIP, 2022).

Dalam upaya mengatasi tantangan ini, penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video YouTube muncul sebagai solusi pendidikan yang menarik dan inovatif. Media ini memanfaatkan teknologi video untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Media ini memungkinkan anak-anak untuk memahami proses pembuatan kerajinan tangan dari sampah plastik dengan lebih baik, sekaligus memberikan kesempatan untuk berkreasi secara aktif. Video merupakan media pembelajaran yang gampang diakses dan memberikan contoh-contoh fenomena fisika dalam kehidupan sehari-hari, termasuk contoh penerapan fluida statis dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari, 2021) Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video YouTube dapat

merangsang minat anak-anak dalam dunia kreativitas dan juga memperkenalkan mereka pada isu-isu penting tentang pengelolaan sampah plastik.

Penggunaan video YouTube di kelas sangat membantu untuk proses pembelajaran, yang tidak hanya berasal dari buku dan youtube juga membantu generasi internet yang akrab dengan berbagai sumber informasi agar lebih memahami materi pembelajaran (Hikmawati & Ayub, 2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video YouTube dalam memberikan pembelajaran di Desa Selat dapat memberikan inspirasi kepada anak-anak untuk berkreasi dan mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Video-video pendidikan yang menarik dan inovatif dapat membuat pembelajaran lebih visual dan menantang, dan juga memberikan solusi praktis untuk mendukung inisiatif daur ulang dan pengurangan sampah plastik di lingkungan mereka.

Namun, untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video YouTube berhasil, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana platform ini dapat menangani masalah pengelolaan sampah plastik dan mendorong kreativitas anak-anak di Desa Selat. Penelitian ini menyelidiki ide-ide tentang bagaimana platform ini dapat membantu mengidentifikasi jenis sampah plastik yang digunakan untuk kerajinan tangan dan meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berkreasi.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menangani masalah pengelolaan sampah plastik dan meningkatkan kreativitas anak-anak di Desa Selat. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video berfungsi dalam pendidikan kreatif berkelanjutan.

Metode Pemecahan Masalah

Penelitian *best practice* ini dilandaskan pada teori dari media pembelajaran berupa video youtube dan kreativitas. Menurut etimologinya, kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar" (Azhar Arsyad, 2013). Bentuk jamak dari kata "media" berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti "perantara" dan merujuk pada sarana komunikasi yang membawa informasi antara sumber dan penerima (Sharon E. Smaldino, 2011). Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah wujud dari komunikasi baik tercetak maupun audiovisual beserta peralatannya. Media biasanya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (Arief Sadiman, 2012). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang membantu pembelajaran berjalan dengan baik. Media juga dapat berfungsi sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi; penggunaan media sebagai penghubung antara guru dan siswa inilah yang disebut pembelajaran. Dengan kata lain, belajar aktif membutuhkan dukungan media untuk menyampaikan informasi.

Media video termasuk ke dalam media visual dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media visual termasuk berbagai jenis media, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, dan dapat didefinisikan sebagai media yang menyampaikan ide dan fakta dengan cara yang jelas, kuat, dan mendalam melalui penggunaan kata-kata dan gambar (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005). Media visual yang digunakan adalah media video yang berasal dari YouTube yang digunakan untuk memberikan pembelajaran dalam membuat kreativitas dengan menggunakan bahan dari sampah plastik untuk anak-anak di desa Selat. Media video YouTube adalah cara yang digunakan untuk mengelola dan menyampaikan informasi dengan menggunakan format yang dapat dilihat. Berbagai jenis media visual dapat ditemukan di YouTube, termasuk video pembelajaran, presentasi multimedia, dan efek media matte. Media visual memiliki beberapa dampak positif seperti menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual, serta meningkatkan minat belajar siswa. Agar menjadi efektif, media

visual harus diselaraskan dengan konteks yang bermakna dan harus berinteraksi dengan siswa untuk meyakinkan terjadinya proses pentrasferan informasi (Sholihah, 2019).

