

Pemanfaatan Sampah sebagai Media Pembelajaran di Pulau Kecil Perbatasan

Ratnah Kurniati MA¹, Lestari¹, Sigit Sugiarto¹, Asmirani Alam¹, Michael Inuhan¹, Edy Sony¹, Sitti Fatimah Kamaruddin¹, Dian Rubiana Suherman¹

¹Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU) Kab. Maluku Barat Daya

Corresponding author email: ratnah.kurniati@lecturer.unpatti.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima: 7 Juli 2024

Direvisi: 15 Juli 2024

Disetujui: 23 Juli 2024

Keywords:

Media Pembelajaran,
Sampah,
Pulau Perbatasan

ABSTRAK

Salah satu alternatif solusi meningkatkan minat belajar anak adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Namun sebagian besar guru masih beranggapan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang mahal dan rumit. Olehnya itu, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran yang dapat dibuat dengan memanfaatkan sampah pada mahasiswa calon guru dengan melakukan praktek penggunaan media tersebut pada anak-anak di desa Wakarleli, kab. Maluku Barat Daya. Kegiatan yang berlangsung setiap hari Sabtu pukul 16.00-17.30 WIT selama 14 Oktober 2023 – 11 November 2023 ini mengajak sekitar 20 anak dari rentang usia beragam sebagai pengguna media pembelajaran. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat meliputi 3 tahap yaitu (1) penyampaian materi pada mahasiswa serta pemilihan sampah sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran, (2) demonstrasi media pembelajaran di kampus dan (3) praktek langsung penggunaan media pembelajaran tersebut pada anak-anak. Dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam, minat belajar anak-anak dapat meningkat dan mahasiswa calon guru menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan barang yang ada. Barang bekas atau sampah yang dijadikan bahan utama pembuatan media pembelajaran pada kegiatan ini adalah daun kering, ranting, karton dan kertas bekas. Dari barang-barang bekas ini, mahasiswa membuat media pembelajaran berupa media pembuatan karya kreatif dengan daun dan ranting, media pengenalan huruf dan angka, serta media untuk mengukur kemampuan matematika. Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan ini berjalan dengan sangat baik. Walaupun ada beberapa kendala seperti rebutan krayon antar anak, namun, kendala ini dapat segera diatasi dengan menerapkan beberapa alternatif solusi. Secara umum, kegiatan ini memberi dampak positif bagi anak di desa Wakarleli sebagai pengguna media pembelajaran. Anak-anak yang sebelumnya mengandalkan hapalan untuk menyelesaikan soal menjadi lebih memahami konsep dan materi. Selain itu, minat belajar anak juga meningkat, salah satu indikatornya dapat dilihat dari antusias anak dalam berebut krayon untuk mengisi jawaban soal-soal. minat belajar mereka. Sedangkan bagi mahasiswa, kegiatan ini dapat menjadi inspirasi mereka dalam menjalani profesi guru di kemudian hari. Melalui kegiatan ini, mereka juga memahami pentingnya media pembelajaran serta merasakan kemudahan dalam pembuatan media tersebut



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright@ Author (2024).

1 PENDAHULUAN

Kualitas pembangunan manusia pada satu daerah dapat dilihat melalui Indeks Pembangunan Manusia (IPM) atau Human Development Index (HDI) pada daerah tersebut [1]. Melalui IPM, Badan Pusat Statistik (BPS) mengukur tiga aspek utama pembangunan manusia yaitu dengan melihat (1) angka harapan hidup waktu lahir, (2) rata-rata lama sekolah dan angka melek huruf serta (3) akses terhadap sumber daya [2]. Data terakhir Badan Pusat Statistik (BPS) Maluku Barat Daya menunjukkan IPM Kabupaten Maluku Barat Daya Tahun 2021 adalah 62,37 [1]. Angka yang masih sangat jauh dengan angka rata-rata IPM Indonesia yang mencapai 72,29 pada tahun yang sama [3]. Bahkan jika dibandingkan dengan kabupaten lain di provinsi yang sama, tingkat IPM Kabupaten Maluku Barat Daya juga masih terbilang rendah karena berada di peringkat 11 dari 11 kabupaten/kota di Maluku [1].

