

MELATIH KREATIVITAS DIRI SISWA DASAR MELALUI *FUN BOOK* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN BAHASA

Anim^{1*}, Yen Aryni², Putri Lidiana Permatasari⁴

¹Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

^{2,4}Pendidikan bahasa Inggris, Universitas Asahan

email: *animfaqot30031991@gmail.com

Abstract: This article discusses the use of *Fun Books* as a measuring tool to increase students' creativity at elementary school level in mathematics and language learning. This service is carried out with a focus on measuring students' creativity levels before and after implementing the *Fun Book* as well as evaluating how to stimulate students' creativity in both subjects. The target of the training is selected students, namely SD Negeri No. 010246 Banjar. The students selected were 16 Grade 2 students. The problem seen at this school is that students are still passive in learning, students are not yet creative and have difficulty answering questions asked by the teacher during each lesson in class, there are even 50% of students who are sleepy when taking part in class lessons. The impact of this training was that 13 students were able to use *Fun Book* media. Evaluation is carried out at the end of the training by distributing questionnaires to measure the participant's level of understanding. The questionnaire contains questions related to the respondent's identity; general questions related to mathematics and language learning and specific questions related to *Fun Book* media. The calculation of the questionnaire used the Guttman scale. The evaluation results showed that 89.84% had increased knowledge seen from the calculation of the questionnaire per individual and per question asked and the participation and enthusiasm of students during activities using the *Fun Book*.

Keywords: *fun book*; creativity; student

Abstrak: Artikel ini membahas penggunaan *Fun Book* sebagai alat ukur untuk meningkatkan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar dalam pembelajaran matematika dan bahasa. pengabdian ini dilakukan dengan fokus pada pengukuran tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan *Fun Book* serta evaluasi dalam merangsang kreativitas siswa pada kedua mata pelajaran. Target pelatihan adalah Siswa yang dipilih yaitu SD Negeri No. 010246 Banjar. Siswa yang dipilih adalah siswa kelas 2 sebanyak 16 orang. Masalah yang terlihat pada sekolah tersebut adalah siswa masih pasif dalam pembelajaran, siswa belum kreatif dan kesulitan dalam menjawab soal yang di sampaikan oleh guru selama mengikuti setiap pembelajaran di kelas, bahkan terdapat 50% siswa mengantuk saat mengikuti pembelajaran di kelas. Dampak Dari pelatihan tersebut siswa mampu menggunakan media *Fun Book* sebanyak 13 siswa. Evaluasi dilakukan di akhir pelatihan dengan menyebarkan kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman peserta. Kuesioner berisi pertanyaan terkait identitas responden; pertanyaan umum terkait peajaran matematika dan bahasa dan pertanyaan khusus terkait *media Fun Book*. Perhitungan kuesioner menggunakan skala *Guttman*. Hasil evaluasi menunjukkan 89,84% telah meningkatkan pengetahuan dilihat dari perhitungan kuesioner per individu dan per pertanyaan yang diajukan dan partisipasi serta antusias siswa selama kegiatan menggunakan *Fun Book*.

Kata kunci: *fun book*; kreativitas; siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat dasar memegang peran krusial dalam membentuk fondasi kognitif dan perkembangan pribadi siswa (Handayani, 2023) namun tantangan yang muncul dalam pembelajaran matematika dan bahasa di tingkat dasar telah menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan minat belajar serta kreativitas siswa di tingkat dasar. Pembelajaran matematika dan bahasa seringkali dihadapkan pada beberapa permasalahan diantaranya; minat belajar yang menurun (Susilawati, 2020), keterbatasan dalam metode pengajaran konvensional, metode pengajaran konvensional cenderung kurang mengubah keaktifan dan kreativitas siswa, (Nur, 2016) keterbatasan dalam menghadirkan materi pembelajaran yang menarik seringkali menjadi hambatan utama dalam membangun kreativitas siswa kurangnya stimulus visual, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan ketidak mampuan metode tersebut dalam merangsang berpikir kritis serta kreatif menjadi sorotan utama (Yuniastuti et al., 2021), kurangnya sumber daya belajar yang menarik dalam mendukung bagi siswa baik dalam matematika maupun bahasa membuat proses pembelajaran kurang menarik dan kurang merangsang kreativitas siswa.