Seperti pengalaman yang dilakukan oleh Fathoni (2021) dalam artikelnya yang berjudul “Edukasi Peduli Sampah Melalui Media Video Animas Dan Mentoring Pada Anak Di Desa Mulyasari” bahwa dalam analisisnya menunjukkan bahwa program edukasi dan sosialisasi sampah pada anak-anak di Desa Mulyasari dengan menggunakan metode mentoring dan video animasi dapat mengajarkan anak-anak tentang sampah, baik jenisnya maupun cara mengelolanya. Selain itu media video tutorial juga digunakan dalam pemanfaatan limbah plastik menjadi kerajinan tangan yang dilakukan oleh ibu-ibu PKK desa Rabak, Kecamatan Kalimanah, Kabupaten Purbalingga. Dimana hasil yang didapat dari penelitian ini adalah ibu-ibu PKK memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan dalam membuat kerajinan tangan dari sampah plastik (Hidayah et al., 2020). Selain itu metode *video based learning* yang diterapkan dalam artikel yang berjudul “Video-Based Learning That Supports the Success of Flipped Classroom for Non-English Faculty” dimana menurut penelitian ini, pembelajaran berbasis video sangat dibutuhkan oleh siswa di universitas. Oleh karena itu, untuk mendukung keberhasilan ruang kelas terbalik di fakultas non-Inggris, pembelajaran berbasis video harus melibatkan beberapa elemen pembelajaran: pembelajaran yang berpusat pada siswa, akses internet dan perpustakaan, dan ekosistem pembelajaran. Hasil penelitian ini akan digunakan untuk memberikan referensi tambahan tentang pembuatan video pembelajaran berbasis web yang mendukung penggunaan *flipped classroom* (Aryusmar et al., 2021). Dan menurut Albó et al (2015) penggunaan pembelajaran berbasis video mungkin tidak hanya menyatu dalam penggunaan dalam metodologi kelas. Video juga dapat digunakan di kelas praktik sebagai alat pendukung yang mendorong pembelajaran yang lebih otonom, fleksibel, dan signifikan.

Berdasarkan pendapat diatas sangatlah baik menggunakan media video dalam memberikan pembelajaran dalam membuat kerajinan dari sampah plastik dalam meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas adalah sifat atau proses yang menghasilkan sesuatu yang baru dan berguna, seperti ide-ide baru, produk baru, atau solusi inovatif untuk masalah. Kreativitas dapat ditemukan di banyak bidang, seperti seni, bisnis, atau pribadi. Menurut Supraidi dalam Rachmawati (2005), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang baru, baik dari gagasan maupun hasil nyata, yang sebanding dengan apa yang sudah ada. Kreativitas adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir yang ditunjukkan oleh persatuan, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.

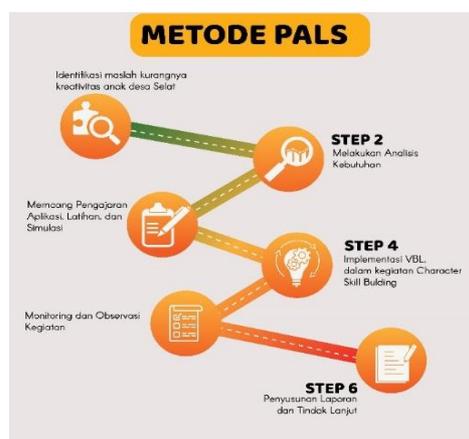
Dengan menggunakan media video YouTube dalam memberikan gambaran dalam proses membuat kerajinan tangan dari sampah plastik akan membuat anak merasa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dalam membuat suatu kerajinan atau karya yang akan di buat oleh mereka.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pembuatan kerajinan tangan dari sampah plastik ini dilakukan di tempat SDN 2 Selat yang berlokasi di Banjar Selat Peken, Desa Selat, Kabupaten Bangli, provinsi Bali. Dimana waktu pelaksanaannya dilakukan setiap hari Minggu selama 120 menit selama 4 kali pertemuan dengan kelompok anak-anak desa selat. Pertemuan pertama pada tanggal 5 November 2023 memperkenalkan materi dan memberikan beberapa video untuk dipilih oleh anak-anak serta mempersiapkan bahan-bahan yang dipakai dalam pembuatan kerajinan tangan dan pembentukan kelompok. Pertemuan ke dua pada tanggal 12 November 2023, di pertemuan ini melakukan praktek pembuatan kerajinan tangan dengan bahan yang sudah dipersiapkan oleh masing-masing kelompok. Pertemuan ke tiga pada tanggal 19 November 2023 masih melanjutkan praktek pembuatan kerajinan tangan. Dan pertemuan ke

empat pada tanggal 26 November 2023 setiap kelompok melakukan presentasi dan tanya jawab mengenai karya yang dihasilkan.