Jika dilihat dari dimensi pendidikan, angka Harapan Lama Sekolah (HLS) kabupaten Maluku Barat Daya adalah 12,35 [1]. Ini berarti anak-anak usia 7 tahun di Maluku Barat Daya memiliki peluang untuk bersekolah selama 12,35 tahun atau setara dengan diploma I. Lebih lanjut, Rata-rata Lama Sekolah (RLS) kabupaten Maluku Barat Daya adalah 8,59 tahun, angka yang tidak jauh berbeda dengan RLS di Indonesia yang berada pada angka 8,97 pada tahun yang sama [1], [4]. Jika dibiarkan tetap pada angka ini, kualitas masyarakat di Maluku Barat Daya akan semakin tertinggal. Karena HLS dan RLS sangat mempengaruhi tingkat pengangguran pada suatu daerah, kemiskinan hingga tingkat IPM ([5], [6], [7]).

Berdasarkan pemaparan data di atas, maka dinilai perlu untuk meningkatkan angka HLS dan RLS di kabupaten Maluku Barat Daya melalui upaya peningkatan minat belajar anak-anaknya. Salah satu cara yang dapat ditempuh demi tercapainya tujuan ini adalah dengan pembuatan media pembelajaran [8], [9]. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, meningkatkan kreatifitas, motivasi hingga imajinasi anak [10].

Namun, penggunaan media pembelajaran di Indonesia, khususnya di Maluku Barat Daya, dinilai masih minim. Banyak alasan guru yang menyebabkan minimnya penggunaan media pembelajaran, salah satunya adalah persepsi guru bahwa penggunaan media adalah hal yang mahal [10]. Padahal, media juga dapat dibuat dari barang atau peralatan yang murah bahkan gratis. Misalnya dengan memanfaatkan sampah sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran. Dengan pemanfaatan ini, selain mampu meningkatkan minat belajar anak, pembuat media pembelajaran berbahan dasar sampah juga akan memberi kontribusi besar dalam menjaga lingkungan [11]. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mensosialisasikan pemanfaatan sampah sebagai media pembelajaran dalam usaha meningkatkan minat belajar anak di Maluku Barat Daya sehingga dapat berdampak pada peningkatan Harapan Lama Sekolah (HLS) dan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di daerah ini. Sosialisasi dilakukan pada mahasiswa calon guru pada program studi pendidikan matematika dan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU) Universitas Pattimura Kab. Maluku Barat Daya dengan harapan mereka dapat mengubah pandangannya mengenai media pembelajaran yang mahal dan sulit.

Demi tujuan ini, maka media pembelajaran yang dibuat dan disosialisasikan pada kegiatan ini adalah media yang membantu anak dalam mengenal angka dan huruf, membaca, hingga berhitung.

Adapun alasan dipilihnya ketiga media tersebut adalah karena anak-anak di desa Wakarleli, Kab. Maluku Barat Daya yang merupakan lokasi kegiatan, masih banyak yang belum mengenal huruf dan angka. Selain itu, terdapat pula anak-anak usia sekolah yang tidak senang dengan pelajaran matematika karena dianggap sulit sehingga melalui kegiatan ini diharapkan terdapat perubahan positif pada kemampuan anak-anak di desa Wakarleli.

2 METODE PELAKSANAAN

Alur kegiatan pemanfaatan sampah sebagai bahan dasar dalam pembuatan media pembelajaran yaitu penyampaian materi pada mahasiswa, demonstrasi di kampus dan diakhiri dengan praktek langsung penggunaan media pembelajaran pada anak-anak. Metode penyampaian materi bertujuan untuk memberi pemahaman pada mahasiswa mengenai apa itu media pembelajaran, tujuan dibuatnya serta alternatif sampah yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, media pembelajaran yang akan dibuat dan disosialisasikan adalah media yang membantu anak dalam mengenal angka dan huruf, membaca, hingga berhitung. Untuk membuat media sesuai kebutuhan, maka dilakukan tahapan berupa:

1) Penentuan media dan alternatif sampah yang akan diolah

Untuk pembuatan media ini, alternatif sampah yang dimanfaatkan sebagai bahan dasar adalah daun kering, ranting, kardus dan kertas bekas. Selain bertujuan untuk mengasah kreatifitas mahasiswa, kegiatan pada tahapan ini juga bertujuan mengurangi sampah di lingkungan sekitar serta diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih bijak dalam mengelola sampah mereka.

