



MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DENGAN PEMBUATAN MEDIA BELAJAR DI SD INPRES FATUFETO 2

**Kristina E. Noya Nahak^a, Agnes Maria Diana Rafael^b,
Maria A. Rato Kopa^c, Maria A. Sada^d, Aida R. D Timo^e**

^a^c^d^eProdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa, Kupang, NTT,
^bProdi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Citra Bangsa, Kupang, NTT,

^akristina.noya.nahak@gmail.com, ^brafaelagnesmariadiana@gmail.com,
^ckopamelan@gmail.com, ^dayensada909@gmail.com, ^eaidatimo225@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam kegiatan ini yakni memberikan bekal kepada siswa untuk berkreasi dengan membuat media belajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar di kelas. Selain itu juga memberikan motivasi bagi guru untuk bagaimana membuat media pembelajaran dari alat dan bahan yang sederhana, mudah dan terjangkau. Sehingga membantu memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitas siswa untuk membuat sebuah hasil karya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Kegiatan berjalan dengan baik dengan hasil yang baik pula. Hal ini terlihat dari siswa yang sangat antusias membuat media pembelajaran dan memperagakannya di depan kelas. Begitupun dengan guru kelas V yang mendampingi dan memotivasi siswanya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kreativitas, Siswa

Abstract

The purpose of this activity is to provide students with provisions to be creative by making learning media that can be used in learning activities in the classroom. In addition, it also motivates teachers to make learning media from simple, easy and affordable tools and materials. So that it helps make it easier for students to understand the material and increase students' creativity to make a work. This activity is carried out using lecture, discussion, and demonstration methods. The activity went well with good results as well. This can be seen from the students who are very enthusiastic about making learning media and demonstrating it in front of the class. Likewise with the fifth grade teacher who accompanies and motivates his students.

Keywords: Learning Media, Creativity, Students

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu karya yang baru ataupun memperbaharui suatu karya yang sudah ada sehingga mempunyai satu ciri khas yang berbeda kecerdasan sebagai perpaduan dari keahlian, individu, dan pengetahuan. Ketiga aspek ini yang menjadi poin penting seseorang menjadi kreatif (Anisah, 2019). Dengan kreativitas, seseorang bisa melakukan suatu terobosan baik dalam bentuk ide, barang, atau proses. Ngilimun dalam (Agustina et al., 2018) menyatakan bahwa salah satu peran pendidikan adalah menjadikan seseorang lebih terampil dalam hal pengetahuan, sikap, dan kreativitas. Setiap individu diharuskan untuk menggunakan keterampilan tersebut untuk berkarya menciptakan sesuatu yang baru yang bermanfaat bukan hanya untuk dirinya tetapi bagi masyarakat sehingga saling menopang untuk kehidupan yang lebih baik.

Seorang guru harus dapat membuat siswa lebih berkembang baik dalam hal kemampuan, talenta, dan jiwa kreatif. Sehingga seorang guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan, talenta, dan jiwa kreatif dengan menciptakan suasana pembelajaran yang sekreatif, semenarik, dan tidak membosankan agar siswa terdorong untuk berada dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran harus disertai dengan penggunaan alat peraga atau media pembelajaran yang semenarik, sederhana, bervariasi, dan mudah digunakan yang dapat menolong guru untuk menjelaskan sebuah konsep materi kepada siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran memegang peranan penting agar tersampainya tujuan pembelajaran kepada siswa secara efektif (Puspitarini & Hanif, 2019; Widodo, 2018).

Dengan memanfaatkan media yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar mendorong siswa untuk terus menggali kreativitas yang ada dalam dirinya. Dengan menggunakan media yang fleksibel, terbaru, dan mudah digunakan dapat meningkatkan kreativitas seseorang (Ummah et al., 2019). Kreativitas dicanangkan menjadi poin penting di abad 21 (Davies et al., 2018).

Kreativitas bukanlah sesuatu yang baru namun merupakan perpaduan dan perluasan dari pengetahuan dan keterampilan yang ada (Kim, 2019). Kreativitas menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting untuk keterampilan anak (Kaufman & Sternberg, 2010). Kreativitas berperan dalam memecahkan masalah dan kemampuan inovatif individu yang menjadi aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seseorang (Besançon & Lubart, 2008).

Fakta yang didapat dari hasil wawancara seorang guru di SD Inpres Fatufeto 2 yakni guru kurang menggunakan media di dalam pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini karena kurang tersedianya media di dalam kelas dan kurang adanya motivasi dari guru untuk membuat media pembelajaran bersama siswa sehingga selain dapat memudahkan penyampaian materi saat pembelajaran dapat juga menimbulkan kreativitas siswa dalam menciptakan dan membuat suatu karya secara mandiri maupun kelompok.

1. Berdasarkan fakta yang ditemukan maka, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dikemas dalam bentuk sebuah pembelajaran yang di dalamnya terdapat pembuatan media dan siswa melakukan peragaan penggunaan media tersebut sesuai dengan materi yang dibahas. Tujuan pengabdian ini yakni meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat media belajar dan memperagakan penggunaan media tersebut. Selain itu dapat memberikan motivasi kepada guru kelas untuk membuat media belajar dari alat dan bahan yang mudah didapat dan dijangkau sehingga pembelajaran lebih menarik dan kreatif. Kemudian dengan pembuatan media belajar yang dilakukan oleh siswa ini dapat memberikan tambahan media di dalam kelas yang nantinya bias digunakan oleh guru.

2. METODE ABDIMAS

Kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung pada bulan Juni 2022, bertempat di SD Inpres Fatufeto 2. Sasaran peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu guru dan siswa kelas V SD Inpres Fatufeto 2 yang berjumlah 25 orang. Langkah – Langkah yang ditempuh dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dimulai dengan meminta ijin kepada pihak sekolah untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Selanjutnya, di rancang prosedur pelaksanaan kegiatan, memperbanyak bahan pembuatan media pembelajaran serta persiapan lainnya terkait pelaksanaan kegiatan.

Pemecahan masalah yang diberikan setelah masalah diidentifikasi dan dirumuskan oleh tim pengabdian kepada masyarakat yakni alternatif pemecahan masalah dengan pendekatan klasikal maupun individual. Selanjutnya, metode yang digunakan yaitu: Metode Ceramah dan Diskusi yakni metode ini digunakan oleh Tim saat menyampaikan tujuan siswa membuat dan memperagakan media belajar tersebut, menyampaikan materi pembelajaran yang terkait dengan media yang akan dibuat yakni untuk pembelajaran IPA, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat media tersebut, kelebihan dan kekurangan dari media, langkah-langkah pembuatan media dan bagaimana menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Kemudian membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan memberikan alat dan bahan kepada setiap kelompok sesuai dengan media yang akan dirangkai. Metode yang lainnya yakni Metode Demonstrasi. Metode ini digunakan untuk mendemonstrasikan cara penggunaan media oleh setiap kelompok sesuai dengan media yang dibuat oleh Siswa secara berkelompok.

Adapun indikator dari keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu peserta yakni siswa dapat membuat berbagai karya yang bisa di manfaatkan dalam pembelajaran dan Guru di SD Inpres Fatufeto 2 dapat memiliki pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran IPA dan penggunaannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang meningkatkan kreativitas siswa dengan pembuatan media belajar di SD Inpres Fatufeto 2 Kecamatan Alak Kota Kupang secara umum berjalan baik dan lancar. Kepala sekolah dan guru kelas V menyambut kegiatan ini dengan baik dan membantu mempersiapkan kelas dan mengondisikan siswa yang menjadi peserta dalam kegiatan pengabdian ini. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru dan siswa kelas V SD Inpres fatufeto 2. Tempat yang dipakai untuk kegiatan ini adalah ruangan kelas V.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk pendampingan pembuatan media belajar. Pendampingan ini dilakukan dalam waktu dua hari dan dilakukan dalam bentuk ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Program pengabdian masyarakat ini memperoleh hasil diantaranya sebagai berikut: Meningkatkan ketrampilan dan kemampuan kreativitas siswa maupun guru dalam membuat media belajar. Dengan adanya pembuatan media belajar bersama siswa dapat menampung kreativitas karya guru maupun siswa, melatih mengembangkan penalaran siswa maupun guru melalui sebuah karya yang dibuat, mengembangkan keterampilan melaporkan hasil penelitian dalam bentuk laporan, mengembangkan kemampuan kreativitas siswa maupun guru yang dapat digunakan dalam meningkatkan pola pikir siswa maupun guru.

