

MENGASAH KREATIVITAS BERFIKIR PADA *FUN DAY SCHOOL* DI SD NEGERI 002 TANJUNG PIAYU

CONCERNING THINKING CREATIVITIES IN *FUN DAY SCHOOL* AT SD NEGERI 002 TANJUNG PIAYU

Nailul Himmi

Pendidikan Matematika, FKIP, UNRIKA, Indonesia

nailul.hsb@gmail.com

Abstrak

SDN 002 Tanjung Piayu merupakan salah satu SD di pesisir Pulau Batam. Sebahagian besar pekerjaan orang tua siswa adalah nelayan. Dalam proses belajar mengajar masih bersifat teacher centered yang bersifat kaku dan membosankan. Untuk itu dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat bagi siswa SDN 002 ini guna menciptakan suasana di sekolah menjadi menyenangkan, educatif dan dapat mengasah kreativitas berfikir siswa. Dengan menggunakan metode pemberian games edukatif yang disesuaikan dengan kelas peserta didik. Untuk siswa kelas 4 sebanyak 40 orang dan diberikan puzzle angka, mewarnai dan Happy Games. Untuk siswa kelas 5 sebanyak 38 orang dan diberikan English for Fun. Dan untuk siswa kelas 6 sebanyak 30 orang dan diberikan berupa game kartu angka penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Setiap game dilakukan secara berkelompok. Dari kegiatan diperoleh bahwa dengan menggunakan game dapat menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian edukasi serta dapat meningkatkan kreativitas berfikir siswa di SDN 002 Tanjung Piayu.

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Game, Edukatif, Kreativitas Berfikir

Abstract

SDN 002 Tanjung Piayu is one of the elementary schools on the coast of Batam Island. Most of the work of parents is fishermen. In the teaching and learning process, it is still teacher centered that is rigid and boring. For this reason, community service activities are carried out for SDN 002 students in order to create an atmosphere in school to be fun, educative and able to concerned students' creative thinking. By using the method of providing educational games that are tailored to the class of students. For grade 4 students as many as 40 people and given number puzzles, coloring and Happy Games. For grade 5 students as many as 38 people and given English for Fun. And for grade 6 students as many as 30 people and given in the form of addition, subtraction, multiplication and division number card games. Every game is done in groups. From the activity, it was found that using games can be an alternative in delivering education and can improve the creativity of students thinking in SDN 002 Tanjung Piayu.

Keywords: Elementary School, Game, Educative, Thinking Creativity

PENDAHULUAN

Dalam (Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) dijelaskan pengertian Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pemerintah Republik Indonesia, 2003).

Untuk mencapai sistem pendidikan nasional ditempuh pada jenjang sekolah. Sekolah adalah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa/murid di bawah pengawasan guru. Sebahagian besar Negara memiliki sistem pendidikan formal, yang umumnya wajib. Dalam sistem ini, siswa kemajuan melalui serangkaian sekolah, nama-nama untuk sekolah bervariasi menurut Negara, tetapi umumnya termasuk sekolah dasar untuk anak-anak muda dan sekolah menengah untuk remaja yang telah menyelesaikan pendidikan dasar.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama 6 tahun dengan maksud dan tujuan yang tidak lain agar anak indonesia menjadi seorang individu yang telah diamanatkan atau yang sudah dicita-citakan dalam Undang-undang Dasar 1945. Dalam pelaksanaannya, pendidikan di sekolah dasar diberikan kepada siswa dengan sejumlah materi atau mata pelajaran yang harus dikuasainya. Mata pelajaran tersebut antara lain seperti pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa indonesia, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, pendidikan jasmani dan olahraga, seni budaya dan kerajinan, serta ditambah dengan mata pelajaran yang bersifat muatan lokal pilihan yang disesuaikan dengan daerah masing-masing yaitu seperti mata pelajaran bahasa inggris, bahasa daerah (sesuai dengan daerah masing-masing), dan baca tulis alquran (Dinas Pendidikan Bekasi, 2015).

