

Membangun Kreativitas Dan Kesadaran Lingkungan Melalui Lomba Daur Kreatif Menggunakan Sampah Di SMAN 2 Narmada

Sisi Samarina¹, Saskia Hairun Nisa², Olifia Riski Saputri³, Tri Sultania⁴, Alda Wulandari⁵, Sania Liyyin⁶, Ela Hultaria⁷, Suci Insani Redjeki⁸, Siti Sundari⁹, Rianto Atmawijaya¹⁰, Lalu Trisna Wahyudi¹¹, Muhamad Mayadi¹²

¹²Prodi Pendidikan Biologi, ³⁴⁵Prodi Pendidikan Sosiologi, ⁶⁷⁸⁹¹⁰Prodi Pendidikan Kimia, ¹¹¹²Prodi Pendidikan PPKN, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v8i1.10354>

Sitasi: Samarina, S., Nisa, S. H., Saputri, O. R., Sultania, T., Wulandari, A., Liyyin, S., Hultaria, E., Redjeki, S. I., Sundari, S., Atmawijaya, R., Wahyudi, L. T., & Mayadi, M. (2025). Membangun Kreativitas Dan Kesadaran Lingkungan Melalui Lomba Daur Kreatif Menggunakan Sampah Di SMAN 2 Narmada. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(1)

Article history

Received: 18 Desember 2024

Revised: 17 Januari 2025

Accepted: 20 Januari 2025

*Corresponding Author:

Alda Wulandari., Universitas Mataram, Mataram, Indonesia, Email:

aldawulandari406@gmail.com

Abstract: Tujuan dalam program ini ialah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna sekaligus menanamkan kesadaran lingkungan yang ada di SMAN 2 Narmada dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian tidak untuk menguji hipotesis atau spekulasi tertentu, melainkan untuk memperoleh pemahaman dan penafsiran yang mendalam. Hasil ketercapaian dari program ini yaitu antusiasme tinggi dan kemampuan bekerja sama dalam tim, menghasilkan karya-karya inovatif yang tidak hanya kreatif tetapi juga fungsional. Program ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran lingkungan di kalangan siswa dan mengasah keterampilan praktis mereka dalam mengelola barang bekas.

Keywords: Pendampingan; Wawasan Wiyata Mandala; Daur Kreatif; Barang-barang bekas; pemanfaatan; Kreativitas

Pendahuluan

Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim yang memberikan kebijakan Perguruan Tinggi untuk memberikan hak belajar selama tiga semester di luar program studi. Kampus merdeka pada dasarnya menjadi sebuah konsep baru yang membiarkan mahasiswa mendapatkan kemerdekaan belajar di perguruan tinggi (Lewwol et al., 2020; Muhsin, 2021; Wijayanto, 2021). Konsep ini menjadi lanjutan dari konsep sebelumnya yaitu Merdeka Belajar. Perencanaan konsep Kampus Merdeka ini pada dasarnya merupakan inovasi pembelajaran untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang berkualitas.

Sesuai dengan kebijakan Kemenristek Dikti, Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus

Merdeka) mulai disusun dan diberlakukan pada tahun 2020. Salah satu kunci keberhasilan dari implementasi kurikulum MBKM di perguruan tinggi dengan mengupayakan proses pembelajaran lebih otonom dan fleksibel sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang inovatif, realistis, variatif, dan bebas bagi mahasiswa (Baharuddin, 2021). Mahasiswa diberi kebebasan untuk mengikuti program-program MBKM baik yang telah disediakan oleh universitas masing-masing maupun oleh Kemenristek Dikti dan melakukan transfer kredit. Terdapat 8 bentuk program MBKM yang dapat dilakukan, yaitu 1) pertukaran pelajar, 2) KKN Tematik, 3) Studi independen, 4) kegiatan wirausahaan, 5) proyek kemanusiaan, 6) penelitian/riset, 7) magang/praktik industry, dan 8) Asistensi mengajar di satuan pendidikan (Dikti, 2020). Dari kedelapan program MBKM tersebut,

salah satu program yang diwadahi oleh Kemenristek Dikti adalah asistensi mengajar di satuan pendidikan atau yang dikenal dengan program Kampus Mengajar.