Penelitian *best practice* ini menggunakan metode *Participatory Action Learning System* (PALS) (Mayoux, 2007) dengan pengajaran VBL atau yang dikenal dengan *Video Based Learning*. Metode ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dalam membuat kerajinan tangan dari sampah plastik. Dalam metode PALS dapat dijabarkan sebagai berikut (1) Identifikasi Masalah Kurangnya Kreativitas Anak Desa Selat; (2) Melakukan Analisis Kebutuhan (3) Merancang Pengajaran Aplikasi, Latihan, dan Simulasi; (4) Implementasi VBL, dalam kegiatan Character Skill Bulding; (5) Monitoring dan Observasi; (6) Penyusunan Laporan dan Tindak Lanjut (Pradnyana et al., 2020)



Gambar 1. Metode PALS (Mayoux, 2007)

Kegiatan Dalam pembelajaran model VBL ini dibagi menjadi beberapa proses diantaranya, Penyajian Materi Langkah-langkah pembuatan, Kerajinan Tangan, Praktek Pembuatan Kerajinan Tangan dan Evaluasi.

Dalam pembelajaran ini, video dapat digunakan sebagai media yang menarik dan interaktif untuk memperkenalkan konsep, menyajikan materi, dan menunjukkan langkah-langkah pembuatan kerajinan tangan. Hal ini dapat membantu meningkatkan kreativitas anak dalam membuat kerajinan tangan dari sampah plastik, karena mereka dapat melihat dan mengikuti tutorial secara visual. Selain itu, pembelajaran berbasis video juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga anak-anak dapat belajar secara mandiri dan fleksibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan

Langkah pertama yang digunakan dalam mengidentifikasi permasalahan terkait pentingnya mengurangi limbah plastik dengan membuat kerajinan tangan. Proses identifikasi awal dilakukan setelah observasi di desa Selat. Dilihat dari kemampuan anak, masih banyak anak yang belum mengetahui terkait bahaya limbah plastik, ini disebabkan karena kurangnya pemahaman anak terhadap bahaya limbah plastik, kurangnya perhatian masyarakat terhadap dampak dari sampah plastik. Dan tidak adanya tempat pembuangan sampah yang baik sehingga masyarakat membuang sampah di tempat yang tidak seharusnya, bahkan ada yang membakar sampah di depan rumah mereka masing-masing. Dalam hal ini generasi muda terutama anak-anak adalah generasi yang dapat melakukan perubahan. Anak-anak desa selat yang duduk dibangku sekolah dasar yang berusia 9-12 tahun diajarkan mengenai dampak sampah plastik serta mengajarkan bagaimana pembuatan kerajinan tangan dari sampah plastik dengan membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 siswa di setiap kelompoknya.



Gambar 2. Tahap Observasi



Gambar 3. Pengenalan Materi VBL

Langkah kedua yaitu Memberikan pemaparan mengenai sampah dan dampak dari sampah serta membedakan antara sampah organik dan non organik. Selain itu memperkenalkan dan memaparkan konsep daur ulang dan pentingnya mengurangi limbah plastik yang ada di lingkungan sekitar baik di rumah, dan di sekolah. Dengan melakukan pembersihan di areal lingkungan belajar dan memberikan arahan untuk membuang sampah pada tempatnya serta menjaga tempat belajar mereka. Selain itu memberikan penjelasan mengenai manfaat dan potensi kreativitas dalam membuat kerajinan tangan dari sampah plastik. Bahwa tidak semua sampah itu tidak bernilai, bahkan di tangan orang yang kreatif sampah bisa berubah menjadi sesuatu kerajinan tangan yang menarik bahkan bisa bernilai ekonomis. Setelah memberikan pemaparan materi dilanjutkan dengan pembentukan kelompok dimana setiap anggota kelompok terdiri dari 4-6 orang dan ter dapat enam kelompok belajar.



