



PENERAPAN MEDIA INTERKTIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V

Helen Safitri¹, Afdhal Fatawuri Syamsuddin², Nurwahidah³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: hsafitri882@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: afdhal.syamsuddin@unm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, SD Negeri Romang Rappoa

Email: nnurwahidah535@gmail.com

Artikel info

Received; 12-12-2023

Revised; 15-12-2023

Accepted; 1-1-2024

Published, 1-2-2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini Untuk Mengetahui Sejauhmana Proses Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kretifitas Siswa Kelas V SD Negeri Romang Rappoa Kab Gowa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Romang Rappoa. Pengambilan sampel menggunakan pengambian secara keseluruhan yaitu sebanyak 23 orang. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yaitu pada siklus pertama seluruh siswa mengikuti pembelajaran dengan baik akan tetapi terdapat beberapa siswa yang memiliki tingkat motivasi yang kurang ini dapat di lihat dari data bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran motivasi peserta didik sudah termasuk dalam kategori tinggi yaitu keaktifan siswa 70%, kerjasama antar anggota kelompok 75%, tanggung jawab 65% dan daya imajinasi 75% dari data tersebut di dapatkan nilai rata yaitu 71.25%. dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan video pembelajaran. Keaktifan siswa sangat rendah bahkan siswa hanya menyimak penjelasan dari guru. Sedangkan pada siklus kedua motivasi siswa bisa dikatakan baik karena dapat di lihat dari data bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran untuk motivasi siswa yaitu keaktifan siswa 85%, kerjasama antar anggota kelompok 84%, tanggung jawab 84%, dan daya imajinsai 87%. Rata-rata skor hasil observasi mencapai kualifikasi yang diharapkan yakni kualifikasi tinggi yaitu sebesar 85%. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran tersebut dapat mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Key words:

Media Interaktif,

Kreatifitas Siswa.

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani maupun jasmani. Melalui pendidikan seseorang belajar mengembangkan potensi dirinya, untuk kemudian membentuk watak atau pun kepribadian dari seseorang agar dirinya tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Syafril (2017: 35) mengemukakan bahwa Orang harus didorong untuk berpartisipasi dalam proses mengubah hidup mereka menjadi lebih baik, mendapatkan kepercayaan diri, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan bakat yang telah didambakan sepanjang hidup melalui pendidikan atau pembelajaran. Akibatnya, pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidup baik individu maupun masyarakat. Selanjutnya, pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan topik siswa untuk menghadapi lingkungan yang mengalami perubahan yang cepat, seperti yang terjadi sekarang.

Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara lain seperti ada peserta didik yang cepat menerima materi, dan ada yang harus diulangi sehingga mereka mengerti suatu materi. Ada yang sifatnya cepat menghafal dan ada yang sulit menghafal, karena beragamnya karakteristik setiap siswa yang harus diperhatikan oleh pendidik adalah harus pandai-pandai mengenal karakteristik setiap siswa, misalnya dengan memberikan suatu permasalahan dan bagaimana siswa menyelesaikan dengan solusinya sendiri. Guru merupakan organisator pertumbuhan pengalaman siswa. Guru dapat merancang pembelajaran yang tidak semata menyentuh aspek kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa. Maka guru haruslah individu yang kaya pengalaman dan mampu mentransformasikan spengalamannya itu pada para siswa dengan cara-cara yang variatif. Menjadi guru tidak cukup hanya dengan menguasai materi pelajaran, tetapi diperlukan pribadi yang memahami siswanya, metode pembelajaran, cara menangani siswa yang bermasalah, dan cara berkomunikasi dengan baik.