Beberapa dari permasalahan tersebut juga masih terjadi pada salah satu sekolah SD Negeri di Desa Banjar yaitu SD negeri nomor 010246 Banjar sekolah yang terletak di kecamatan air joman kabupaten Asahan merupakan sekolah yang memiliki potensi yang baik dan menghasilkan siswa-siswi yang kreatif dan berwawasan luas berdasarkan teori psikologi pendidikan kreativitas adalah Aspek penting dalam proses pem-

belajaran yang sehat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif mampu memicu potensi kreatif siswa di sinilah konsep penggunaan *Fun Book* sebuah pendekatan inovatif yang menawarkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Menanggapi permasalahan-permasalahan ini pendekatan inovatif dalam pembelajaran seperti penggunaan *Fun Book* mungkin dapat menjadi alternatif yang menarik untuk bisa menjadi solusi yang merangsang kreativitas siswa dengan cara menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan minat serta gaya belajar siswa. (Sentarik & Kusmariyatni, 2020) Media *Fun Book* sendiri merupakan jenis media pembelajaran yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyajikan informasi secara kreatif dan menyenangkan ini bisa berupa buku panduan belajar atau sumber belajar lainnya, yang dirancang dengan unsur-unsur berikut; (1) interaktif *Fun Book* biasanya dirancang untuk menjadi interaktif. Ini bisa berarti adanya teka-teki, aktivitas, atau bagian-bagian yang meminta partisipasi siswa (Natasha et al., 2016); (2) visual dan menarik cenderung memiliki desain yang menarik serta visual ini bisa mencakup penggunaan warna-warni cerah, gambar, ilustrasi dan grafis yang menarik perhatian siswa; (3) kreatif media ini dirancang untuk memacu kreativitas siswa bisa berupa permainan, teka-teki atau aktivitas yang merangsang berpikir kreatif (Ernawati, 2019); (4) sesuai dengan usia *Fun Book* biasanya disesuaikan dengan tingkat usia siswa baik dari segi konten maupun desainnya (Khowraiva et al., 2022); (5) mendorong pembelajaran yang aktif selain memberi informasi *Fun Book* juga mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses

pembelajaran mengajak mereka untuk mencoba mengeksplorasi dan belajar melalui pengalaman; (6) ketersediaan berbagai materi *Fun Book* dapat mencakup berbagai topik ataupun pelajaran seperti matematika bahasa ilmu pengetahuan seni dan lainnya

Maka dari itu kegiatan pengabdian ini memfokuskan pada peran *Fun Book* dalam meningkatkan kreativitas diri siswa dasar dalam pembelajaran Matematika dan Bahasa menjadi relevan dan krusial dalam mengeksplorasi alternatif metode pembelajaran yang lebih memadai.

METODE

Kegiatan pengabdian dilakukan di SD N Banjar No. 010246 Banjar kec Air Joman, pada Kelas 2 berjumlah 16 siswa. Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan Melaksanakan Pembelajaran menggunakan *Fun Book*. Tahapan nya Sebagai berikut :

Tahap Pertama, tim pengabdian memberikan kuesioner (Pre Test) untuk mengetahui pemahaman dengan materi yang akan di sampaikan nantinya. Pada tahap kedua yaitu tahap sosialisasi, setiap anggota pada awalnya akan mendapat petunjuk cara menggunakan *Fun Book*. Ceramah dan diskusi adalah teknik yang digunakan. Tahapan Ketiga yaitu fase demonstrasi dan pelatihan (praktek). Setiap peserta akan diberikan Media *Fun Book* disetiap kelompok beajarnya dan bagaimana menggunakan funbook tersebut, Hingga peserta bisa menggunakan *Fun Book* tersebut. Langkah terakhir adalah tahap penilaian.

Pada kegiatan ini dilakukan beberapa evaluasi diantaranya, Evaluasi proses dilakukan pada saat kegiatan sedang berlangsung. Antusiasme yang di-

tunjukkan peserta dalam melakukan sesi tanya jawab dan diskusi terkait kegiatan pengabdian yang menjadi penilaian. Sedangkan Tahapan evaluasi hasil, yaitu meminta siswa untuk menyelesaikan Latihan yang ada di media *Fun Book*. Setiap peserta akan menerima kuesioner post-test untuk diisi pada akhir kegiatan. Hal ini akan berfungsi sebagai penilaian terhadap kegiatan pengabdian di akhir dan mengukur seberapa baik pelatihan telah berjalan

PEMBAHASAN

Setiap peserta pelatihan dibagi atas kelompok kecil dan kemudian diberikan Media *Fun Book* setiap kelompok. Pada awal kegiatan Peserta mengisi Pre-Test untuk memahami tingkat pengetahuan sebelum dilakukan pembelajaran matematika dan bahasa menggunakan media *Fun Book*. Selanjutnya kegiatan dibuka oleh mahasiswa Universitas Asahan kemudian dilanjutkan oleh pemateri dengan menjelaskan cara menggunakan media *Fun Book*. Pada Setiap demonstrasi yang dilakukan oleh pemateri, maka peserta didik akan mempraktekkan langsung sesuai dengan arahan oleh pemateri (Gambar 1).