2) Mahasiswa mendemonstrasikan penggunaan media

Pada tahap selanjutnya, yaitu demonstrasi di kampus, mahasiswa diminta membuat huruf, angka, dan mencari gambar yang dapat menarik minat anak dalam membaca dan berhitung. Pada tahap ini, mahasiswa juga mempraktekkan cara penggunaan media bersama-sama serta meminta masukan dari dosen-dosennya. Tahapan pertama dan kedua dilaksanakan setiap hari jumat di kampus Universitas Pattimura Kab. Maluku Barat Daya dengan waktu yang tentatif disesuaikan dengan jadwal kuliah mahasiswa yang terlibat.

3) Praktek penggunaan media pembelajaran pada anak-anak

Selanjutnya, tahapan terakhir adalah praktek langsung penggunaan media pembelajaran pada anak-anak. Tahapan kegiatan ini berlangsung setiap hari Sabtu pukul 16.00-17.30 WIT selama 14 Oktober 2023 – 11 November 2023 di Desa Wakarleli, Kec. Moa, Kab. Maluku Barat Daya dengan mengajak sekitar 20 anak dari rentang usia beragam sebagai pengguna media pembelajaran. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam, minat belajar anak-anak dapat meningkat.

3 HASIL & PEMBAHASAN

Salah satu upaya menumbuhkan minat belajar anak adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Namun, kemauan guru dalam pembuatan media masih sangat minim karena merasa

media pembelajaran sebagai sesuatu yang mahal dan repot [11]. Oleh karena itu, sebagai upaya pengenalan media pembelajaran efektif dari barang yang ada di sekitar, utamanya barang yang tidak bernilai seperti daun kering, ranting, karton dan kertas, maka kegiatan ini dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan terhadap minat belajar.

Kegiatan pemanfaatan sampah sebagai bahan dasar pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu (1) penyampaian materi pada mahasiswa mengenai media pembelajaran serta pemanfaatan sampah sebagai bahan dasarnya, (2) demonstrasi media di kampus dan (3) praktek langsung penggunaan media pembelajaran tersebut pada anak-anak.

Pada tahap awal, mahasiswa dari program studi pendidikan matematika dan PGSD menerima materi singkat terkait media pembelajaran. Materi ini sebenarnya sudah dibahas pada mata kuliah mereka namun kembali diulangi untuk lebih memahami materi. Selanjutnya, mahasiswa juga diberi alternatif bahan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, utamanya barang-barang tidak terpakai yang ada di kampus seperti daun kering, ranting, karton dan kertas bekas. Dari keempat bahan dasar ini, mahasiswa mencoba membuat media pembelajaran yang efektif.

3.1 Daun kering dan ranting

Dari sampah berupa daun kering dan ranting, mahasiswa membuat media pembelajaran berupa pembuatan karya kreatif dengan daun dan ranting. Jika mengombinasikan daun kering dan ranting sebagai bahan dasar utama dengan gunting, lem, kertas, serta spidol sebagai alat pendukung maka akan menghasilkan suatu karya kreatif dengan banyak manfaat dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan bahan-bahan ini, mahasiswa dapat membuat beragam bentuk, mulai dari hewan, bunga, hingga orang-orangan. Dari bahan ini, media pembelajaran yang dibuat dapat dikaitkan dengan pelajaran seni budaya atau seni rupa di SD. Selain itu, media ini juga dapat digunakan untuk mengenalkan bahasa inggris dari karya yang dibuat. Pada pelajaran bahasa indonesia, media ini juga dapat digunakan sebagai bahan memperbaiki kemampuan berbicara di depan umum karena anak-anak bisa diminta menjelaskan di depan kelas alat dan bahan yang mereka gunakan dalam pembuatan karya. Jika dikaitkan dengan materi matematika, media ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam materi operasi hitung misalnya dengan meminta tiap anak menghitung berapa helai daun yang dibutuhkan untuk menyelesaikan karyanya. Pada tingkat lebih tinggi, anak-anak juga bisa diminta untuk menentukan prediksi luas dari karya yang mereka buat. Namun, pada kegiatan ini, mahasiswa hanya sampai pada pengenalan media jika dikaitkan dengan pelajaran seni budaya dan bahasa inggris dasar.

