

SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARI BARANG HABIS PAKAI PADA MATA PELAJARAN IPS

**Zulham Siregar¹⁾, Kahar Mashuri²⁾, Yusda Novianti³⁾, Eka Darliana⁴⁾, Riska
Fadilla⁵⁾**

STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
Siregarzulham20@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPS secara lebih konkret dan interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan di smks al mashum kisaran serta melibatkan tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan monitoring. Pada tahap persiapan, dilakukan identifikasi kebutuhan dan koordinasi dengan sekolah. Tahap pelaksanaan mencakup pelatihan dan lokakarya pembuatan media pembelajaran berbasis barang habis pakai, sedangkan tahap evaluasi dilakukan melalui angket dan observasi terhadap efektivitas media yang telah dibuat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi, sementara siswa lebih antusias karena dapat berpartisipasi aktif dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, kesadaran terhadap pentingnya daur ulang dan pemanfaatan barang bekas juga meningkat. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi solusi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif, dan berwawasan lingkungan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran IPS, Barang Habis Pakai, Pembelajaran Berbasis Lingkungan.

ABSTRACT

This community service activity aims to increase the creativity of teachers and students in the use of consumables as a learning medium in social studies subjects. Innovative learning media can increase students' understanding of social studies concepts in a more concrete and interactive way. This activity was carried out at SMKS Al Mashum Kisaran and involved three main stages, namely preparation, implementation, and evaluation and monitoring. At the preparation stage, needs are identified and coordinated with the school. The implementation stage includes training and workshops on making consumable-based learning media, while the evaluation stage is carried out through questionnaires and observations on the effectiveness of the media that has been made. The results of the activity showed that this method succeeded in increasing the involvement of teachers and students in the learning process. Teachers feel more helped in delivering the material, while

students are more enthusiastic because they can actively participate in the creation of learning media. In addition, awareness of the importance of recycling and the use of used goods is also increasing. Thus, this activity can be an alternative solution in creating creative, effective, and environmentally friendly learning.

Keywords: *Social Studies Learning Media, Consumables, Environment-Based Learning.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas (Widiansyah. 2018). Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran (Firmadani. 2020). Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Widyawati, dkk. 2023). Mahasiswa sebagai calon pendidik tentunya sangat perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Banyak media pembelajaran berbasis teknologi di era ini yang dapat digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar (Heryani, dkk. 2022). Keterbatasan akses terhadap teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam mengajar di era yang serba digital ini. Pengajar memerlukan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang murah, mudah didapat, dan tetap menarik bagi peserta didik (Azhar, dkk. 2020). Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan barang habis pakai yang sering dianggap sebagai limbah, tetapi sebenarnya memiliki potensi untuk dikreasikan menjadi media pembelajaran yang bermanfaat.

Pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, baik dari segi pendidikan maupun lingkungan (Apriliani. 2021). Media Pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam IPS dengan cara yang lebih konkret. Pendekatan pembelajaran menggunakan media ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya daur ulang dan pengelolaan sampah yang baik. Media pembelajaran ini tidak hanya memberikan nilai tambah bagi pembelajaran, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan kepada peserta didik.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS di STKIP Al Maksum beserta guru smks al mashum kisan harus dibekali dengan kemampuan untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif. Penggunaan barang habis pakai sebagai media pembelajaran merupakan solusi yang tepat dalam mengatasi keterbatasan sarana pembelajaran, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam memanfaatkan barang habis pakai menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Sering kali dalam pembelajaran ips ditemukan kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual dan abstrak, seperti perubahan sosial, interaksi antarmasyarakat, atau dinamika ekonomi (Ramadhani. 2022). Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis barang habis pakai, mahasiswa dapat belajar

bagaimana menyederhanakan konsep-konsep tersebut menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini akan meningkatkan daya tarik mata pelajaran IPS serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Pentingnya kegiatan ini juga didasari oleh kebutuhan akan tenaga pendidik yang mampu mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai, sehingga guru harus mampu beradaptasi dan berinovasi dengan sumber daya yang tersedia. Mahasiswa tidak hanya mendapatkan wawasan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan aplikatif.