Menurut Daryanto (2010:114), kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Bagi siswa, kreativitas itu didasarkan pada keaslian tingkah laku yang mereka laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan dalam menghadapi berbagai situasi belajar. Di samping itu, dapat juga didasarkan pada kepekaan mereka terhadap pengertian-pengertian tertentu serta penggunaan dalam hidupnya.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, sementara siswa hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik. Hasilnya adalah siswa yang kurang mandiri tidak berani mengemukakan pendapat sendiri, selalu meminta bimbingan guru dan kurang gigih melakukan uji coba dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, sehingga pengetahuan yang dipahami siswa hanya sebatas apa yang diberikan guru. Selain itu pembelajaran yang disampaikan guru kurang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menggali potensi dan kreatifitas serta rasa ingin tau siswa. Bukan hanya itu guru juga tidak memanfaatkan media elektronik yang ada di sekolah seperti LCD dan Leptop yang dapat dijadikan media pembelajaran seperti membuat video pembelajaran, power point, youtube yang dapat di jadikan sumber belajar selain dari buku. Sehingga ini yang menyebabkan kretivitas siswa kurang dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada pemikiran di atas, ditemukan adanya permasalahan kretifitas siswa pada sekolah dasar yang diakibatkan adanya permasalahan dalam pembelajaran di kelas, sehingga dibutuhkna sebuah metoda pembelajaran yang dipandang mampu meningkatkan kretivitas dan memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam suasana yang lebih menantang, menarik dan menyenangkan. Maka diperlukan metode pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai bagian dari komponen yang terlibat langsung dalam pemecahan masalah, merangsang dan mendorong siswa untuk mampu menemukan masalah dan memberi kesempatan mencari perkiraan solusinya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan alternatif solusi yang beragam serta melatih siswa menyajikan temuannya serta ide dan pendapatnya dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan ruang yang lebih banyak kepada siswa untuk mengaktualisasikan diri pada saat kegiatan pembelajaran bukan guru yang menguasai pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus melibatkan siswa lebih aktif dengan memberikan ruang yang lebih pengajaran yang baik adalah siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, Siswa dilibatkan dalam masalah, mengemukakan ide-idenya, dan terlibat dalam dialog.

Penggunaan media TIK dalam pembelajaran sebagai media penguatan yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran, media TIK dipilih karena memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa serta dapat menyajikan pemodelan masalah serta gambaran konsep pembelajaran yang lebih nyata dengan tingkat efektifitas dan efisiensi yang lebih tinggi dibanding media yang lain walau memang agak mahal jika dilihat dari sisi biaya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Dengan demikian, prosedur langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan yang telah umum dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, pada penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus. Prosedur penelitian ini tersebut terdiri dari empat tahap kegiatan setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti merencanakan

- a. Mengidentifikasi masalah yang ditemukan pada observasi awal.
- b. Merencanakan tindakan yang dilakukan berdasarkan identifikasi masalah.
- c. Menentukan materi pembelajaran.
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- e. Merumuskan pertanyaan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan.

2. Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan yang telah direncanakan pada tahap perencanaan.

3. Pengamatan (*observing*)

Peneliti melakukan pengamatan pada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dengan lembar observasi.

4. Refleksi (*reflection*)

Pada tahap ini peneliti beserta guru menganalisis data yang telah diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Hal ini kemudian dianalisis dan digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, 1) Observasi yaitu Teknik ini dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas peneliti sebagai guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan lembar aktivitas siswa selama proses pembelajaran. 2) Wawancara yaitu Pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui komunikasi langsung atau tanya jawab

dengan narasumber yaitu guru kelas V. 3) Dokumentasi yaitu Dokumentasi diperoleh dengan cara mengambil gambar segala bentuk aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian di SD Negeri Romang Rappoa, diperoleh terdapat peningkatan kreatifitas siswa dengan memanfaatkan media teknologi antara siklus 1 dan siklus 2 . Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar observasi (aktivitas guru dan aktivitas siswa) dan wawancara dengan guru kelas V. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Tabel 1: Indikator Kreatifitas Siwa Dalam Proses Pembelajaran Siklus I

No	Indiator Motivasi Belajar	Persentase
1	Keaktifan siswa	70%
2	Kerjasama antar anggota kelompok	75%
3	Tanggung jawab	65%
4	Daya Imajinasi	75%
	Jumlah	285%
	Rata-rata skor motivasi	71.25%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran kreatifitas peserta didik sudah termasuk dalam kategori tinggi yaitu keaktifan siswa 70%, kerja sama antar anggotan kelompok 75%, tanggung jawab 65% dan daya imajinasi 75% dari data tersebut di dapatkan nilai rata yaitu 71.25%. dibandingkan dengan proses pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan video pembelajaran dan pendekatan Problem based learning. Kreatifitas siswa siswa sangat rendah bahkan terdapat siswa tidak memperdulikan anggota kelompok nya ketika mengerjakan tugas.

Tabel 2 : Indikator Kreatifitas Siwa Dalam Proses Pembelajaran Siklus I

No	Indiator Motivasi Belajar	Persentase
-----------	----------------------------------	-------------------

1	Keaktifan siswa	85%
2	Kerjasama antar anggota kelompok	84%
3	Tanggung jawab	84%
4	Daya Imajinasi	87%
	Jumlah	340%
	Rata-rata skor motivasi	85%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran untuk motivasi siswa yaitu keaktifan siswa 85%, kerja sama antar anggotan kelompok 84%, tanggung jawab 84%, dan daya imajinasi 87%. Rata-rata skor hasil observasi mencapai kualifikasi yang diharapkan yakni kualifikasi tinggi yaitu sebesar 85%. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran tersebut dapat mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan.

