

MENINGKATKAN DAYA BERFIKIR KREATIF PADA ANAK DI DESA MENTARAS KEC. DUKUN KAB. GRESIK

Gresella Elma¹, Aulya Fryda Erika², Muhamad Sholeh³, Murgianto⁴
¹²³⁴Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstrak

Laporan ini bertujuan untuk menjelaskan kegiatan program kerja kuliah kerja nyata yang kami lakukan di desa mentaras, kecamatan dukun, kabupaten gresik. laporan ini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami salah satu kegiatan yang kami adakan di desa mentaras, kecamatan dukun. Kami mengadakan kegiatan meningkatkan daya berfikir kreatif pada anak berdasarkan beberapa permasalahan yang terdapat pada siswa-siswa sd/mi desa mentaras. Permasalahan yang muncul yaitu kurangnya jenis pembelajaran yang ada pada instansi pendidikan desa mentaras yang lebih dikenal dengan istilah monoton. Mereka juga belum menyadari perlunya memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan tuntutan keinginan mereka. Anak-anak sangat menyenangi belajar, seperti yang kita ketahui bahwa sebenarnya anak-anak dapat dan ingin belajar, dan lebih dari itu, mereka ingin belajar sebanyak-banyaknya dan sesegera mungkin. Kegiatan kami lakukan dengan metode belajar sambil bermain. kegiatan bertempat di SDN Mentaras, MI Ma'arif NU tarbiyatus shibyan dan MI Muhammadiyah. Kegiatan kami lakukan selama 4 hari. Hasil dari kegiatan yang kami lakukan dapat membantu anak-anak sd/mi di mentaras lebih berfikir kreatif. Dengan metode pembelajaran seperti ini, mereka dapat meng explore ide ide dengan lebih kreatif.

KATA KUNCI : pembelajaran, kreatifitas, mengajar.

Pendahuluan

Latar Belakang

Semua anak, khususnya anak sekolah dasar menampakkan kesenangan belajar dan bahkan mereka ingin mempelajari banyak hal. Dorongan ingin tahu mereka yang sangat tinggi dapat dilihat dari keinginan untuk mengeksplorasi lingkungan dengan kemampuan dan dorongan mereka untuk mengetahui sesuatu dan membuat sesuatu secara kreatif. Mereka senang bermain boneka, pistol-pistolan dan berbagai macam alat permainan lainnya yang mereka ciptakan melalui bahan alami seperti daun singkong untuk membuat boneka wayang, dan dahan pisang untuk membuat pistol-pistolan. Mereka cenderung meniru dan mencoba apa yang mereka lihat dan ketahui. Mereka memiliki minat yang luas dan cita-cita yang banyak, walaupun mereka belum menyadari bahwa untuk mengembangkan minat dan mencapai cita-cita mereka memerlukan pengorbanan dan kerja keras.

Mereka juga belum menyadari perlunya memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan tuntutan keinginan mereka. Anak-anak sangat menyenangi belajar, seperti yang kita ketahui bahwa sebenarnya anak-

anak dapat dan ingin belajar, dan lebih dari itu, mereka ingin belajar sebanyak-banyaknya dan sesegera mungkin. Oleh karena itu, guru-guru diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar kreatif sebanyak dan secepat mungkin. Caranya adalah dengan membuat situasi belajar yang menarik dan sekreatif mungkin sehingga anak-anak dapat memiliki keinginan untuk kreatif seperti yang dilakukan oleh gurunya.

Kreativitas dan bakat pada diri anak perlu dipupuk dan dikembangkan. Karena dengan kreativitas dan bakat yang dimilikinya itu mereka dapat menjadi pribadi-pribadi yang kreatif. Sebagai pribadi yang kreatif, kelak mereka bukan saja dapat meningkatkan kualitas pribadinya, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan negara. Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang, yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat meningkatkan kreativitas, produktivitas, mutu, dan efisiensi kerja.

Perilaku kreatif adalah hasil pemikiran kreatif. Karena itu sistem pendidikan hendaknya dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif, di samping pemikiran logis dan

penalaran. Namun dalam kenyataannya masih sedikit sekolah yang menyelenggarakan upaya pengembangan kreativitas dan bakat anak. Hal ini disebabkan antara lain oleh masih sangat langkanya literatur yang membahas secara menyeluruh dan terinci mengenai kreativitas, bakat, dan upaya-upaya pengembangannya khususnya di sekolah dasar.

Permasalahan

Mereka juga belum menyadari perlunya memiliki pengetahuan dan keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan tuntutan keinginan mereka. Anak-anak sangat menyenangi belajar, seperti yang kita ketahui bahwa sebenarnya anak-anak dapat dan ingin belajar, dan lebih dari itu, mereka ingin belajar sebanyak-banyaknya dan sesegera mungkin. Oleh karena itu, guru-guru diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar kreatif sebanyak dan secepat mungkin. Caranya adalah dengan membuat situasi belajar yang menarik dan se kreatif mungkin sehingga anak-anak dapat memiliki keinginan untuk kreatif seperti yang dilakukan oleh gurunya.

Metode

Metode yang digunakan adalah berupa permainan sambil belajar yang menyenangkan dan juga ada kuis.