Pendampingan tim pengabdian mewujudkan kegiatan membuat media belajar IPA bersama siswa. Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran IPA yakni kotak sifat cahaya dan sistem tata surya sebagai berikut : Membuat kerangka media kotak sifat cahaya dari kardus dan sistem tata surya menggunakan tripleks; Setelah kerangka dari kedua jenis media tersebut jadi kemudian untuk kerangka media kotak sifat cahaya dilapisi dengan kertas karton berwarna untuk semua sisi selanjutnya dilem agar menyatu dengan kardus tersebut. Dan melubangi pembatas untuk ditembusi cahaya. Untuk media sistem tata surya menggunakan tripleks kemudian di cat hitam dan dibuat garis

lintasan planet menggunakan tipx; Kemudian menyiapkan semua alat dan bahan yang dibutuhkan dari kedua jenis media tersebut yakni bola planet yang sudah diberi warna sesuai warna-warna planet, senter, cermin, potongan-potongan kertas yang berisi soal dan digulung; Siswa dalam kelompok mulai merakit media kotak sifat cahaya dan sistem tata surya; Setiap kelompok maju memperagakan media yang sudah dibuat di depan kelas.



Gambar 1 Siswa dalam kelompok sedang membuat media belajar.



Gambar 2 : Memperagakan penggunaan media pembelajaran yang dibuat.



Gambar 3 Selesai kegiatan dan penyerahan beberapa media pembelajaran dan buku petunjuk penggunaan media kepada kepala sekolah dan guru kelas.

4. KESIMPULAN

Penyelenggaraan kegiatan pengabdian dapat dilaksanakan dengan baik berdasarkan serangkaian kegiatan yang dilakukan. Berdasarkan keseluruhan pelaksanaan kegiatan dapat disimpulkan sebagai berikut siswa terlihat sangat antusias dalam keterlibatan pembuatan media ajar dan memperagakan media tersebut di depan kelas. Begitu pun dengan Guru-guru yang tampak antusias mendampingi anak-anak dan terlihat punya motivasi untuk melakukan kegiatan ini di dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, R., Sunarso, A., & Artikel, I. (2018). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Sbk. *Joyful Learning Journal*, 7(3).
- [2] Anisah, N. (2019). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DENGAN KREASI DAUR ULANG SAMPAH. *Skripsi*.
- [3] Besançon, M., & Lubart, T. (2008). Differences in the development of creative competencies in children schooled in diverse learning environments. *Learning and Individual Differences*, 18(4).
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2007.11.009>
- [4] Davies, L. M., Newton, L. D., & Newton, D. P. (2018). Creativity as a twenty-first-century competence: an exploratory study of provision and reality. *Education 3-13*, 46(7).
<https://doi.org/10.1080/03004279.2017.1385641>
- [5] Kim, K. H. (2019). Demystifying Creativity: What Creativity Isn't and Is? *Roeper Review*, 41(2).
<https://doi.org/10.1080/02783193.2019.1585397>
- [6] Ummah, S. K., Inam, A., & Azmi, R. D. (2019). Creating manipulatives: Improving students' creativity through project-based learning. *Journal on Mathematics Education*, 10(1).
<https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5093.93-102>