Batam adalah salah satu pulau yang berada di wilayah Provinsi Kepulauan Riau. Adapun jumlah sekolah dasar yang berada di Batam, disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Sekolah Dasar Di Kota Batam

No	Kecamatan	Negeri	Swasta	Jumlah
1	Kec. Batam Kota	10	44	54
2	Kec. Sagulung	21	38	59
3	Kec. Batu Aji	8	32	40
4	Kec. Lubuk Baja	9	18	27
5	Kec. Sekupang	13	19	32
6	Kec. Bengkong	12	18	30
7	Kec. Nongsa	12	14	26
8	Kec. Sei Beduk	9	18	27
9	Kec. Galang	23	1	24
10	Kec. Belakang Padang	14	0	14
11	Kec. Batu Ampar	10	6	10

12	Kec. Bulang	10	0	10
Total		353	145	208

Sumber: (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

Sekolah Dasar (SD) Negeri 002 Tanjung Piayu merupakan salah satu SD Negeri di wilayah Kecamatan Sei Beduk. SD Negeri 002 Tanjung Piayu berada di pesisir pantai dengan keadaan bangunan sekolah yang kurang memadai. Adapun jumlah siswa yang bersekolah di SD Negeri 002 pada Tahun Ajaran 2018/2019 seperti pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Jumlah Siswa SD Negeri 002 Tahun Ajaran 2018/2019

No	Kelas	Jumlah
1	I	37 Siswa
2	II	27 Siswa
3	III	34 Siswa
4	IV	40 Siswa
5	V	30 Siswa
6	VI	38 Siswa
TOTAL		206 Siswa

Sumber: (Tata Usaha SD Negeri 002 Tanjung Piayu, 2018)

Semua siswa yang bersekolah di SD Negeri 002 bertempat tinggal disekitaran wilayah Tanjung Piayu. Guru yang mengajar merupakan 6 orang guru kelas, 1 orang guru agama dan 1 orang guru olahraga, yang di bantu oleh 1 orang tata usaha dan 1 orang penjaga sekolah. Adapun latar belakang pekerjaan orangtua siswa mayoritas ialah Nelayan dan Wiraswasta. Penduduk desa Tanjung Piayu laut masih terbelakang dalam berbagai bidang, diakibatkan berbagai faktor lingkungan, pendidikan, dan minimnya teknologi yang dapat mereka akses.

Taraf pendidikan di Desa Tanjung Piayu laut tergolong rendah, masih banyak warga yang tidak mengenal huruf. Inilah hal yang membuat daerah ini kurang benar-benar memaksimalkan potensi usaha yang ada di daerah tersebut. Jika dilihat dari lokasi desa yang berada di sepanjang pesisir pantai seharusnya masyarakat dapat memaksimalkan potensi yang ada lewat tempat tinggal yang merupakan daerah tempat wisata. Namun dikarenakan masih banyak masyarakat yang tidak mengenal huruf serta rendahnya motivasi untuk mengusahakan pendidikan maka taraf hidup masyarakat sekitar pun dapat di kategorikan rendah. Untuk itu di adakanlah pengabdian masyarakat bagi siswa SD

Negeri 002 Tanjung Piayu, dimana dengan mendesain Seharian yang menyenangkan disekolah (*Fun Day School*) untuk menyemangati siswa siswi agar lebih giat belajar.

Adapun kegiatan belajar ini menggunakan games. Belajar sambil bermain membuat diri seseorang merasa tenang dan senang serta mendapatkan ilmu dari kegiatan bermain tersebut. Dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak dirinya disibukkan dengan bermain, dengan bermain itulah anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, orang tua dan guru bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya.

Permainan edukatif bagi anak-anak pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua yaitu: 1). Bermain banyak gerak (aktif). Bermain banyak gerak memiliki ciri banyak gerak, seperti; lari, lompat, menendang, dan lain-lain. Cara ini bermanfaat bagi anak dalam hal melatih keterampilan macam-macam hal. Kebanyakan anak laki-laki menyukai permainan jenis ini. Dengan bermain aktif seolah-olah anak menyalurkan tenaganya yang berlebihan. Termasuk dalam bermain aktif contohnya adalah engklek, lompat karet, main bola dan lain-lain. 2). Bermain dengan sedikit gerak (pasif). Bermain dengan sedikit gerak memiliki ciri tidak banyak menggunakan tenaga yang berlebihan, suasana bermain lebih tenang dan santai. Misalnya bermain bekel, papan bongkar pasang, kartu kategori, melihat-lihat buku gambar dan mendengarkan musik (Khobir, 2009)

Dengan bermain dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak (Holis, 2015). Setiap anak mempunyai kemampuan berfikir yang berbeda-beda, untuk itu selaku guru dan orang tua harus bisa menempatkan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak salah satunya dengan bermain (Zaini, 2015). Siswa yang memiliki kemampuan rendah masih perlu dilakukan pembinaan (Mursidik, Samsiyah, & Rudyanto, 2015). Menurut Frank (Holis, 2015) Bermain Mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak dimana terdapat ada enam belas nilai bermain bagi anak, antara lain: 1) membantu pertumbuhan anak, 2) kegiatan yang dilakukan secara sukarela, 3) kebebasan anak untuk bertindak, 4) dunia khayal dapat dikuasai, 5) terdapat unsur petualangan, 6) meletakkan dasar pengembangan bahasa, 7) pengaruh unik dalam pembentukan antar pribadi, 8) memberi kesempatan menguasai diri secara fisik, 9) memperluas minat dan pemusatan perhatian, 10) cara anak menyelidik sesuatu, 11) cara anak mempelajari peran orang dewasa, 12) cara anak dinamis untuk belajar, 13) menjernihkan pertimbangan anak,