3.2 Karton bekas

Dari karton bekas, mahasiswa membuat media pembelajaran berupa media pengenalan huruf dan angka. Karton bekas merupakan salah satu sampah yang sering didaur ulang, bahkan beberapa bank sampah mematok harga cukup tinggi untuk karton bekas yaitu sekitar Rp 2.500 /kg. Namun, bank sampah di Maluku Barat Daya belum ada sehingga sampah yang dihasilkan harus dikelola secara mandiri. Dengan menggunakan karton sebagai bahan dasar utama, mahasiswa membuat pola lingkaran dengan bantuan tutup toples. Pada proses ini mahasiswa dituntut membuat pola sekreatif mungkin agar jumlah pola lingkaran yang dibuat maksimal. Setelah dibuat pola, kegiatan dilanjutkan dengan menggunting pola lingkaran, seperti tampak pada gambar 1, serta menuliskan label huruf A

sampai Z serta angka 0 sampai 9 pada masing-masing lingkaran tersebut. Adapun untuk huruf-huruf vokal dan huruf yang sering digunakan dalam kalimat, mahasiswa membuatnya dalam beberapa rangkap.



Gambar 1. Pembuatan pola lingkaran menggunakan karton sebagai bahan dasarnya

Media yang dihasilkan pada gambar 1 selanjutnya berfungsi untuk mengenalkan huruf dan angka. Pada tingkat lebih lanjut, media ini dapat digunakan seperti permainan *scrabble* dimana setiap anak diminta menyusun huruf hingga membentuk satu kata. Jika dikaitkan dengan pelajaran matematika, media ini juga dapat digunakan dalam pembuatan Teka Teki Silang (TTS) Matematika, dimana soal yang diberikan adalah soal matematika dan jawabannya berupa angka-angka.

Media lain yang juga dapat dibuat dengan memanfaatkan media karton bekas tampak pada gambar 2. Serupa dengan karton dengan pola lingkaran, media pada gambar 2 dibuat untuk mengenalkan cara membaca yang hanya terdiri dari dua huruf. Media ini dapat digunakan untuk anak-anak yang belum sekolah, atau anak kelas 1 SD yang belum mengenal huruf atau belum lancar membaca. Adapun cara pembuatannya adalah dengan menumpukkan huruf-huruf konsonan pada karton hijau dan huruf-huruf vokal pada karton biru. Kedua tumpukan karton kemudian diikat seperti tampak pada gambar 2. Selanjutnya, mahasiswa akan mengangkat salah satu karton (biru atau hijau) untuk mengucuh cara menguji kemampuan membaca anak-anak.

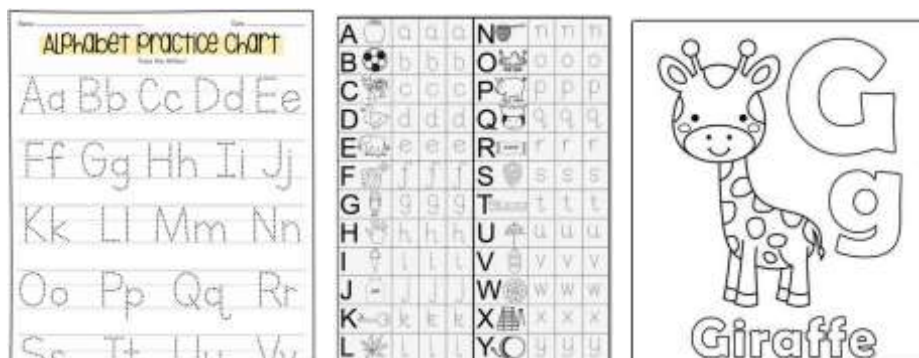


Gambar 2. Media pembelajaran untuk belajar membaca

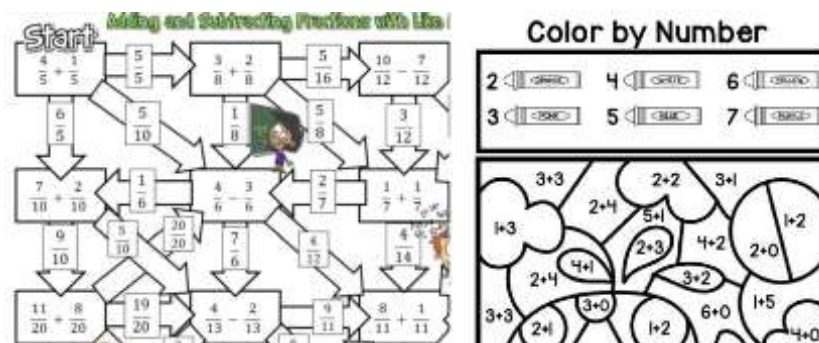
3.3 Kertas Bekas

Sama halnya dengan karton bekas, kertas bekas juga merupakan salah satu sampah yang sering didaur ulang. Untuk memanfaatkan kertas bekas ini, mahasiswa mencari bahan di internet yang bisa mereka kreasikan ulang. Salah satu sumber pencarian yang sering digunakan adalah website pinterest yang memiliki banyak stok gambar kreatif. Pada kegiatan ini, proses pencarian gambar ditujukan

untuk mencari media yang dapat membantu pengenalan huruf serta media yang dapat membantu evaluasi kemampuan matematika anak. Sebagai media untuk membantu pengenalan huruf dan angka, mahasiswa mengadopsi gambar seperti tampak pada gambar 3. Media ini dapat berisi gambar dengan keterangan huruf atau gambar tulisan huruf yang menuntut anak menuliskan sebuah huruf berulang kali. Kedua media ini bertujuan menarik minat anak untuk belajar serta mengenalkan huruf secara berulang.



Gambar 3. Media pembelajaran pengenalan huruf yang perlu dicetak di kertas bekas
(sumber <https://id.pinterest.com/>)



Gambar 4. Media pembelajaran berhitung yang perlu dicetak di kertas bekas
(sumber <https://id.pinterest.com/>)

Selanjutnya, sebagai media yang dapat membantu evaluasi kemampuan matematika anak, mahasiswa mengadopsi gambar permainan labirin dan permainan *color by number*, seperti tampak pada gambar 4. Pada media permainan labirin, anak akan diminta menentukan jalan keluar dari labirin dengan mengikuti arah jawabannya. Sedangkan pada media permainan *color by number*, anak-anak akan diminta memberi warna pada tiap pola yang dibuat sesuai dengan aturan warna yang ditetapkan di masing-masing lembar. Sebagai contoh, pada gambar 4, jika jawaban anak adalah 2 maka pola gambar akan diberi warna orange. Kedua media ini dapat digunakan untuk mengevaluasi banyak ragam materi, mulai dari operasi bilangan bulat, pecahan, desimal, operasi campuran, hingga materi-materi tingkat atas seperti persamaan kuadrat pun ada. Untuk melengkapi hasil cetak pada kertas bekas, pada saat kegiatan berlangsung tim pelaksana kegiatan juga menyiapkan krayon dan alat tulis untuk membantu anak-anak menyelesaikan soal nantinya.

Namun, penggunaan media ini perlu diikuti dengan pengetahuan awal mengenai kemampuan anak-anak yang terlibat dalam kegiatan. Karena jangan sampai anak-anak hanya tertarik pada gambar yang diberikan, tanpa memperhatikan soal di dalamnya. Selain itu, pada permainan *color by number*,

mahasiswa juga perlu memahami betul arti warna dalam bahasa inggris karena kebanyakan gambar yang bisa diunduh secara gratis adalah file berbahasa inggris. Selain dari sisi pemanfaatan sampah kertas, sisi positif dari penggunaan kedua media ini adalah membantu mahasiswa yang terlibat di lapangan dalam memeriksa hasil kerja anak-anak.

Pada tahap kedua, mahasiswa mendemonstrasikan media yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Mereka saling memastikan semua mahasiswa mengerti konsep dan tahapan penggunaan media pembelajaran yang akan mereka bawaikan. Pada tahap ini, mereka juga saling memberi komentar terkait kekurangan teman-temannya.