Dalam kegiatan program ini, sasaran kami merupakan siswa-siswi SD desa Mentaras, dukun, gresik. Melewati program ini kami memberikan edukasi mengenai akan pentingnya berfikir dan berperilaku kreatif sejak dini bagi anak SD dan MI. Kegiatan ini meliputi :

1. Penyuluhan ditempat SD dan MI. Jadi dalam kegiatan ini akan diberikan penyuluhan kepada anak SD dan MI mengenai cara berkreasi dan melatih kita untuk berfikir kreatif.
2. Dalam kegiatan ini para siswa siswi SD dan MI desa Mentaras tidak hanya mendapatkan pembelajaran mengenai daya fikir kreatif tetapi melainkan juga mendapatkan permainan yang menyenangkan.

Gambar 1.



Partisipan anak-anak dalam kegiatan ini berperan aktif pada pembelajaran yang di programkan dan sanggup mengimplementasikan hasil berfikir kreatif pada anak.

Hasil dan pembahasan

Kegiatan kami dimulai Kamis 26 Agustus 2018. Kegiatan dimulai dari mengajar di SDN Mentaras. Target siswa yang kami ajar kelas 4 – 6 sd. Hal yang pertama dilakukan adalah membiasakan interaksi kepada murid-murid SDN Mentaras agar kita dapat mengenal mereka lebih jauh. Kegiatan mengajar di SDN Mentaras kami lakukan selama 2 hari di tanggal 26 – 27 July 2018. Pelaksanaan pembelajaran kami berfokus kepada pembelajaran sambil bermain dengan harapan metode ini dapat merangsang dan juga meningkatkan daya kreatifitas anak-anak SDN Mentaras. Metode ini kami terapkan juga di MI Ma'arif Tarbiyatus Shiban dan MI Muhammadiyah. Pembelajaran pada MI kami lakukan di tanggal 30 July dan 1 Agustus 2018.

Rincian Pembiayaan:

Satuan	Pengeluaran	Nominal
13,5 Meter	Benner Ular Tangga	Rp 12.963,-
2	Post IT	Rp 14.000,-
10	Kertas Karton	Rp 4.500,-
1	Buku TL Sidu 38's	Rp 20.600,-
25	K.Kaca Motif Ecer Rol	Rp 1.000,-
2	Kertas Kuning	Rp 8.300,-
1	MAP Big KCG	Rp 3.750,-
1	P. Case Emoji	Rp 8.500,-
20	Setip Joyko	Rp 700,-
5	Pencil Joyko	Rp 10.400,-
3	Kertas Lipat Fancy	Rp 2.800,-
1	P.Case Resl Shintong	Rp 8.000,-
1	P.Case Resl Angel	Rp 7.000,-
1	Bolpoin Piccolo S.Gel	Rp 16.200,-
1	Gunting Lipat	Rp 3.500,-
2	Buku Sidu 38's	Rp 22.500,-
2	Origami	Rp 4.500,-
1	Karton	Rp 4.500,-
1	Buku Sidu 38's	Rp 24.000,-
1	Bolpoin Quents	Rp 14.000,-

1	Lakbam Hitam	Rp 15.000,-
1	Aqua Gelas	Rp 19.000,-
1	Silotyp	Rp 7.500,-
3	Permen	Rp 5.000,-
1	Bolpoin Quents	Rp 14.000,-
Total		Rp 598.550,-

Kesimpulan

Semua anak, khususnya anak sekolah dasar menampakkan kesenangan belajar dan bahkan mereka ingin mempelajari banyak hal. Dorongan ingin tahu mereka yang sangat tinggi dapat dilihat dari keinginan untuk mengeksplorasi lingkungan dengan kemampuan dan dorongan mereka untuk mengetahui sesuatu dan membuat sesuatu secara kreatif. Mereka senang bermain boneka, pistol-pistol dan berbagai macam alat permainan lainnya yang mereka ciptakan melalui bahan alami seperti daun singkong untuk membuat boneka wayang, dan dahan pisang untuk membuat pistol-pistol. Mereka cenderung meniru dan mencoba apa yang mereka lihat dan ketahui. Mereka memiliki minat yang luas dan cita-cita yang banyak, walaupun mereka belum menyadari bahwa untuk mengembangkan minat dan mencapai cita-cita mereka memerlukan pengorbanan dan kerja keras.

Adapun sasaran yang dituju dalam kegiatan meningkatkan daya berfikir kreatif pada anak adalah siswa-siswi SDN, MI Muhammadiyah dan MI NU yang berada di kelas 4 sampai Kelas 6.

Metode yang digunakan adalah berupa permainan sambil belajar yang menyenangkan dan juga ada kuis.

Dalam kegiatan program ini, sasaran kami merupakan siswa-siswi SD desa Mentaras, dukun, gresik. Melewati program ini kami memberikan edukasi mengenai akan pentingnya berfikir dan berperilaku kreatif sejak dini bagi anak SD dan MI. Kegiatan ini meliputi

Penyuluhan ditempat SD dan MI. Jadi dalam kegiatan ini akan diberikan penyuluhan kepada anak SD dan MI mengenai cara berkreasi dan melatih kita untuk berfikir kreatif.

Dalam kegiatan ini para siswa siswi SD dan MI desa Mentaras tidak hanya mendapatkan pembelajaran mengenai daya fikir kreatif tetapi melainkan juga mendapatkan permainan yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

- DePorter, Bobbi and Mike Hernacki. (1999). *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung : Kaifa DePorter, Bobbi et. al. (1999). *Quantum Teaching, Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang Kelas*. Bandung : Kaifa
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga