



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 1705-1711

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peran Mahasiswa Dalam Peningkatan Kreativitas Atau Keterampilan Meronce Sanggar Bimbingan Kampung Bharu

Inna Sabitah^{1✉}, Irfan Dahnia², Syamsuyurnita³, Dewi Kesuma Nasution⁴,
Mandra Saragih⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: innasabitahs@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kreativitas adalah pola perilaku peserta didik yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, yang tidak bisa diam dan ingin mengembangkan diri sendiri dan orang lain. Kreativitas dapat berupa menghasilkan karya seni, menghasilkan suatu karya kerajinan, menghasilkan suatu produk, membuat suatu gagasan ataupun gebrakan yang memiliki manfaat untuk orang banyak, dll. Kegiatan meronce merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan daya berpikir kreatif serta keterampilan siswa. Adapun tujuan dari kegiatan kreativitas ini adalah berguna untuk meningkatkan daya serta kemampuan kreatifitas siswa, meningkatkan motivasi, merelaksasi pikiran dari jenuhnya belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan sampel 25 orang peserta didik dengan observasi serta dokumentasi dilakukan sebagai bentuk pengumpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase keberhasilan pada siklus II meningkat sebesar 20% setelah sebelumnya sudah melakukan siklus I. Hal itu dapat disimpulkan bahwa kegiatan keterampilan meronce berpengaruh pada peningkatan keterampilan dan daya berpikir kreatif peserta didik Sanggar Bimbingan belajar Muhammadiyah Kampung Bharu, Kuala Lumpur Malaysia. Berdasarkan hasil kegiatan itu, siswa jadi lebih senang serta antusias dalam kegiatan yang dibawakan.

Kata Kunci: *Kreativitas, Anak-anak, Kemampuan*

Abstract

Creativity is a pattern of behavior of learners who are active, have great curiosity, who cannot be silent and want to develop themselves and others. Creativity can be in the form of producing artwork, producing a craft, producing a product, making an idea or breakthrough that has benefits for many people, etc. Meronce activity is one of the activities that can improve students' creative thinking and skills. The purpose of this creativity activity is useful for increasing the power and ability of student creativity, increasing motivation, relaxing the mind from learning saturation. This research uses qualitative methods with a sample of 25 students with observation and documentation carried out as a form of data collection. The results of this study indicate that the percentage of success in cycle II increased by 20% after previously conducting cycle I. It can be concluded that the activities of merging skills in the second cycle increased by 20%. It can be concluded that the skill activity of tying has an effect on improving the skills and creative thinking of the students of Muhammadiyah Tutoring Center Kampong Bharu, Kuala Lumpur Malaysia. Based on the results of the activity, students became more happy and enthusiastic in the activities presented.

Keywords: *Creativity, Children, Skills*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah interaksi yang menyangkut kegiatan tersalurkannya ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Kemudian terjadi perubahan pengetahuan siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Setiap proses pembelajaran melibatkan komponen yang meliputi tujuan, bahan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber, serta penilaian. Kegiatan ini biasa disebut dengan proses belajar. Sebagai aturan, proses pembelajaran dilakukan dengan mempelajari calistung (membaca, menulis, dan berhitung). Tanda pembelajaran dianggap berhasil jika siswa mengalami perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun secara umum pembelajaran dianggap berhasil apabila materi yang disampaikan dapat dipahami dan dikuasai oleh peserta didik.

Pendidikan cenderung hanya terfokus pada materi dalam buku pelajaran. Guru menjelaskan materi, siswa membaca materi tersebut, setelah itu guru akan memberi pekerjaan rumah tentang materi yang baru saja disampaikan. Hal itu membuat siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang hanya begitu saja. Untuk itu, tugas kita sebagai guru harus bisa menyeimbangkan dengan aspek-aspek lainnya. Misalnya aspek religi, aspek nilai moral, aspek bahasa, dan terutama aspek seni. Hal tersebut dapat membantu mengembangkan kemampuan, potensi anak, meningkatkan semangat belajar dan kreativitas anak.

Sementara itu, mengembangkan kreativitas dan kreatifitas siswa dapat membantu membuka potensi dan bakat mereka. Ini juga dapat membantu anak-anak menemukan apa yang mereka sukai. Untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas, siswa dapat melakukan berbagai kegiatan seperti menggambar dan melukis, bercerita, menulis cerita, belajar bahasa asing dan membuat kerajinan tangan.

Pengembangan kemampuan kreatif anak dapat dikembangkan sejak usia dini, karena kegiatan ini memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak nantinya. Jika selama ini sudah sering melakukan kegiatan/permainan pengembangan kemampuan kreatifitas, maka sang anak akan kemampuan anak dalam berpikir dan berbicara. Tentu hal itu akan membuat kecerdasannya akan lebih berkembang.

Menurut Semiawan, kreativitas merupakan kemampuan mencipta suatu bentuk baru dalam seni, teknologi, atau metode baru. (Faisal Abdullah, 2015). Fungsi mengembangkan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan anak dan kemampuan berekspresi serta dapat menghasilkan sesuatu yang baru. Apabila potensi yang dimiliki dapat berkembang dengan baik, maka untuk selanjutnya anak mampu mewujudkan dan dan membuatnya sendiri. Misalnya anak dapat membuat kipas kertas, maka kedepannya anak bisa membuat benda lain.

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya menggunakan botol atau kaleng bekas, kita dapat menyulapnya menjadi celengan. Namun dalam mendidik dan mengasuh anak agar kreativitas terus terasah, kita juga harus memperhatikan langkah-langkahnya. Menurut Tika Bisono M.Psi.,Psi., ada 4 langkah yang bisa dilakukan untuk mengasah kreativitas anak. Yang pertama adalah *Capturing*. *Capturing* artinya tidak melepaskan satupun ide yang diucapkan oleh anak. Setiap kali anak mengungkapkan ide, kita tanyakan apa idenya, apabila tidak sesuai bisa dialihkan perhatiannya sedikit, tapi jangan diprotes. Kedua yaitu *surrounding*. Pada langkah ini kita bisa membiarkan anak untuk memperluas pergaulannya. Tujuannya tidak lain adalah agar anak bisa berinteraksi dan mengenal teman seusianya. Lambat laun, anak akan mampu menciptakan ide-ide kreatif berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Selanjutnya yaitu *Challenging*, yang mana orang tua diminta untuk menantang anak menyelesaikan masalah. Masalah sederhana, contohnya seperti menyelesaikan suatu permainan bersama dengan orang tuanya. Ajak dan bombing anak agar ia dapat berpikir, jangan biarkan anak kesulitan sendiri. Dan terakhir adalah *broadening*, yaitu mempelajari hal-hal baru, (Andapita, 2013).

Adapun, penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Neneng, dkk.(2022) diketahui bahwasanya pentingnya upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas anak melalui

kegiatan meronce menjadi urgensi untuk meningkatkan kemampuan keterampilan peserta didik. Namun, dari penelitian terdahulu masih belum ada penelitian yang dilakukan menggunakan metode untuk meningkatkan kreativitas menggunakan media meronce.

Untuk itulah dilakukannya kegiatan keterampilan meronce ini agar peserta didik bisa mendapatkan kembali semangat untuk belajar, rasa antusias, serta dapat merefresh kembali pikiran yang jenuh sebab kegiatan pembelajaran yang monoton.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk mengimplementasikan program peningkatan kreativitas pada anak adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas), yang menitikberatkan pada pemantauan terus menerus terhadap kegiatan yang dilakukan di dalam kelas. Menurut Zainal Aqib dan M. Chotibuddin dalam bukunya yang berjudul 'Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas' (2018) PTK yang tujuannya adalah untuk terus memperbaiki dan/atau meningkatkan kualitas praktik pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil pengajaran, mengembangkan keterampilan guru, meningkatkan relevansi, meningkatkan efektivitas manajemen pengajaran, dan menumbuhkan budaya inkuiri dalam komunitas pengajar.

Penelitian ini dilakukan bertempat di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Bharu, Malaysia. Pendekatan yang dilakukan adalah berupa pendekatan penelitian kualitatif dan studi kasus yang berguna untuk mendalami latar belakang kegiatan ini.

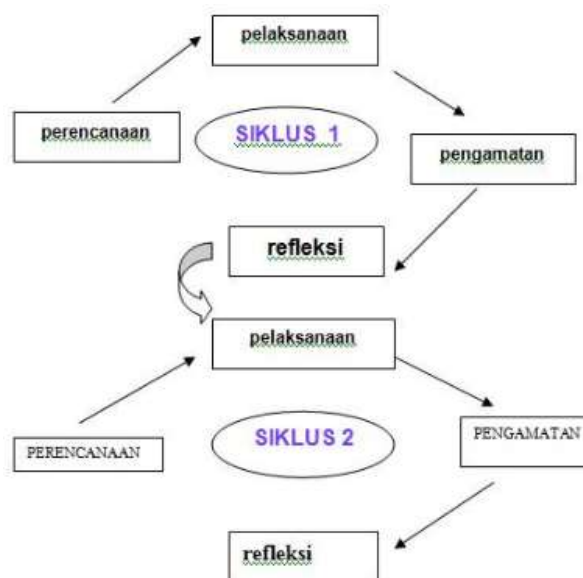
Subjek penelitian ini adalah anak Sanggar Bimbingan belajar Muhammadiyah, Kampung Bharu yang berusia dari 7 sampai dengan 12 tahun dan berjumlah sebanyak 25 orang peserta didik. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada 25 orang siswa Sanggar Bimbingan belajar Kampung Bharu, hasil pengamatan peneliti dari data hasil refleksi melakukan kegiatan kreativitas meronce menggunakan bahan manik-manik sebanyak 2 siklus. Untuk Siklus I tidak mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, hanya mencapai 70% di bawah kriteria yang diberikan. Hasil persentase ketercapaian yang diperoleh pada siklus I tidak dapat mencapai persentase 75 % dengan kriteria yang telah untuk dilanjutkan pada siklus II. Namun pada siklus II, menunjukkan hasil yang meningkat dengan baik. 25 orang peserta didik menunjukkan tercapainya kriteria penilaian dengan aspek yang diamati.