Gambar 4. Membrikan Vidio Tutoial dari Youtube

Langkah ketiga yaitu memberikan video tutorial dari YouTube. Menggunakan video tutorial yang menunjukkan langkah-langkah secara detail dalam membuat kerajinan tangan dari sampah plastik. Masing-masing kelompok dapat memilih kerajinan tangan yang mereka ingin kerjakan dalam menggunakan sampah plastik sebagai media utama. Video di ambil dari kanal YouTube. Setelah memilih materi atau video yang mereka pilih tahap selanjutnya adalah menyediakan daftar bahan dan alat yang diperlukan untuk setiap kerajinan tangan. Setiap kelompok akan menyiapkan bahan-bahan yang ada di dalam video khususnya sampah plastik yang di perlukan dalam membuat kerajinan tangan.

Langkah ke empat yaitu praktek pembuatan kerajinan tangan. Memberikan waktu bagi anak-anak yang sudah membentuk kelompok untuk mencoba membuat kerajinan tangan dengan melihat video tutorial yang di tayangkan melalui laptop dan handphone. Dan memberikan keleluasaan untuk mereka dalam mengkreasikan apa yang ada di dalam video tutorial dan mendorong mereka untuk berkreasi dengan menggunakan bahan dan alat yang sudah mereka kumpulkan agar bisa menjadi sebuah kerajinan tangan. Video yang ditonton oleh anak-anak distop sesuai dengan langkah-langkah yang di jabarkan dan setiap kelompok akan mengikuti arahan dari video tersebut. Dan kegiatan ini menghabiskan waktu selama 2x pertemuan agar mendapatkan hasil yang maksimal.



Gambar 5. Praktek Kegiatan



Gambar 6. Evaluasi dan Presentasi

Langkah ke lima yaitu adalah Evaluasi. Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil karyanya di depan kelompok lain. Serta mengadakan sesi tanya jawab untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman anak-anak mengenai kerajinan tangan serta manfaat dari kerajinan tangan yang mereka buat. Setelah presentasi, setiap kelompok memberikan masukan atau umpan balik yang positif untuk kreativitas dan karya dari kelompok lain dan para fasilitator juga memberikan masukan dan motivasi untuk setiap kelompok yang sudah melakukan presentasi.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah video tutorial yang di ambil dari kanal YouTube. Sedangkan perangkat penunjang yang digunakan adalah Laptop, Handphone, Colokan dan Speaker aktif. Sedangkan bahan-bahan yang dipergunakan dalam

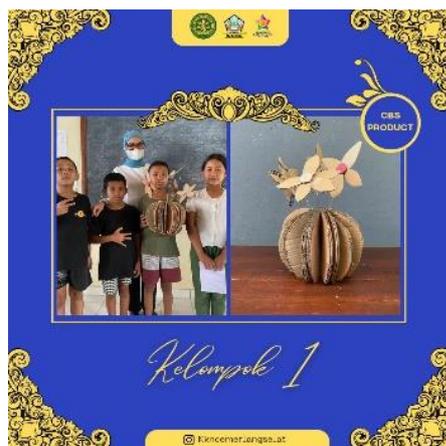
praktek adalah kardus bekas, botol minuman bekas, bebatuan, kawat, lem tembak, selotip, gelas plastik, korek, gunting, cutter, stik es krim, dan sampah plastik.

Pelaksanaan *best practice* ini menggunakan metode PALS dan pembelajaran VBL atau yang dikenal dengan *Video Based Learning* menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Dimana anak-anak yang dulunya agak sembarangan dalam membuang sampah dan sangat sukar dalam membuat kerajinan tangan kini dengan memberikan pembelajaran mengenai bahaya sampah plastik dan membuat kerajinan tangan dari limbah sampah plastik dengan menggunakan video dari YouTube, anak-anak desa Selat menyadari betapa pentingnya pengelolaan sampah plastik serta membuang sampah pada tempatnya. Selain itu penerapan pembelajaran berbasis video ini dapat meningkatkan kreativitas anak-anak desa Selat. Yang mana dalam praktek pembuatan kerajinan tangan dari sampah plastik, anak-anak desa Selat sangat antusias mengikutinya.

