**Meningkatkan Kreatifitas dan Inovasi Melalui Permainan *Make Something Beautiful***

### Paramita Nuraini\*1, Subiyanto2, Novi Yuhenita3

1,2,3Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universi- tas Muhammadiyah Magelang e-mail : [paramitanuraini@ummgl.ac.id](mailto:paramitanuraini@ummgl.ac.id)

## **Abstract:** The purpose of this service is to provide or create something new to give creative ideas and innovation power to students in solving problems as the ability to see new relationships between elements that have been there before. This service uses innovative Counseling Guidance media that is using the game "Make Something Beautiful". The target of this service is students of Muham- madiyah 1 High School in Magelang City. The activity phase begins with coun- seling related to the benefits of creativity for students and the impact for students if they do not have creativity, the training phase uses innovative Counseling Guidance media, which uses the game "Make Something Beautiful". The next stage is the Group Discustion Forum (FGD) to evaluate the extent to which this service activity has been carried out. Aside from being served by service providers to monitor the extent to which Bimbingan's innovative media, which uses the game "Make Something Beautiful", is used to increase student creativity. in the first stage which includes the importance of creativity for students and the impact For someone who does not have creativity, students begin to understand the im- portance of the spirit of creativity and innovation in this era 4.0. At the second stage, the servant prepares used materials and students are asked to make some- thing according to the students' wishes and present what the meaning and reason for making the object is. The third stage of the service team conducted an FGD to discuss what had been done by students related to the importance of creativity and improve innovation in this era 4.0.

**Keywords:** Creativity, the game "Make Something Beautiful".

**Abstrak:** Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan atau menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dan daya inovasi bagi siswa dalam memecahkan masalah sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengabdian ini menggunakan media Bimbingan Konseling yang inovatif yakni mengggunakan permainan “Make Something Beautiful”. Target dari pengabdian ini adalah siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang . Tahap kegiatan diawali dengan penyuluhan terkait manfaat kreatifitas bagi siswa dan dampak bagi siswa apabila tidak memiliki kreatifitas, Tahap pelatihan menggunakan media Bimbingan Kon- seling yang inovatif yakni mengggunakan permainan “Make Something Beauti- ful”. Tahap selanjutnya adalah Forum Group Discustion (FGD) dilakukan untuk

mengevaluasi sejauh mana kegiatan pengabdian ini terlaksana. Pendampingan dil- akukan pengabdi untuk memantau sejauh mana media Bimbingan Konseling yang inovatif yakni mengggunakan permainan “Make Something Beautiful” digunakaan untuk meningkatkan kreatifitas siswa. pada tahap pertama yang meli- puti Pentingnya Kreatifitas Bagi siswa dan Dampak Bagi seseorang yang tidak memiliki kreatifitas, siswa mulai memahami pentingnya jiwa kreatifitas dan iniva- si dalam era 4.0 ini. Pada tahap ke dua pengabdi menyiapkan bahan-bahan bekas dan siswa diminta untuk membuat sesuatu sesuai dengan keinginan siswa dan mempresentasikan apa makna dan alasan membuat benda tersebut. Tahap ke tiga pengabdi melakukan FGD untuk mendiskusikan apa yang sudah dilakukan oleh siswa dikaitkan dengan pentingnya kreatifitas dan meningkatkan inovasi di era 4.0 ini.

**Kata kunci:** Kreativitas, permainan “Make Something Beautiful”.

### PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan men- ciptakan dan mewujudkan gagasan baru untuk meningkatkan nilai tambah atau manfaat dari bahan-bahan yang sudah tersedia. Kreativitas menentukan pola pikir dan karakter seseorang. Kreativitas memiliki peranan yang sangat penting karena memberikan berbagai manfaat bagi kehidupan manusia. Kreativitas memberikan andil yang sangat besar da- lam setiap kesuksesan.

Akan tetapi, siswa di SMA Muham- madiyah 1 Kota Magelang memiliki kreativitas dan kepercayaan diri yang ku- rang. Berdasar wawancara yang dilakukan diketahui masih banyak siswa yang pasif, terlihat dari banyak siswa yang belum maksimal dalam mengembangkan ide-ide kreatif jika ditanya oleh guru, jawaban masih monoton. Oleh karena itu, pengabdi akan memberikan solusi ter- hadap permasalahan tersebut melalui metode permainan.

Permainan merupakan metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, karena dengan permainan akan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan, suasana tersebut dapat mempermudah dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, merencanakan sesuatu dan

berkomunikasi dengan baik sehingga memperkuat kepribadian serta mening- katkan kepercayaan diri seseorang, serta kreativitas seseorang. Dalam pengabdian Ahman, dkk (1998) yang berjudul “*Ber- main Peran Sebagai Model Bimbingan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Berkemampuan Unggul”* disimpulkan bahwa model bermain peran efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan so- sial anak berkemampuan unggul. Hal ter- sebut senada dengan pengabdian Justine Howard (2010) dalam jurnalnya yang ber- judul “*Game Techniques in improving the understanding, planning and practicing self-confidence”* yang menyebutkan bah- wa kepercayaan diri pada siswa dapat dit- ingkatkan melalui permainan, karena me- lalui permainan akan dapat membentuk sebuah dinamika kelompok yang efektif.

Terdapat banyak sekali media per- mainan yang bisa digunakan sebagai sa- rana untuk meningkatkan kreativitas siswa salah satunya adalah dengan per- mainan “*make something beautiful*”. Me- dia permainan ini diharapkan nantinya mampu membantu dalam meningkatkan kreativitas siswa karena didalamnya ter- dapat beberapa nilai yang dapat dipetik, mulai dari komunikasi antar sesama,

berani mengemukakan ide-ide didepan umum

### METODE

Ada tiga metode yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu metode penyuluhan, pelatihan, dan pendamp- ingan . Metode penyuluhan diterapkan dalam mengenal kreatifitas siswa. Metode pelatihan digunakan untuk melatih atau mendemonstrasikan metode permainan *make something beautiful* untuk meningkatkan kreatifi- tas siswa. Pendampingan dilakukan pengabdi untuk memantau sejauh ma- na metode permainan *make something beautiful* dapat meningkatkan kreatifi- tas siswa di SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang.

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan pengabdian ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

# Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PKU. Da- lam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni koordinasi internal, dilakukan oleh Tim untuk merencana- kan pelaksanaan secara konseptual,

operasional, serta job description mas- ing-masing anggota, penentuan dan recruitment peserta pelatihan.

### Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada siswa SMA Mu- hammadiyah 1 Kota Magelang. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

1. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait kre- atifitas siswa, manfaat kratifitas bagi diri dan lingkungan dan dampak dalam kurangnya kratifitas bagi siswa. Pen- yajian ini diploting dalam 3 hari tatap muka. Penyajian materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Mate- ri yang tersajikan sebanyak 3 (tiga) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian. Berikut table daftar materi dan pematerinya yang dilaksanakan dalam program PKU ini.

## Penugasan Praktik

Siswa diberikan pelatihan berupa permainan dengan menggunakan “*make something beautiful* “ untuk meningkat- kan kreatifitas siswa

### PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilakukan oleh pengabdi diperuntukkan bagi siswa siswi SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang.

Antusiasme peserta dalam kegiatan pengabdian tersebut terlihat dari peserta yang aktif dan mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir tanpa ijin meninggalkan kegiatan pengabdian tersebut.

Adapun langkah-langkah da- lam kegiatan permainan tersebut :

## Masing-masing ke- lompok diberikan satu

bendel kertas koran bekas

* Ketua kelompok diberi- kan instruksi permainan
* Kelompok diberikan waktu 1 menit untuk merundingkan karyanya
* Kelompok harus membu- at suatu karya dari barang berkas yang disiapkan dengan alokasi hanya 20 menit
* Setelah selesai, masing- masing kelompok

menceritakan hasil kar- yanya

* + Permainan dilaksankan dalam keadaan tutup mulut, bias menggunkan kode-kode yang disepa- kati.

Evaluasi atau refleksi;

## Adakah peserta yang mendominasi dalam ke- lompoknya?

* + Adakah peserta yang tid- ak ikut dalam aktifitas dinamika kelompok?
  + Adakah yang melanggar peraturan?