14) dapat distruktur secara akademis, 15) merupakan kekuatan hidup dan 16) merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

METODOLOGI

Adapun metodologi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bagi siswa siswi SD Negeri 002 Tanjung Piayu dengan memberikan games edukatif yang berada pada kelas tinggi (Kelas 4, Kelas 5 dan Kelas 6) yang disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Metodologi PKM di SD Negeri 002

No	Jenjang	Penanggung Jawab	Jenis Kegiatan	Jadwal	
1	Kelas 4	Dosen: Yudhi Hanggara, M.Pd	1. Puzzle Angka	16 Juli 2018	
		Mahasiswa: Yesika Cristin Sitingjak	2. Mewarnai	24 Juli 2018	
		Gigih Bagus Septian	3. Happy Games	31 Juli 2018	
		Guru Kelas 4			
2	Kelas 5	Dosen: Nina Agustyaningrum, M.Pd	1. English Fun One	16 Juli 2018	
		Mahasiswa: Tiara Hernanda	2. English Fun Two	24 Juli 2018	
		Yunita Indah Pratiwi	3. English Fun Three	31 Juli 2018	
		Guru Kelas 5			
3	Kelas 6	Dosen: Nailul Himmi Hsb, M.Pd	1. Games Kartu	16 Juli 2018	
		Mahasiswa: Neorah Nefa Chairani	Penjumlahan Angka	24 Juli 2018	
		Ambar Pramita	2. Games Kartu	Pengurangan Angka	31 Juli 2018
		Guru Kelas 6	3. Games Kartu	Pembagian Angka	

PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan langsung selama kegiatan pengabdian masyarakat di SD Negeri 002 Tanjung Piayu Kec Sei Beduk. Dalam game ini pemain dapat menikmati permainan sekaligus menambah pengetahuan dan pembelajaran berhitung dengan menjawab soal pertanyaan yang ada dalam permainan (Yunus, Astuti, & Khairina, 2015).

Games Kartu Angka

Games ini diberikan kepada anak yang di kelas 6. Kegiatan di bantu oleh guru kelas yang mengajar pada kelas tersebut. Kegiatan dilakukan selama 3 kali pertemuan, dengan kegiatan seperti gambar 1.



Figur 1.Foto Games Kartu Angka

Adapun aturan dalam permainan games dengan berlomba mencari jawaban dari persoalan yang di berikan yang tersedia pada kartu-kartu. Kartu tersebut terdiri atas kartu soal dan kartu jawaban yang masing-masing terdiri atas 30 soal. Berikut contoh kartu-kartu:

$$3 + 11 = \dots$$

14

Pencarian antara soal dan jawaban dilakukakan pada dua tahap, yaitu tahap penyisihan kemudian tahap final. Pada saat kegiatan berlangsung anak-anak sangat antusias, saling bekerjasama dan saling berlomba. Dari kegiatan ini terlihat anak harus cekatan dalam melakukan perhitungan. Siswa menerapkan ide secara cepat agar dapat menjawab pernyataan yang disajikan. Dalam menerapkan ide, subjek berkemampuan tinggi mampu menyelesaikan soal dengan penyelesaian yang baru secara fasih dan fleksibel, tidak melakukan kesalahan dalam penyelesaian soal, dan merasa tertantang menyelesaikan soal dengan beragam cara dan jawaban (Saefudin, 2011). Setiap jawaban

bernar dari anak-anak akan memperoleh score dan bagi kelompok yang menang akan memperoleh hadiah. Kegiatan ini mengasah anak dalam kemampuan matematika agar lebih cepat dalam melakukan perhitungan.

English Fun

Kegiatan ini dilakukan kepada anak kelas 5 di SD Negeri 002 Tanjung Piayu. Kegiatan ini dibantu oleh guru kelas 5. Adapun kegiatan dilakukan selama 3 kali pertemuan seperti yang terlihat pada gambar 2.



Figur 2. Foto *English Fun*

Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok dan pemberian score bagi setiap kelompoknya. Pertemuan pertama anak-anak ditutup matanya dan menebak benda-benda yang berada diruangan dalam bahas inggris. Pertemuan kedua dan ketiga mereka menyebutkan bahasa inggris dari gambar angka yang diberikan pada kertas karton. Pada saat pertemuan siswa sangat antusias dalam menyebutkan bahasa inggris yang diarahkan oleh pembimbing. Siswa dapat menghafal Bahasa Inggris dari benda-benda sekitar (Tendean, 2013). Dengan menggunakan permainan, proses menghafal menjadi lebih menyenangkan . Dari kegiatan ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris nya. Selain itu, Game English For Fun dinilai dapat menambah ketertarikan dalam belajar bahasa inggris (Hartono, 2016)

Puzzle

Permainan Puzzle diberikan kepada anak kelas 4 di SD Negeri 002 Tanjung Piayu. Kegiatan ini dibantu oleh guru kelas 4 dan 2 orang mahasiswa, seperti pada gambar 3.



Figur 3. Foto Penyusunan Puzzle

Puzzle yang diberikan berupa gambar hewan yang sudah di potong beberapa bagian. Permainan ini hanya di lakukan pada satu kali pertemuan. Adapun cara kegiatan ini adalah menyusun potong-potongan gambar menjadi gambar yang sempurna. Dalam penyusunan puzzle dilakukan dengan beradu waktu tercepat. Dari kegiatan ini meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

Mewarnai

Kegiatan mewarnai diberikan kepada anak kelas 4 di SD Negeri 002 Tanjung Piayu. Kegiatan ini dibantu oleh guru kelas 4 dan 2 orang mahasiswa seperti pada gambar 4.



Foto 4. Foto Kegiatan Mewarnai

Kertas yang diberikan untuk mewarnai berupa gambar hewan-hewan dan bunga-bunga yang masih tanpa warna. Siswa di persilahkan untuk mewarnai sesuka hati mereka dan seindah mungkin dengan menggunakan pensil warna yang telah disediakan. Pewarnaan yang terindah akan diberikan hadiah. Pada kegiatan ini anak-anak sangat antusias menggunakan warna yang ada. Dari kegiatan ini anak dapat mewujudkan daya khayalnya menjadi nyata.

Dari hasil kegiatan ini diperoleh berupa:

1. Meningkatkan kemampuan berhitung
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
3. Meningkatkan daya khayal

4. Meningkatkan daya juang
5. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Selama kegiatan berlangsung anak-anak termotivasi untuk belajar. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang variasi dan menarik (Hasibuan, 2017). Hasil pengabdian yang diperoleh dalam pengabdian ini, sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu oleh [(Zaini, 2015)(Holis, 2015)(Khobir, 2009)] yang menyatakan bahwa mendidik anak dapat dilakukan melalui permainan yang edukatif sehingga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dan kognitif anak.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang di ambil dari *Fun Day School* ini antara lain: Pemberian games kepada siswa siswi merupakan salah satu alternative penyampaian edukasi, Games edukasi membuat siswa siswi merasa santai, bahagia dan memperoleh ilmu pengetahuan dari permainan yang disajikan, melalui games dapat meningkatkan kreatifitas, kognitif dan kemampuan pemecahan masalah siswa siswi serta dapat merealisasikan daya khayal menjadi nyata bagi siswa.

REFERENSI

- Dinas Pendidikan Bekasi. (2015). Pengertian dan Tujuan Pendidikan di Sekolah Dasar. Retrieved from <http://disdik.bekasikab.go.id/berita-pengertian-dan-tujuan-pendidikan-di-sekolah-dasar.html>
- Hartono, R. (2016). Pembuatan Game Edu Kasi “ English for Fun ” Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis Android Menggunakan Unity 3D, 7(2), 521–526.
- Hasibuan, N. H. (2017). SIRKUIR PINTAR PENDIDIKAN DI KELURAHAN BUKIT TEMPAYAN KEC. BATU AJI, BATAM, PROVINSI KEPULAUAN RIAU. *Minda Baharu*, 1, 108–115.
- Holis, A. (2015). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10(1), 23–37.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah. Retrieved from <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sp/3/316003>
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7, 195–208.
- Mursidik, E. M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika open-ended ditinjau dari tingkat kemampuan matematika pada siswa sekolah dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1), 23–

33.

Pemerintah Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Departemen Pendidikan Nasional*, 1–33. Retrieved from http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf

Saefudin, A. A. (2011). Proses berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar (SD) berkemampuan matematika tinggi dalam pemecahan masalah matematika terbuka.

Tata Usaha SD Negeri 002 Tanjung Piayu. (2018). *Jumlah Siswa SD Negeri 002 Tahun Ajaran 208/2019*. Batam.

Tendean, T. O. (2013). Perancangan Permainan Educatif Sebagai Sarana Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Studi Kasus Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 3. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(2), 1–18.

Wikipedia. (2018). Sekolah. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah>

Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol. 10(2), 59–64.

Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130–131.