Gambar 5. Anak-anak memamerkan hasil karya mereka dalam mengolah sampah berupa ranting dan daun kering

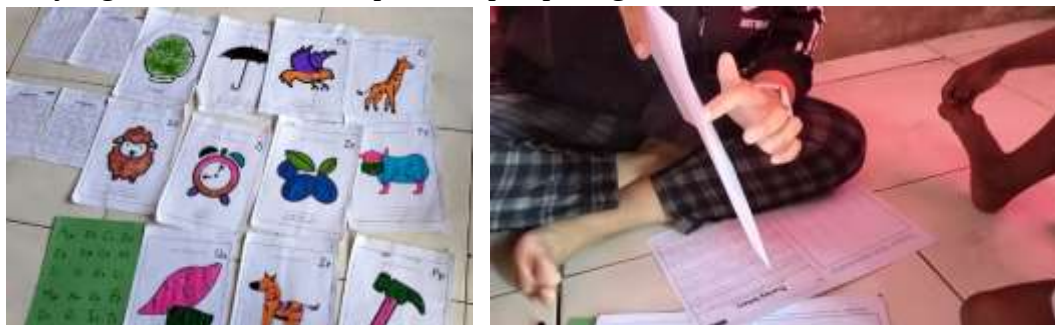
Tahap terakhir adalah praktek langsung penggunaan media pembelajaran pada anak-anak di Desa Wakarleli setiap Sabtu pukul 16.00 – 17.30 WIT selama 14 Oktober 2023 – 11 November 2023. Pada hari pertama pertemuan, anak-anak dikumpulkan untuk mengolah ranting dan daun kering menjadi suatu karya seni, seperti tampak pada gambar 5. Pada pertemuan awal ini, tim juga mengambil data kemampuan awal tiap anak melalui wawancara singkat terkait latar belakang pendidikan mereka. Selain itu, tim juga mencoba mengkategorikan tiap anak berdasarkan hasil wawancara tersebut menjadi dua kategori yaitu anak sekolah dan anak belum/putus sekolah. Sehingga pada pertemuan kedua, anak yang masuk pada kategori anak sekolah, akan menerima praktik penggunaan media berhitung berupa permainan labirin yang dikaitkan dengan materi matematika. Adapun anak yang masuk pada kategori anak belum/putus sekolah akan menerima praktik penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf dan angka seperti tampak pada gambar 6.



Gambar 6. Anak-anak menggunakan media pengenalan huruf dan angka

Pada pertemuan-pertemuan selanjutnya, mahasiswa masih mempraktekkan penggunaan media pengenalan huruf dan angka (seperti tampak pada gambar 6) yang dikombinasikan dengan permainan kata (*scrabble*). Kegiatan berlangsung meriah karena jiwa kompetisi anak semakin terbangun. Pada

kegiatan ini, anak-anak yang dirasa belum mampu ikut berkompetisi (usia belum sekolah), diajak mewarnai gambar yang telah disediakan, seperti tampak pada gambar 7.



Gambar 7. Anak-anak menggunakan media pengenalan huruf yang dicetak di kertas bekas

Pada pertemuan ketiga, keempat dan kelima ini pula, mahasiswa mempraktekkan penggunaan media pembelajaran berhitung yang dicetak di kertas bekas, seperti tampak pada gambar 8. Sepanjang kegiatan, salah satu kendala yang terjadi adalah rebutan warna krayon. Namun, kendala ini diatasi dengan meminta anak mengganti ketentuan warna yang ditetapkan di medianya.



Gambar 8. Anak-anak menggunakan media pembelajaran berhitung dengan diarahkan oleh mahasiswa