Tabel 3 : Perbandingan Kreatifitas Siswa Pada Siklus 1 Dan Siklus 2

No	Indiator Motivasi Belajar	Persentasi Skor Motivasi		Persentasi Peningkatan
		Siklus 1	Siklus 2	
		1	Keaktifan siswa	
2	Kerjasama antar anggota kelompok	75 %	84%	9%
3	Tanggung jawab	65%	84%	19%
4	Daya Imajinasi	75%	87%	12%
Jumlah		285%	340%	55%

Rata-rata skor motivasi	71.25%	85%	13.75%
--------------------------------	---------------	------------	---------------

Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor krerifitas siswa pada siklus I ke siklus II. Terlihat bahwa terjadi peningkatan pada semua indikator dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data tersebut peningkatan tertinggi ada pada indikator “ daya imajinasi ”. Hal ini dikarenakan pada saat siklus I peserta didik cenderung bermalas-malasan pada saat mengerjakan tugas, baik kelompok maupun individu. Namun pada saat siklus ke II, peserta didik terlihat lebih bersemangat, karena sebelumnya guru memotivasi peserta didik dan memberi penjelasan tujuan peserta didik mengerjakan tugas baik kelompok maupun mengerjakan soal individu.

Sedangkan peningkatan skor terendah ada pada indikator “ tanggung jawab dan daya imajinasi ”. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran, peserta didik masih terlihat enggan bertanya ketika ada hal-hal baru yang disampaikan oleh guru karena budaya bertanya yang tidak dibiasakan sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah menganugrahi saya, sehingga saya dapat menyelesaikan menulis jurnal. Terima kasih kepada kedua orang tua dan saudara saya yang selalu memberikan dukungan untuk menulis jurnal dengan baik. Terima kasih kepada Bapak Afdhal Fatawuri Syamsuddin, S.Pd.,M.Ed dan Ibu Nurwahidh, S.Pd yang telah membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan jurnal dengan baik. Tak lupa Terima kasih juga kepada teman-teman PGSD-PLB 010 yang senantiasa memberikan semangat sehingga saya dapat menulis jurnal hingga selesai. Terimakasih kepada UPT SDN Romang Rappoa yang sudah mengizinkan saya penelitian untuk menyelesaikan tugas PPL II.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan tentang Penerapan media interaktif untuk meningkatkan kreatifitas siswasiswa kelas V SDN Romang Rappoa dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran yaitu Dengan bantuan media teknologi siswa mampu meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran, yang sebelumnya guru kurang menggunakan LCD sebagai media pembelajaran, Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pada kelas V SDN Romang Rappoa untuk meningkatkan kreatifitas siswa dilihat

dari peningkatan rata – rata skor 85% pada kategori tinggi dan sangat tinggi dari siklus I ke Siklus II.

Berdasarkan simpulan di atas maka disarankan 1) bagi sekolah, Dapat memberikan informasi tentang pentingnya mendukung terlaksananya berbagai model pembelajaran dengan mensosialisasikan kepada semua guru. Dapat memberikan informasi tentang pentingnya mendukung terlaksananya berbagai model pembelajaran dengan mengambil kebijakan untuk menerapkan model pembelajaran yang menunjang kurikulum 2013. 2) Bagi Guru Diharapkan guru menggunakan model pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas elektronik seperti LCD dan Laptop sebagai media pembelajaran di kelas agar dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. 3) Bagi Siswa meningkatkan kerja sama dalam arti yang positif, baik dengan guru maupun dengan siswa lain dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan keterampilan bertanya kepada guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah,S. (2008).Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka Ashari Nur Wahidin, dan Salwah. (2017). *Problem Based Learning (PBL)* Dalam Meningkatkan kecakapan Pembuktian matematis mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2 (2) 3
- Giarti, Sri. (2014). Implementasi Keterampilan Proses Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika menggunakan Model PBL terintegrasi Penilaian Autentik Pada Siswa Kelas VI SD N 2 Bengle Wonosegoro. *Scholaria*, 4 (3) 3
- Machali, Imam. (2014). Kebijakan Kurikulum 2013 daam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3 (1) 2
- Mawardi. (2014). Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK. *Scholaria*, 4 (3) 4
- Mawardi dan Supriyati. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *The Group Investigation (GI)* Dan *Inquiry* Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD. *Scholaria*, 5 (2) 6
- Mustamilah. (2015). Peningkatan Keterampilan Proses Pemecahan masalah dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Sub Tema Merawat Tubuhku Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Gosono-Wonosegoro. *Scholaria*, 5 (1) 3
- Syafril & Zelhendri Zein. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok : Kencana
- Widoyoko, Eko Putra. (2009). *Evaluasi Program Belajar*.