Program kampus mengajar merupakan salah satu program MBKM bermitra dengan Sekolah Dasar terdampak pandemi Covid-19 yang memiliki tujuan untuk memberikan mahasiswa kesempatan dan peluang belajar di luar kelas serta mengembangkan inovasi teknologi bagi pendidikan bersama dengan guru (Rezania & Rohma, 2021). Berdasarkan buku saku utama aktivitas mahasiswa, (Kemendikbud, 2021) rambu-rambu aktivitas mahasiswa ketika di sekolah pada program kampus mengajar meliputi 1) aktivitas yang lebih bersifat penguatan kompetensi peserta didik dan penumbuhan budaya mutu, 2) aktivitas pembelajaran tidak menggantikan peran guru, namun melengkapi dan memperkaya materi dan strategi pembelajaran bagi siswa dan 3) aktivitas mahasiswa ditujukan untuk menginisiasi dan membangun komunitas belajar di sekolah mitra.

Salah satu program utama dari MBKM yaitu Wawasan Wiyata Mandala. Wawasan Wiyata Mandala mencakup kegiatan mahasiswa mulai dari menyusun program, melaksanakan program, dan melakukan evaluasi program berdasarkan potensi siswa dan ketersediaan sarana dan prasarana sekolah/madrasah, Mahasiswa mengupayakan keterlibatan siswa dalam memanfaatkan potensi sekolah/madrasah secara optimal. Mahasiswa mengintegrasikan nilai, norma, bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat/warga sekolah dan lingkungan.

Sampah menjadi salah satu permasalahan yang tidak pernah ada habisnya karena sampah akan terus dihasilkan selama manusia ada dan masih dianggap sebelah mata, serta keberadaannya selalu menimbulkan problematika bagi kalangan orang. Sampah menjadi suatu permasalahan atau menimbulkan problematika bagi kalangan orang karena masyarakat belum menerapkan cara pengelolaan sampah dengan baik. Kegiatan Daur Kreatif yang dirancang oleh mahasiswa Asistensi Mengajar yang diprogramkan oleh sekolah di SMAN 2 Narmada merupakan cara memanfaatkan sampah-sampah yang ada untuk sebuah kerajinan yang berguna seperti kotak pensil, vas bunga dan lain-lain.

Program ini dilaksanakan 2 pekan atau selama *class meeting* berlangsung lalu diperlombakan sehari sebelum pembagian rapor yang dinilai oleh guru-

guru yang dipilih sebagai juri dan diumumkan pemenangnya setelah pembagian rapor. Daur kreatif dari barang-barang bekas dilaksanakan, baik di dalam maupun luar sekolah, dengan melibatkan siswa dalam proses penciptaan karya dari barang bekas, dengan tugas per kelas untuk membuat minimal 5 karya dari barang bekas yang dapat digunakan kembali. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna sekaligus menanamkan kesadaran lingkungan. Siswa bekerja secara kelompok di kelas masing-masing untuk mengembangkan ide kreatif dan menghasilkan karya yang inovatif. Proses pengerjaan ini diharapkan dapat melibatkan keterampilan praktis dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya daur ulang untuk menjaga lingkungan dengan cara mengolah sampah menjadi daur kreatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian tidak untuk menguji hipotesis atau spekulasi tertentu, melainkan untuk memperoleh pemahaman dan penafsiran yang mendalam (Cisse & Rasmussen, 2022). Lokasi penelitian ini bertempat di SMAN 2 Narmada yang berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 5 Narmada, Lombok barat. Adapun sumber data penelitian adalah siswa SMAN 2 Narmada. Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian terkait dengan kegiatan Lomba Daur Kreatif. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari catatan atau referensi pustaka yang memiliki relevansi dengan topik penelitian yang sedang dikaji.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung di lokasi penelitian. Selanjutnya, pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling yang bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh sudah memadai untuk menjawab masalah penelitian. Tidak ada jumlah subjek yang ditentukan secara spesifik, tetapi subjek dipilih berdasarkan kapasitas atau Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung di lokasi penelitian. Selanjutnya, pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling yang bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh

sudah memadai untuk menjawab masalah penelitian. Tidak ada jumlah subjek yang ditentukan secara spesifik, tetapi subjek dipilih berdasarkan kapasitas atau keahlian mereka dalam memberikan data yang valid (Craswell & Craswell, 2022)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pendekatan deskriptif kualitatif menurut Miles dan Matthew Huberman yang bertujuan untuk menggambarkan, menyimpulkan dan meringkas kejadian tertentu, serta karakter, tanda, sifat, dan keadaan yang ada. Adapun Langkah-langkah analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti model Miles dan Matthew Huberman yaitu 1) Reduksi data, 2) Penyajian Data dan 3) Verifikasi kesimpulan (Mihias, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Wiyata Mandala dengan tema "Daur Kreatif" dilaksanakan di SMAN 2 Narmada mulai tanggal 06 Desember sampai 20 Desember 2024. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna sekaligus menanamkan kesadaran lingkungan. Setiap kelas diberi tugas untuk menghasilkan minimal lima jenis karya inovatif dari bahan daur ulang, seperti botol plastik, kardus, atau kain bekas.