Peningkatan ini disebabkan adanya karena jeda waktu yang diberi agar anak dapat memahami konsep yang diberikan sebelum siklus II. Adapun, persentase keberhasilan keseluruhan adalah 90% dan mencapai target yang ditetapkan.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dan, hal ini terlihat pada peningkatan kemampuan anak. Selain itu, peningkatan pada siklus II yang diperoleh dapat mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Hasil peningkatan kemampuan anak pada siklus II dapat dikategorikan berhasil mencapai kriteria dengan persentase 90%.



Gambar 1. Siklus I dan Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin merupakan model yang paling awal. Model ini menjadi acuan utama dalam berbagai model penelitian tindakan kelas. Menurut Kurt Lewin, setiap siklus PTK terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Adapun (1) Perencanaan, yang dimaksud adalah dengan merencanakan kegiatan apa dan bagaimana susunannya. (2) Pelaksanaan, yaitu berlangsungnya kegiatan yang direncanakan di awal. (3) Observasi, yaitu mengamati kegiatan yang sedang berlangsung serta setiap proses yang dilakukan oleh siswa. (4) Refleksi, yang dimaksud adalah kegiatan yang dilakukan guna untuk mengidentifikasi hasil kerja peserta didik.

Bentuk kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi pada siklus I berupa: peneliti berdiskusi dengan para peserta didik untuk merencanakan bentuk kerajinan yang ingin dibuat (perencanaan), peserta didik langsung melakukan kegiatan keterampilan meronce (pelaksanaan), peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan para siswa (observasi), peneliti serta para siswa mengidentifikasi hasil kerja bersama-sama (refleksi).

Untuk siklus II menggunakan dekripsi kegiatan yang sama, hanya saja para peserta didik menjadi lebih semangat serta berinovasi membuat beraneka ragam bentuk menggunakan media yang diberikan.

Perbandingan bentuk kegiatan penelitian peningkatan kreativitas atau keterampilan meronce yang dilakukan di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Neneng, dkk adalah pada bentuk penelitian kali ini lebih menitikberatkan pada kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru dari hasil pemikiran dan imajinasinya, serta siswa dapat menciptakan sesuatu yang baru yang lebih inovatif dari sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui anak Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Bharu, Malaysia. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian dan persentase dari siklus I dan siklus II. Pelaksanaan pada siklus I mendapatkan hasil persentase sebesar 70%, sedangkan pada pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan hasil persentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Tindakan pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Persentase hasil pada Siklus II sebesar 90%, telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (kriteria perkembangan sangat baik) dan mencapai keberhasilan penelitian sebesar 75% - 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal & m. Chotibuddin. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta : Deepublish
- Faisal, Abdullah, 2015. *Bakat dan Kreativitas*, Palembang: Noer Fikri
- Fakhriyani, D. V. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Vol. 4 No. 2 (2016): Desember 2016
- Fitria, Happy, dkk. Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. Vol 4, No 1 (2019)
- Harahap, R. A. S. 2022. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4 (5), 625-630
- Kusnita, Erna. 2017. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Meronce Dengan Media Manik-Manik Di Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Bromo Medan *Sej Volume 7 No. 1 Juni*

- Mulyati, dkk. Seri Pengabdian Masyarakat, 2013. Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan, Vol. 2, No. 2.
- Neneng, dkk. 2022. Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Meronce Mengguakan Media Bahan Alam.
- Nurlaila, dkk. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorikhalus Anak Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompoka1 Di Ra Syihabuddin Kota Malang. Vol. 2 No. 2 Tahun 2020
- Oktiani, I. 2017. Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jurnal kependidikan, 5 (2), 216-232.
- Pratiwi, Heni Putri, 2015. Jurnal Hubungan Kegiatan Meronce Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak.
- Sari, D. M. 2012. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Sejak Dini.
- Syaikhudin, Ahmad. 2013. Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran. Vol. 7 No. 2 (2013): Desember
- Utami, Nur Elni. 2017. Jurnal Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Meronce, Vol.1, No.1.
- Yusuf, Rahmi. A. Y, 2023. Peran Guru Dalam Pengembangan Kreativitas