4 KESIMPULAN

Kegiatan pemanfaatan sampah sebagai media pembelajaran di pulau kecil perbatasan berjalan dengan sangat baik. Walaupun ada beberapa kendala seperti rebutan krayon antar anak, namun, kendala ini dapat segera diatasi dengan menerapkan beberapa alternatif solusi. Secara umum, kegiatan ini memberi dampak positif bagi anak di desa Wakarleli sebagai pengguna media pembelajaran. Anak-anak yang sebelumnya mengandalkan hapalan untuk menyelesaikan soal menjadi lebih memahami konsep dan materi. Selain itu, minat belajar anak juga meningkat, salah satu indikatornya dapat dilihat dari antusias anak dalam berebut krayon untuk mengisi jawaban soal-soal. minat belajar mereka. Sedangkan bagi mahasiswa, kegiatan ini dapat menjadi inspirasi mereka dalam menjalani profesi guru di kemudian hari. Melalui kegiatan ini, mereka juga memahami pentingnya media pembelajaran serta merasakan kemudahan dalam pembuatan media tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang tidak terhingga kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam kegiatan ini. Kepada mahasiswa program studi pendidikan matematika angkatan 2023 dan mahasiswa program studi PGSD angkatan 2022 yang telah membantu dalam pembuatan serta praktik pemanfaatan media pembelajaran. Kepada mahasiswa program studi hukum angkatan 2023 yang telah menginisiasi kegiatan serta berkontribusi banyak sebagai koordinator lapangan. Kepada anak-anak di desa Wakarleli, Kab. Maluku Barat Daya yang selalu bersemangat saat diminta melakukan praktek penggunaan media pembelajaran. Serta kepada dosen-dosen PSDKU Universitas Pattimura Kab. Maluku Barat Daya, Michael Ririhena sebagai koordinator lapangan dan inisiator program, Ratnah Kurniati dan Lestari sebagai dosen yang membantu mengarahkan mahasiswa dalam penyediaan media pembelajaran, serta Edy Sony, Asmirani Alam dan Sitti Fatimah Kamaruddin yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk berbagi dengan anak-anak di desa Wakarleli. Semoga api semangat mencerdaskan bangsa tidak pernah padam pada diri kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] BPS Kabupaten Maluku Barat Daya, *Indeks Pembangunan Manusia Kabupaten Maluku Barat Daya Tahun 2021*. Maluku Barat Daya: BPS Kabupaten Maluku Barat Daya, 2022.
- [2] BP Statistik, *Indeks Pembangunan Manusia Kabupaten Tanjung Jabung Timur Tahun 2016*. 2020. Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: https://tanjabtimkab.go.id/download/IPM_TA_2017.pdf
- [3] Badan Pusat Statistik (BPS - Statistics Indonesia), “Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia tahun 2021 mencapai 72,29, meningkat 0,35 poin (0,49 persen) dibandingkan capaian tahun sebelumnya (71,94).” Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2021/11/15/1846/indeks-pembangunan-manusia-ipm--indonesia-tahun-2021-mencapai-72-29--meningkat-0-35-poin--0-49-persen--dibandingkan-capaian-tahun-sebelumnya-71-94-.html>
- [4] Badan Pusat Statistik (BPS - Statistics Indonesia), “Rata-Rata Lama Sekolah Penduduk Umur 15 Tahun ke Atas Menurut Provinsi, 2021-2023.” Accessed: May 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTQyOSMy/rata-rata-lama-sekolah-penduduk-umur-15-tahun-ke-atas-menurut-provinsi.html>
- [5] A. S. To’oki, P. Tope, and K. Thaha, “Pengaruh Rata-Rata Lama Sekolah Dan Harapan Lama Sekolah Terhadap Kemiskinan Di Provinsi Sulawesi Tengah Tahun 2015-2019,” *Jurnal IDEAL Journal of Indonesia Development and Economics Analysis*, vol. 15, no. 1, 2022.
- [6] E. N. Manurung and F. Hutabarat, “Pengaruh Angka Harapan Lama Sekolah, Rata-Rata Lama Sekolah, Pengeluaran per Kapita Terhadap Indeks Pembangunan Manusia,” *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, vol. 4, no. 2, pp. 121–129, Nov. 2021, doi: 10.35326/jiam.v4i2.1718.
- [7] N. Siskawati and R. Zulfhi Surya, “Pengaruh Harapan Lama Sekolah, Rata – Rata Lama Sekolah Terhadap Tingkat Pengangguran Terbuka Di Kabupaten / Kota Provinsi Riau,” *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, vol. 7, no. 3, pp. 173–177, Dec. 2021, doi: 10.47521/selodangmayang.v7i3.231.
- [8] E. K. , Tobamba, E. Siswono, and K. Khaerudin, “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar,” *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, vol. 3, no. 2, pp. 372–380, 2019.
- [9] H. G. Sakti and H. Parhan, “Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa,” vol. 7, no. 3, pp. 226–231, 2020.
- [10] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, vol. 2, no. 2, p. 103, Aug. 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [11] N. R. Dewi, Mulyono, and A. S. Ardiansyah, “Pemanfaatan Sampah sebagai Bahan Dasar Pembuatan Media Pembelajaran Matematika pada MI Al Iman Gunungpati Semarang,” *BERDAYA Indonesian Journal of Community Empowerment*, vol. 1, no. 2, Dec. 2021.