Hasil

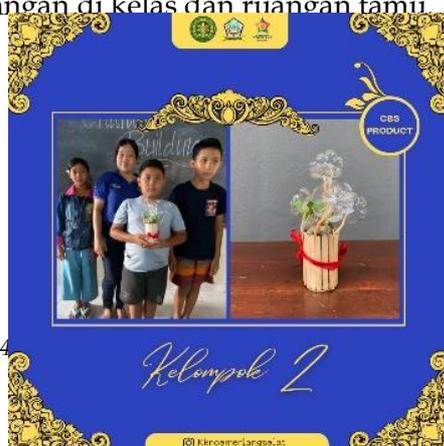
Setiap langkah dalam kegiatan pembuatan kerajinan tangan dari sampah plastik memberikan edukasi tersendiri bagi setiap anak yang mengikuti pembelajaran berbasis video YouTube guna meningkatkan kreativitas mereka. Semangat dan motivasi anak-anak dalam pembelajaran berbasis video ini sangatlah tinggi karena mereka bisa melihat bagaimana proses pembuatan kerajinan tangan sehingga mereka bisa mempersiapkan diri mereka dengan menyiapkan bahan-bahan yang terdapat di dalam video. Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam praktek pembuatan kerajinan tangan ini sangat di perhatikan oleh anak-anak sehingga mereka dapat menciptakan kerajinan tangan dari sampah plastik.

Hasil yang mereka berikan dari diterapkannya pembelajaran berbasis video ini menunjukan kemajuan yang sangat fantastis dimana setiap kelompok anak dapat membuat kerajinan tangan mereka dengan mengikuti tutorial dari video yang mereka pilih. Adapun hasil karya mereka bisa dilihat di bawah ini :



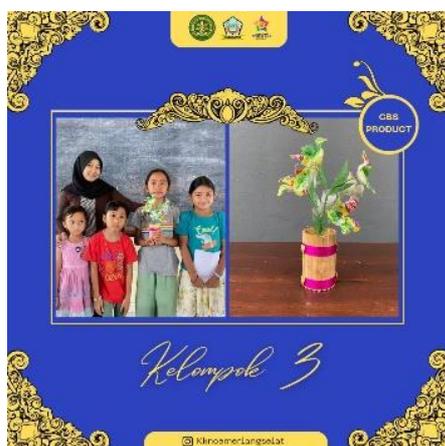
Gambar 7. Hasil Kelompok 1

Kelompok I yang mereka namai kelompok SOTONG atau nama panjangnya Sok Ganteng, membuat kerajinan tangan dari sampah kardus dan kaleng bekas yang dimanfaatkan dalam membuat kerajinan tangan berupa vas bunga dari kardus bekas. Yang bisa digunakan sebagai pajangan di kelas dan ruangan tamu.



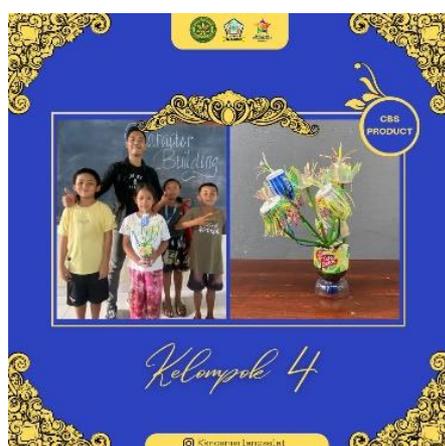
Gambar 8. Hasil Kelompok II

Kelompok II yang mereka beri nama kelompok BSK atau Batu sangkar, membuat kerajinan tangan dari sampah plastik berupa bunga lili, yang terbuat dari botol plastik, stik es krim dan pita. Dimana menurut mereka kerajinan yang mereka buat berupa vas bunga Lili yang estetik, bisa dipajang di kamar, meja belajar dan sebagai hiasan rumah.



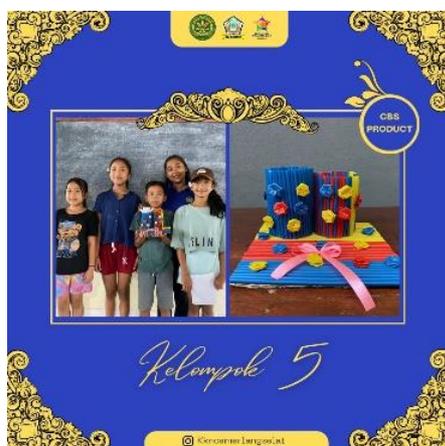
Gambar 9. Hasil Kelompok III

Kelompok III yang mereka namai kelompok FANTASTIS 4, membuat kerajinan tangan dari sampah plastik berupa vas bunga Alamanda atau nama lainnya Buttercup. Kerajinan ini terbuat dari sampah plastik teh gelas, stik es krim, kertas jagung, manik-manik bekas, dan kawat. Menurut mereka kerajinan bunga Alamanda yang terbuat dari sampah plastik ini melambangkan kecantikan. Yang mana menurut mereka kerajinan ini bisa dipajang di meja, hiasan estetika di ruang tamu dan vas di meja guru.