Learning Point yang di- peroleh

Melalui berbagai pertanyaan dan diskusi, Fasilitator memfasilitasi peser- ta untuk menemukan point-point bela- jaran adalah sebagai berikut : Permainan ini memanfaatkan barang bekas bertujuan memotivasi siswa un- tuk mengeluarkan idenya sehingga ter- cipta suatu karya yang bagus, indah dan berseni. Hal ini menunjukkan bahwa satu barang bekas, meskipun hanya sebuah barang bekas dapat ber- manfaat kembali dan diperlukan pemikiran yang berarti dalam ke- lompoknya. Hal ini tentunya membu- tuhkan pribadi kepemimpinan yang baik dari ketua kelompoknya untuk mengatur anak kelompoknya mencu- rahkan kegiatan dari dirinya. Apabila ketua kelompok bersikap otoriter, mungkin yang terjadi kekakuan dalam memimpin jalannya permainan, namun bias juga seorang ketua sangat liberal sehingga terjadi keributan dalam mengatur emosi anak kelompoknya.

Kelompoknya yang anggotanya sudah saling mengenal, akan memudahkan jalannya permainan. Situasi akan ramai dan menyenangkan. Masing-masing angggota akan leluasa mencurahkan idenya agar sama-sama menghasilkan satu karya yang sempurna. Namun ke-

jadiannya akan terjadinya sebaliknya, apabila para anggota belum mengenal teman lainnya, adanya rasa malu untuk mengungkapkan keinginannya, se- hingga mengalami kebuntuan ide. Keadaan ini membutuhkan seorang pemimpin kelompok yang mampu menguasai situasi kelompoknya.

Anggota kelompok diberikan hak penuh untuk membentuk karya ke- lompoknya, sehingga diperlukan ker- jasama yang baik juga komunikasi yang efektif, sehingga diperlukan ker- jasama yang baik juga komunikasi yang efektif antar anggota. Dengan memanfaatkan waktu yang sempit itu menjadikan para anggota benar-benar berfikir ekstra keras demi mewujudkan hasil karyanya.

Di dalam permainan dinamika ke- lompok ini, tetap menggunakan pera- turan-peraturan yang telah ditetapkan yaitu (1) waktu yang disediakan hanya 20 menit, (2) tidak bole ada yang ber- suara / hanya dengan kode-kode, (3) tidak menggunakan bahan-bahan laian seperti gunting, lem, pensil dll, jadi semua kelompok berpegang pada nor- ma permainan ini.

Akhir dari kegiatan ini adalah mencer- itakan maksud dan tujuan dari bentuk karya yang dihasilkan masing-masing kelompok dan diberikan penilaian atas karyanya. Bagaimanapun juga hasil penilaian dari tim juri harus diterima, ada yang kalah dan ada yang menag, namun pada prinsipnya adalah semua menjadi pemenang dari berbagai segi manusia, sisi kepemimpinan, sisi kedi- siplinan, sisi social, sisi ambisi, sisi toleransi dan sisi kemanusiaan lainnya.

Dari permasalahan diatas penulis mempunyai solusi yakni dengan media permainan “*make something beauti- ful”*diharapkan siswa mampu mengemukakan ide-ide kreatif yang ada pada dirinya.

### SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat ditarik kesimpulan diantaranya :

1. Media Permainan *Make Something Beautiful* dapat dijadikan alternative pen- ingkatan kreatifitas dan inovasi pada siswa.

## Melalui Media Permainan *Make Something Beautiful* menjadikan anak lebih kre- atif dalam mengemukaka- kan ide dalam pembelaja- ran dan dapat membantu mengemukakan gagasan dalam menyelesaikan ma- salah *(problem solving)*

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tentunya, tak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu kami sampaikan ucapkan terima kasih kepada :

LP3M Universitas Muhammadiyah Magelang yang mendanai kegiatan terse- but.

1. Pihak SMA Muhamamdiyah 1 Kota Magelang yang menfasili- tasi kegiatan pengabdian ini.
2. Siswa Siswi SMA Muhammadi- yah 1 Kota Magelang.
3. Tim pengabdian yang telah beker- jasama dengan baik, segiangga kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

# DAFTAR PUSTAKA

Ahman, dkk (1998) yang berjudul “*Ber- main Peran Sebagai Model Bimb- ingan Dalam Mengembangkan*

Justine Howard (2010) dalam jurnalnya yang berjudul “*Game Techniques in improving the understanding,*

*Keterampilan Sosial Anak Berkemampuan Unggul”*

Suwarjo, Eva Imania (2011) , 55 Per- mainan (Games) dalam Bimb- ingan dan Konseling, Pramita Publishing : Yogyakarta.