Kreativitas mahasiswa dalam penggunaan barang habis pakai dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving pada mahasiswa (Isnawati. 2020). Mereka akan diajak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan pedagogik serta sikap inovatif yang akan berguna dalam dunia kerja nantinya.

Pengabdian kepada masyarakat ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepedulian mahasiswa terhadap isu-isu lingkungan. Sampah yang tidak terkelola dengan baik dapat menjadi permasalahan serius bagi masyarakat (Lingga. 2024). Dengan memanfaatkan barang habis pakai sebagai media pembelajaran peserta akan lebih sadar akan pentingnya pengelolaan sampah yang bijak serta bagaimana mengajarkannya kepada peserta didik. Hal ini dapat menjadi langkah kecil dalam membangun kesadaran lingkungan sejak dini melalui dunia pendidikan. Selain sebagai media ajar pemanfaatan barang habis pakai juga memiliki nilai ekonomi (Ananta. 2023). Mahasiswa dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis barang bekas yang memiliki nilai jual. Hal ini membuka peluang bagi mereka untuk menciptakan usaha kreatif di bidang pendidikan yang tidak hanya bermanfaat bagi mereka sendiri tetapi juga bagi masyarakat luas.

Mahasiswa akan diajak untuk melakukan eksplorasi terhadap berbagai jenis barang habis pakai yang dapat diubah menjadi media pembelajaran. Mereka juga akan mendapatkan pelatihan dalam merancang dan mengembangkan media yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan bimbingan dari dosen dan praktisi pendidikan, mahasiswa akan mampu menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Kegiatan ini juga akan melibatkan uji coba media pembelajaran di lingkungan sekolah atau tempat praktik. Mahasiswa dapat melihat langsung efektivitas media yang telah mereka buat serta mendapatkan masukan untuk penyempurnaan. Pengalaman ini akan menjadi bekal berharga bagi mereka dalam mengembangkan keterampilan mengajar di masa depan.

Melalui kegiatan ini mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS STKIP Al Maksum dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya akan menjadi pendidik yang mampu mengajarkan materi pembelajar namun juga menjadi fasilitator yang kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inspiratif. Kegiatan ini dapat menjadi model bagi program-program lain yang ingin mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran ini dijadikan inspirasi bagi institusi pendidikan lain dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis barang habis pakai.

Mahasiswa sebagai calon pendidik harus terus mengasah keterampilan mereka dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media

pembelajaran yang unik dan kreatif akan membantu mereka dalam membangun hubungan yang lebih baik dengan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. PKM ini bukan hanya sekadar kegiatan akademik, tetapi juga upaya nyata dalam mencetak pendidik yang inovatif, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan. Mahasiswa dapat memiliki wawasan baru serta kemampuan yang lebih baik dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan berdaya guna.

Pemanfaatan barang habis pakai sebagai media pembelajaran IPS merupakan langkah yang sangat relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan saat ini. Mahasiswa didalam kegiatan ini akan dibimbing untuk menjadi pendidik yang lebih adaptif dan inovatif. Mereka tidak hanya siap menghadapi dunia kerja tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan dan lingkungan.

II. METODE

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan yang mencakup identifikasi kebutuhan media pembelajaran berbasis barang habis pakai. Tim pengabdian akan melakukan survei dan diskusi dengan mahasiswa IPS untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran serta menentukan jenis barang yang dapat dimanfaatkan sebagai media ajar serta melakukan pengumpulan bahan dan perancangan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan oleh guru serta siswa. Selanjutnya pelaksanaan kegiatan yang melibatkan pelatihan dan pendampingan bagi guru dan siswa dalam mengolah barang habis pakai menjadi media pembelajaran yang menarik dan edukatif. Pelatihan ini dilakukan secara praktis melalui lokakarya dan demonstrasi langsung, di mana peserta akan diajak untuk membuat berbagai alat bantu pembelajaran dari bahan yang tersedia. Kegiatan ini juga mencakup simulasi penggunaan media dalam pembelajaran IPS agar peserta dapat memahami efektivitas dan cara penerapannya di kelas.