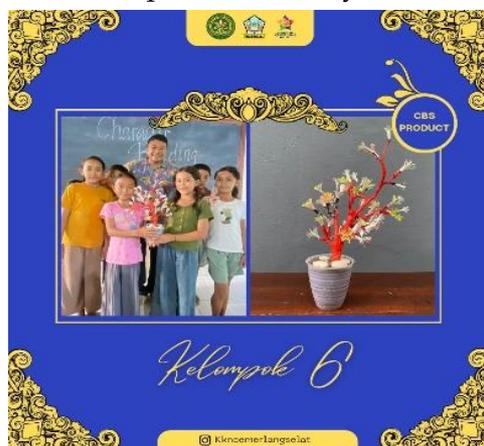
Gambar 10. Hasil Kelompok IV

Kelompok IV yang mereka beri nama KOPI atau nama panjangnya Kumpulan Orang Paling Imut, membuat kerajinan tangan dari barang bekas, seperti botol bekas, plastik teh gelas bekas, kawat dan bebatuan. Kerajinan yang mereka buat berupa pohon kelapa dengan perpaduan bunga bintang. Yang berfungsi sebagai hiasan meja dan dekorasi ruangan.



Gambar 11. Hasil Kelompok V

Kelompok V yang bernama kelompok SKUBIDU atau yang mereka sebut sebagai Sekumpulan Beban Dunia. Dimana mereka membuat tepak pensil, gunting, dan alat tulis lainnya. Yang mereka buat dari pipet bekas, kardus, dan botol bekas. Yang mereka rangkai dengan bentuk yang berwarna warni. Kerajinan ini baik di pajang di ruang guru, kelas sebagai tempat menaruh alat tulis, dan peralatan lainnya.



Gambar 12. Hasil Kelomok VI

Kelompok VI atau yang mereka sebut sebagai kelompok Art Group. Kerajinan yang mereka buat berupa Bonsai dari sampah plastik berupa gelas plastik ale-ale, teh gelas, kawat dan tas kresek bekas. Menurut mereka kerajinan ini bisa di pajang di ruang tamu, dan sebagai hiasan dinding dalam ruangan dengan tambahan papan penyangga agar menambah kesan estetika di dalam ruangan.

Karya yang dihasilkan oleh kelompok anak-anak Desa Selat di posting ke IG KKN Cemerlang Selat dengan akun @kkncemerlangselat. Pemostingan ini dilakukan agar anak-anak bisa melihat karyanya di media sosial dan bisa di lihat oleh banyak pihak sebagai bentuk apresiasi kepada anak-anak yang telah berjuang membuat kerajinan tangan maka yang mendapatkan like dan komentar yang banyak adan mendapatkan penghargaan dari team KKN Selat.

Meskipun penerapan *video based learning* dalam meningkatkan kreativitas anak-anak desa Selat menemukan keberhasilan. Namun berbapa kendala juga teridentifikasi dalam pelaksanaannya. Salah satunya adalah anak-anak yang cenderung suka bermain dibandingkan mengerjakan tugasnya. Kendala ini menjadi faktor yang dapat di perhitungan dalam memberikan pembelajaran dimana itu akan mengganggu proses teman lainnya yang fokus mengerjakan tugasnya. Selain itu kendala waktu dimana waktu yang di perlukan lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan penerapan *video based learning* dalam meningkatkan kreativitas anak-anak desa Selat bisa dikatakan sangat berhasil, dilihat dari karya- karya yang dihasilkan oleh anak-anak yang sangat bagus. Selain itu, kendala yang ditemukan memberikan dasar untuk perbaikan dan pengembangan program yang lebih baik di masa depan, yang akan memberikan anak-anak di Desa Selat peluang pembelajaran yang lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode VBL (*Video Based Learning*) dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam membuat kerajinan tangan dari sampah plastik dengan menggunakan media video YouTube. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman dan perilaku. Dengan terus mengembangkan dan mendukung jenis inisiatif ini, diharapkan akan muncul masyarakat yang lebih peduli terhadap lingkungan dan kreatif dalam memecahkan permasalahan. anak-Anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran ini bisa mencerna dengan baik. Selain itu anak-anak juga merasakan pengalaman belajar yang berbeda dan mereka tertarik dan termotivasi dalam mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan. Keberhasilan ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif di masa depan.