Gambar 1 Pemateri Memberi Pengarahan Di Awal Kegiatan

Setelah peserta didik paham dengan setiap halaman pada media *Fun Book*. Kemudian siswa diminta menyelesaikan sendiri soal yang ada pada media fun book dengan dibuat kompetisi setiap kelompoknya. Selama proses kegiatan peserta didik diawal banyak yang masih belum paham sehingga banyak pertanyaan dari peserta didik, Namun hal ini menjadi hal baik karena menandakan antusias para peserta didik sangat tinggi untuk bisa mengikuti kegiatan pengabdian ini. Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi, dengan memberikan Kuesioner (*Post test*) untuk diisi oleh peserta didik.



Gambar 2 Siswa Praktek Menggunakan Media Fun Book



Gambar 3. Kegiatan Sedang Berlangsung kompetisis antar keompok



Gambar 4. Tim pengabdian bersama pimpinan sekoah SD N Banjar

Tingkat keberhasilan atau evaluasi dari program kegiatan pengabdian diukur melalui kuesioner yang diberikan kepada peserta di akhir pelatihan dengan menggunakan skala Guttman. Yaitu skala dengan tipe jawaban yang tegas, seperti jawaban benar - salah, ya - tidak, pernah - tidak pernah, positif - negative, tinggi - rendah, baik - buruk, dan seterusnya.



Gambar 4. Pemateri dan peserta pengabdian

Tabel 1. Total jawaban responden pre-test

No	Nama	PT1	PT2	PT3	PT4	PT5	PT6	PT7	PT8
1	AB	0	0	0	0	0	0	1	0
2	AD	0	0	0	0	0	0	0	0
3	BS	0	0	0	0	0	0	0	0
4	CA	0	0	0	1	0	0	1	1
5	CP	0	0	0	0	1	0	1	0
6	DD	0	0	0	0	0	0	0	0
7	HS	0	0	0	0	1	0	1	0
8	HB	0	0	0	0	0	0	0	0
9	JJ	0	0	0	0	0	0	0	0
10	JS	0	0	0	0	0	0	0	0
11	KD	0	0	0	0	0	0	0	0
12	KA	0	0	0	0	0	0	0	0
13	LD	0	0	0	0	0	0	0	0
14	LA	0	0	0	0	0	0	0	0
15	SR	0	0	0	0	0	0	0	0
16	RR	0	0	0	0	0	0	0	0

Keterangan; PT1 sampai PT 8 adaah pertanyaan dari 1 sampai 8

Tabel 2. Persentase Pengetahuan Responden Pre –Test

Item Pertanyaan	(%) jawaban Ya	(%) jawaban Tidak
PT1	0	0
PT2	0	0
PT3	0	0
PT4	1	15
PT5	2	14
PT6	0	0
PT7	4	10
PT8	1	15
Total	8	54
Rata-rata	0,5	3,375

Perhitungan Jawaban “ya” dari angket:
 Jawaban “ya” rata-rata : $0,5/16 \times 100\% = 3,125\%$ Pengetahuan Awal: 3,125 %

Tabel 2. Persentase Pengetahuan Responden Post-Test

Item Pertanyaan	(%) jawaban Ya	(%) jawaban Tidak
PT1	16	0
PT2	16	0
PT3	14	2
PT4	16	0
PT5	15	1
PT6	14	2
PT7	15	1
PT8	13	3
Total	119	6
Rata-rata	7,4375	0,375

Perhitungan Jawaban “ya” dari angket:
 Jawaban “ya” rata-rata : $7,8125/8 \times 100\% = 92,96\%$ Jadi Pengetahuan: $92,96\% - 3,125\% = 89,84\%$

KESIMPULAN

Hasil dari evaluasi atau kuesioner yang diberikan kepada peserta maka diperoleh kesimpulan bahwa : Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam membuat desain sebesar 89,84%. Peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian, dilihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada pemateri yang menandakan keinginan peserta untuk memahami *pembelajaran matematika dan bahasa menggunakan media fun book* dengan lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) – Universitas Asahan yang telah memberikan kesempatan dan mendanai kegiatan Pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, Y. (2019). Telaah Buku Teks Tematik Terpadu Kelas Iv Sd Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 11(2), 109–123. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v11i2.223>
- Handayani, K. (2023). 20233049 Mengasah Keterampilan Komunikasi Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 31–41.
- Khowraiva, A., Streit, A. K., Visual, D. K., & Mulia, U. B. (2022). *Perancangan Buku Aktivitas Mengenai Ilmu Astronomi*. 559–569.
- Natasha, N., Gogor Bangsa, P., & Christianna, A. (2016). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pendukung Terapi Anak-Anak ADHD Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(8), 86412.
- Nur, I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Brain Based Learning. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 4(1), 26–41.
- Sentarik, K., & Kusmariyatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Susilawati, W. (2020). Belajar Dan Pembelajaran Matematika. In Cv. *Insan Mandiri*.
- Yuniastuti et al. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 000, Issue 1).