Kegiatan ini diakhir dengan mengevaluasi dan monitoring terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat. Tim pengabdian akan mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa mengenai kebermanfaatan serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman materi IPS. Refleksi dilakukan serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut agar program ini dapat diterapkan secara berkelanjutan. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan yang ramah lingkungan dan berbasis partisipasi aktif.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pemanfaatan media pembelajaran dari barang habis pakai pada mata pelajaran IPS telah dilaksanakan dengan sukses. Program ini mendapat sambutan positif dari guru dan siswa yang terlibat, terutama karena pendekatan yang inovatif dan berbasis lingkungan. Selama pelaksanaan, terlihat bahwa banyak guru yang antusias untuk menerapkan metode ini dalam pembelajaran mereka.

Tim pengabdian melakukan identifikasi kebutuhan melalui survei dan diskusi dengan para guru. Dari hasil survei ditemukan bahwa banyak guru mengalami kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat kendala dalam penggunaan media digital karena

keterbatasan fasilitas di beberapa sekolah. Pemanfaatan barang habis pakai menjadi tentunya akan menjadi solusi yang tepat dan ekonomis.

Mahasiswa diajak untuk melihat berbagai contoh media pembelajaran berbasis barang habis pakai, seperti peta timbul dari kardus bekas, miniatur lingkungan dari botol plastik, serta papan edukatif dari kertas daur ulang. Pengenalan ini memberikan wawasan baru bagi peserta tentang bagaimana bahan sederhana dapat dikreasikan menjadi alat pembelajaran yang efektif.



Gambar. Proses pembuatan media ajar rumah adat



Gambar. Proses pembuatan media ajar peta timbul



Gambar. Proses pembuatan media ajar lapisan tanah



Gambar. Proses pembuatan media ajar gunung merapi

Para peserta diberikan kesempatan untuk membuat media pembelajaran dari bahan habis pakai sendiri. Mereka bekerja secara berkelompok untuk merancang dan mengembangkan alat bantu ajar yang sesuai dengan kurikulum IPS. Beberapa kelompok membuat model peta wilayah dari kain perca, sementara yang lain menciptakan replika bangunan bersejarah menggunakan karton bekas sehingga pada proses ini mendorong kreativitas serta kerja sama antar peserta. Salah satu hasil yang menonjol dari kegiatan ini adalah meningkatnya kesadaran peserta terhadap pentingnya memanfaatkan kembali barang yang sudah tidak terpakai. Banyak peserta yang mengaku tidak pernah terpikir sebelumnya bahwa barang bekas dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif seperti ini dapat mengubah pola pikir guru dalam merancang pembelajaran.

Peserta kegiatan merasakan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan media yang mereka buat sendiri. Media berbasis barang habis pakai memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif. Sebagai contohnya pada saat membahas topik geografi, siswa dapat memahami konsep ketinggian dan kontur wilayah dengan

menyusun peta timbul berbasis barang bekas. Mereka juga. Belajar cara mengolah dan mendaur ulang barang yang sering dianggap sampah menjadi sesuatu yang lebih bernilai. Kegiatan ini tidak hanya berdampak pada pembelajaran IPS, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan dan keberlanjutan.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada peserta. Dari hasil angket, mayoritas guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan media pembelajaran berbasis barang habis pakai. Mereka juga menyatakan bahwa pendekatan ini dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain. Terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses pelaksanaan kegiatan ini. Salah satunya adalah keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik. Beberapa peserta merasa bahwa mereka membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengeksplorasi teknik pembuatan media yang lebih beragam. Pelatihan ini dapat dikembangkan dengan durasi yang lebih panjang untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan jamannya.