Sesuai dengan data yang tertuang diatas, maka dapat direkomendasikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk membantu menyelesaikan permasalahan siswa , maka perlu dicari solusi yang terbaik agar siswa dapat keluar dari permasalahan yang dihadapi.
2. Penggunaan metode VBL (*Video Based Learning*) adalah salah satu metode yang dapat digunakan oleh peneliti manapun untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekolah dan di desa.
3. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap Model Pembelajaran Berbasis Video atau VBL untuk memaksimalkan potensi pembelajaran kreatif anak-anak.
4. Mengembangkan program-program kreatif lainnya yang dapat terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari anak-anak dan mendorong keberlanjutan dalam pengelolaan sampah plastik di Desa Selat.

DAFTAR PUSTAKA

- Albó, L., Hernández-Leo, D., Barceló, L., & Sanabira, L. (2015). Video-based Learning in Higher Education: The Flipped or the Hands-On Classroom? *EDEN Annual Conference*, 1-6.
- Arief Sadiman, D. (2012). *Media Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Aryusmar, Luke, J. Y., Pawestri, N., & Sela, S. T. (2021). Video-based learning that supports the success of flipped classroom for Non-english Faculty. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 704(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/704/1/012028>
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- EsaUnggul FKIP. (2022). *Pengertian Media Pembelajaran dan Perkembangannya Saat Ini*. EsaUnggulFKIP. <https://fkp.esaunggul.ac.id/pengertian-media-pembelajaran-dan-perkembangannya-saat-ini/>
- Fathoni, A. B., Meinaki, A., Dariah, A. J., Adawiyah, A. F., & Pratiwi, M. S. (2021). Edukasi peduli sampah melalui media video animasi dan mentoring pada anak di desa Mulyasari. *Proceedings UIN Sunan Gunung Jati Bandung, November*, 181-190. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/download/264/227>
- Hidayah, D. U., Budi Utami, D. A., Tripustikasari, E. T., Sholikhatin, S. A., Subarkah, P., & Dwi Putra, R. N. (2020). Pemanfaatan Limbah Plastik Menjadi Kerajinan Tangan Menggunakan Video Tutorial Bagi Ibu-Ibu PKK Desa Rabak, Kecamatan

- Kalimanah, Kabupaten Purbalingga. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 3(1), 17–25. <https://doi.org/10.36765/jpmb.v3i1.165>
- Hikmawati, H., & Ayub, S. (2021). Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi COVID-19 untuk Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. *Unram Journal of Community Service*, 2(3), 64–72. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v2i3.66>
- Kubontubuh, E. D. (2018). Bali Bebas Sampah Plastik (menuju “Clean and Green Island”). *Jurnal Bali Membangun Bali*, 2(1), 41–46. <https://doi.org/10.51172/jbmb.v2i1.38>
- Kurniati, Y. R. dan E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Depdikbud.
- Mayoux, L. (2007). 8. Road to the foot of the mountain, but reaching for the sun: PALS adventures and challenges. *Springs of Participation*, November, 93–106. <https://doi.org/10.3362/9781780446004.008>
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Pradnyana, P. B., Sudirman, I. N., & Janawati, D. P. A. (2020). Pendampingan Kegiatan Belajar Di Rumah Secara Privat Di Masa Pandemi Covid-19 Dilingkungan Kabupaten Bangli Bagian Utara. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 551. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3383>
- Sharon E. Smaldino, J. D. R. dan D. L. L. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Kencana Prenada Media Group.
- Sholihah. (2019). *Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. 172071200049.
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Tri Widya Sandika. (2020). *Journal Research and Education Studies*. *Invention*, 1(1), 33–43.
- Wulandari, S. (2021). Studi Literatur Penggunaan Pbl Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 9(1), 7. <https://doi.org/10.24252/jpf.v9i1.13818>