Selama pelaksanaan, siswa bekerja sama dalam tim untuk merancang, membuat, dan menyelesaikan karya mereka dengan bimbingan dari guru pendamping. Hasil karya akan dipamerkan dalam pameran khusus pada tanggal 20 Desember, yang menjadi ajang apresiasi kreativitas siswa. Puncak acara dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2024, bertepatan dengan penerimaan rapor siswa, di mana pemenang lomba diumumkan berdasarkan kreativitas, fungsionalitas, dan keunikan karya. Kegiatan ini tidak hanya mengasah keterampilan seni dan inovasi siswa tetapi juga memperlengkap kerja sama antar anggota kelas.

Pengumuman juara yang dilakukan pada tanggal 21 Desember 2024 berjalan dengan lancar, dan penilaian terhadap karya siswa dilakukan secara objektif. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif dalam hal kreativitas, pengelolaan waktu, dan kesadaran lingkungan, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pelaksanaan di masa mendatang.

Keterlaksanaan dari program ini dan antusias siswa dapat ditinjau pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Pameran Karya Daur Kreatif

Terlaksananya program daur kreatif ini memberikan solusi berupa pendampingan kepada siswa-siswi SMAN 2 Narmada dalam hal pengelolaan dan pemanfaatan sampah yang awalnya tidak memiliki nilai menjadi suatu produk yang bernilai.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam kegiatan ini mampu memberikan dampak positif bagi siswa maupun sekolah. Hal ini dapat dilihat dari ranah siswa yang terlibat secara aktif dalam kegiatan daur kreatif dari barang bekas. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengerjakan tugas per kelas dan banyak menghasilkan karya-karya yang kreatif serta inovatif. Keterampilan praktis siswa dalam memanfaatkan barang bekas juga meningkat, dan program ini berhasil menumbuhkan kesadaran lingkungan yang lebih baik di kalangan mereka.



Gambar 2. Proses penilaian karya

Kesimpulan

Kesimpulan dari program "Wiyata Mandala" dengan tema "Daur Kreatif" di SMAN 2 Narmada adalah bahwa program ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas menjadi karya bernilai

guna. Melalui kegiatan ini, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan kemampuan bekerja sama dalam tim, menghasilkan karya-karya inovatif yang tidak hanya kreatif tetapi juga fungsional. Program ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran lingkungan di kalangan siswa dan mengasah keterampilan praktis mereka dalam mengelola barang bekas.

Penilaian terhadap karya dilakukan secara objektif, dan puncak acara berjalan lancar, menunjukkan keterlibatan aktif semua pihak. Secara keseluruhan, program ini memberikan dampak positif dalam aspek kreativitas, kerja sama, pengelolaan waktu, dan kesadaran lingkungan. Meski demikian, terdapat ruang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pelaksanaan di masa mendatang.



Gambar 3. Hasil Karya Daur Kreatif

Saran

Berdasarkan hasil capaian program Wawasan Wiyata Mandala yang telah dilaksanakan di SMAN 2 Narmada, diberikan beberapa saran sebagai berikut. Program ini diharapkan dapat terus berjalan sehingga siswa dapat menumbuhkan kreativitas dan kepedulian terhadap kondisi di sekitar lingkungan sekolah maupun masyarakat. Serta memiliki nilai guna bagi siswa maupun sekolah.

Daftar Pustaka

- Cisse, A., & Rasmussen, A. (2022). Qualitative Methods. In *Comprehensive Clinical Psychology*.
- Craswell, J. W., & Craswell, D. J. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* ((Sixth Edition)). Carnegie Mellon University, USA.
- Mihas, P. (2023). Qualitative research methods: Approaches to qualitative data analysis. In . *In International Encyclopedia of Education* (Fourth Edition, pp. 302–313).
- Leuwol, N. V., Wula, P., Purba, B., Marzuki, I., Brata, D. P. N., Efendi, M. Y., Masrul, M., Sahri, S., Ahdiyati, M., & Sari, I. N. (2020). *Pengembangan Sumber Daya Manusia Perguruan Tinggi: Sebuah Konsep, Fakta dan Gagasan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ndiung, S., Nurtati, R., Jenimantris, Y., Ani, B. L., & Mulianti, E. (2022). Pelatihan Pengolahan Sampah Plastik Menjadi Produk Kreatif Bernilai Ekonomis. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 5(3), 849-855.
- Wijayanto, A. (2021). *Implementasi dan Problematika Merdeka Belajar*. OSF Preprints. <https://doi.org/10.31219/osf.io/yshk6>