Kendala lain yang dihadapi peserta adalah ketersediaan bahan di beberapa lokasi yang masih minim. Meskipun sebagian besar barang habis pakai mudah ditemukan, ada beberapa bahan yang sulit diperoleh dalam jumlah banyak. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah yang ingin menerapkan program ini dalam jangka panjang. Sekolah dapat bekerja sama dengan komunitas atau bank sampah untuk mendapatkan bahan yang dibutuhkan.

Dampak dari kegiatan ini juga dapat dilihat dari peningkatan kreativitas peserta dalam merancang media pembelajaran. Setelah pelatihan dilaksanakan banyak guru yang mulai mengembangkan ide-ide baru, seperti permainan edukatif berbasis barang bekas dan poster interaktif yang dibuat dari bahan daur ulang. Ini menunjukkan bahwa metode ini dapat menjadi pemicu inovasi dalam pembelajaran.

Salah satu hasil yang menarik adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias saat menggunakan media pembelajaran yang mereka buat sendiri dibandingkan dengan hanya membaca buku teks. Interaksi yang lebih aktif ini mendorong pemahaman konsep IPS secara lebih mendalam. Pengabdian ini juga memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar. Kegiatan ini membantu mengurangi limbah dengan memanfaatkan barang habis pakai dan mengajarkan siswa untuk lebih peduli terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan berkelanjutan yang saat ini semakin ditekankan dalam kurikulum.

Peserta kegiatan menemukan bahwa metode ini dapat diterapkan secara lebih luas dengan melakukan pelatihan serupa di berbagai daerah. Setiap daerah memiliki potensi dan tantangan yang berbeda dalam pengelolaan limbah, sehingga pendekatan ini dapat disesuaikan dengan kondisi setempat. Terdapat beberapa saran untuk pengembangan program ke depan. Salah satunya adalah perlunya panduan tertulis yang lebih lengkap agar guru dapat lebih mudah menerapkan metode ini setelah pelatihan berakhir. Panduan ini dapat berisi langkah-langkah pembuatan media pembelajaran serta contoh penerapannya dalam berbagai topik IPS. Hasil lain yang menarik adalah adanya peningkatan kerja sama antara guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran. Proses pembuatan media ini bukan hanya menjadi tanggung jawab guru tetapi juga melibatkan siswa. Hal ini membantu membangun suasana pembelajaran IPS yang lebih kolaboratif.

Beberapa peserta juga menyarankan agar program ini dikombinasikan dengan teknologi digital yang dimana bisa membantu dalam mendokumentasikan proses pembuatan media dan membagikannya dalam bentuk video atau artikel di platform pembelajaran. Ini dapat membantu penyebaran ide dan praktik baik ke lebih banyak sekolah. Kegiatan ini juga membuktikan bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak harus selalu bergantung pada teknologi canggih. Dengan kreativitas dan pemanfaatan sumber daya yang ada, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Program ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam skala yang lebih luas. Jika lebih banyak sekolah menerapkan metode pembelajaran seperti ini tentunya akan berdampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS dan kesadaran lingkungan akan semakin besar. Perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran berbasis barang habis pakai terhadap hasil belajar siswa. Data ini dapat membantu mengukur efektivitas metode ini secara lebih mendalam.

Kolaborasi dengan pihak lain seperti dinas pendidikan, komunitas lingkungan, dan industri daur ulang dapat menjadi strategi untuk mendukung keberlanjutan program ini. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pengabdian yang telah memberikan manfaat yang nyata bagi peserta. Guru mendapatkan keterampilan baru dalam mengembangkan media pembelajaran, sementara siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPS tidak hanya menjadi lebih menarik namun juga lebih bermakna bagi siswa. Dengan menghubungkan konsep akademik dengan realitas sehari-hari siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan.

Kegiatan ini juga membantu membangun karakter siswa dalam hal kepedulian terhadap lingkungan, kreativitas, dan kerja sama tim. Nilai-nilai ini sangat penting dalam membentuk generasi yang lebih bertanggung jawab dan inovatif. Program ini membuktikan bahwa pembelajaran dapat lebih efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekitar kita.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pemanfaatan Media Pembelajaran dari Barang Habis Pakai pada Mata Pelajaran IPS telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi guru serta siswa. Program ini membuktikan bahwa barang habis pakai dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan edukatif. Melalui serangkaian tahapan mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, kegiatan ini memberikan wawasan baru bagi para peserta dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan ramah lingkungan.

Peserta merasakan manfaat yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran berbasis barang habis pakai dalam pembelajaran IPS. Mereka menyadari bahwa keterbatasan sumber daya bukan menjadi penghalang dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Dengan menggunakan bahan sederhana seperti kardus, botol plastik, dan kertas bekas, guru dapat menyusun alat peraga yang membantu siswa memahami konsep dalam pelajaran IPS secara lebih menyenangkan. Peserta juga melihat peluang siswa untuk dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran ips, sehingga meningkatkan daya ingat dan minat

mereka terhadap materi yang dipelajari.

Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Mereka tidak hanya mendengar dan melihat pembelajaran yang sedang berlangsung, tetapi juga aktif dalam membuat media pembelajaran mereka sendiri. Hal ini berdampak pada peningkatan kreativitas serta keterampilan berpikir kritis dalam menghubungkan konsep IPS dengan kehidupan sehari-hari. Kesadaran mereka terhadap pentingnya mendaur ulang dan menjaga lingkungan juga meningkat seiring dengan praktik pemanfaatan barang habis pakai dalam pembelajaran. Kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, efisien, dan berorientasi pada keberlanjutan lingkungan.

Saran

Pada kegiatan ini disarankan agar para guru terus mengembangkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran berbasis barang habis pakai. Sekolah juga dapat mendukung dengan mengadakan pelatihan atau workshop bagi tenaga pendidik agar metode ini lebih bervariasi dan terstruktur. Keterlibatan siswa dalam proses pembuatan media pembelajaran perlu terus ditingkatkan agar mereka lebih kreatif, mandiri, dan semakin peduli terhadap lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, I. B. G. S. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK KEWIRUSAHAAN KEGIATAN DAUR ULANG SAMPAH PADA MATERI IPAS SISWA KELAS 4 DI SD NEGERI 5 PEGUYANGAN* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Apriliani, D. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Azhar, P. C., Sugma, A. R., Siregar, Z., & Habib, M. (2020). SOSIALISASI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA FILM BAGI SISWA KELAS X SMKS AL-MA'SUM STABAT. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 41-46.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Isnawati, R. (2020). *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja*. Jakad Media Publishing.

- Lingga, L. J., Yuana, M., Sari, N. A., Syahida, H. N., Sitorus, C., & Shahron, S. (2024). Sampah di Indonesia: Tantangan dan solusi menuju perubahan positif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12235-12247.
- Noverita, A., & Siregar, Z. (2020). Hubungan Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Oleh Guru Geografi pada Materi Bumi dan Jagad Raya dengan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Berbasis Sosial*, 1(2), 19-25.
- Ramadhani, A. A. (2022). *Upaya Guru Dalam Penanaman Nilai Sosial Sikap Emptai Pada Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sambit Ponorogo)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Siregar, Z. (2022). Kontribusi Materi Sejarah dalam Membangun Kesadaran Identitas dan Kewarganegaraan pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 156-163.
- Siregar, Z., Mashuri, K., Novianti, Y., Darliana, E., & Noverita, A. (2022). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka Di Sma Swasta Persiapan Stabat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 100-107.
- Widiansyah, A. (2018). Peranan sumber daya pendidikan sebagai faktor penentu dalam manajemen sistem pendidikan. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 18(2), 229-234.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215-225.