

Stimulating Students' Creativity at Elementary School 77 Lali Jangan, Bantaeng Regency through Fun Eduscience

Merangsang Kreativitas Anak Sekolah Dasar Negeri 77 Lali Jangang Kabupaten Bantaeng melalui Fun Eduscience

**Neny Rasnyanti M Aras^{*1}, Aswar¹, M. Akhdiyat¹, Asrul¹, Nisty Taqhira¹, Nur Insani¹,
Arsella Atnuari¹, Nur Indah¹, Mayangsari¹, Zamharirah¹, Zaskia¹**

^{1*}Program Studi Analisis Kimia, Akademi Komunitas Industri Manufaktur Bantaeng, Indonesia

*e-mail: neny.rasnyanti@gmail.com

Abstract

Because of the lack of facilities, teaching and learning science in SDN 77 Lali Jangang limited to the lecture method. This makes science lessons less interesting for students. At the elementary school level, learning should be motivating and enjoyable. However, science is often considered difficult and scary. With the Fun Eduscience approach, students are invited to realize that learning science can be fun and easy. Even though the facilities at the service location are not ideal, the service team is here to increase the creativity of students and teachers in learning science with simple materials. This activity was evaluated using quantitative and qualitative methods. Based on the results of the questionnaire, it was found that the students' creativity and interest in learning are increased after implementing the Fun Eduscience learning model, although on the other hand, it is found that various obstacles such as lack of internet access, facilities and funds for teacher training are the root of the problem why students experience difficulties in learning science and hinder students' creative thinking

Keywords: Fun Eduscience, creative learning, science learning, elementary school

Abstrak

Pembelajaran sains di SDN 77 Lali Jangan terbatas pada metode ceramah karena minimnya fasilitas. Hal ini membuat pelajaran IPA kurang menarik bagi siswa. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran seyogyanya dapat memotivasi dan menyenangkan. Namun, sains sering dianggap sulit dan menakutkan. Dengan pendekatan Fun Eduscience, siswa diajak untuk menyadari bahwa belajar sains bisa menyenangkan dan mudah. Meskipun fasilitas di lokasi pengabdian belum ideal, tim pengabdian hadir untuk meningkatkan kreativitas siswa dan guru dalam pembelajaran sains dengan bahan sederhana. Kegiatan ini dievaluasi dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil kuesioner minat belajar dan kreativitas siswa meningkat setelah dilakukan model pembelajaran Fun Eduscience meskipun di sisi lain didapati berbagai kendala seperti keterbatasan internet, fasilitas, dan dana untuk pelatihan guru menjadi akar permasalahan mengapa siswa mengalami kesulitan dalam belajar sains dan menghambat kreativitas berpikir peserta didik.

Kata kunci: Fun Eduscience, kreativitas, pembelajaran sains, pendidikan dasar

1. PENDAHULUAN

Atas dasar kebutuhan akan pendidikan yang lebih menarik dan efektif bagi anak-anak, peran kreativitas dalam pembelajaran semakin diakui sebagai elemen penting dalam merangsang minat dan pemahaman mereka terhadap ilmu pengetahuan. Namun, di sebagian besar sekolah dasar, terutama di daerah pedesaan seperti SD Negeri 77 Lali Jangang, Kabupaten Bantaeng, pendekatan pembelajaran masih cenderung tradisional dan kurang menarik bagi siswa. Kurangnya perhatian terhadap aspek kreativitas dalam pendidikan dapat menyebabkan anak-anak kehilangan minat dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran sains yang seringkali dianggap sulit dan membosankan.

Selain itu, pentingnya memperkenalkan ilmu pengetahuan kepada anak-anak sejak dini menjadi semakin mendesak, mengingat perkembangan teknologi dan sains yang semakin cepat di era modern ini. Anak-anak perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep ilmiah dasar untuk dapat beradaptasi dan berhasil dalam masyarakat yang semakin terhubung dan berbasis teknologi. Dengan memperkenalkan pendekatan seperti *Fun Eduscience* di SD Negeri 77 Lali Jangang, Kabupaten Bantaeng, kita dapat membantu membangun landasan yang kuat bagi pemahaman ilmiah mereka, sambil merangsang kreativitas dan minat mereka dalam eksplorasi ilmu pengetahuan. SD negeri ini memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 2017. Sekarang SD Negeri 77 Lali Jangang memakai panduan kurikulum belajar SD 2013. SD Negeri 77 Lali Jangang dikepalai oleh seorang kepala sekolah dengan jumlah guru sebanyak 6 orang dengan sebagian diantaranya masih berstatus honorer.



Gambar 1. Gambaran lokasi SDN 77 Lali Jangang

SDN 77 Lali Jangang saat ini berstatus akreditasi C. Akreditasi C untuk sekolah di Indonesia menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki nilai akreditasi antara 200 - 300. Ini berarti sekolah tersebut memenuhi standar minimum yang ditetapkan oleh pemerintah atau lembaga akreditasi, tetapi masih memiliki banyak ruang untuk peningkatan dalam hal kualitas pendidikan yang disediakan. Akreditasi sekolah adalah penilaian yang dilakukan untuk mengevaluasi kualitas pendidikan di suatu institusi pendidikan, yang mencakup aspek-aspek seperti kurikulum, standar akademik, fasilitas, dan kualitas pengajaran.

Pembelajaran di sekolah tingkatan berbeda untuk jenjangnya. Di sekolah dasar pembelajaran diharapkan dapat dibawa dengan cara menyenangkan, menggembirakan

dan menuntut para pendidikan untuk dana berinovasi dan berkreasi dalam memilih metode ataupun media pembelajaran Mustika (2020). Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik tidak terbebani pada akhirnya akan membuat peserta didik akan dapat mudah menyerap materi yang disampaikan melalui belajar sambil bermain misalnya. Selain itu agar siswa tetap aktif dalam pembelajaran maka seorang guru harus memahami karakter siswanya. Tiap individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Guna mengakomodir keunikan dari masing-masing peserta didik maka guru perlu menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Suasana kondusif dan membangun kreatifitas siswa dapat dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada mereka dalam mengungkapkan pendapat mereka dan memberikan ruang untuk berinovasi dan berkreasi (Nurrita, 2018; Kuswariningsih, 2016; Patriansah et al., 2021). Mengenalkan siswa dalam berbagai lomba dan acara dapat menjadi salah satu kesempatan bagi guru untuk mengasah daya kreativitas muridnya.

Pada zaman sekarang ini seorang guru tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi ajar tapi lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Seorang fasilitator diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang efisien dengan memperhatikan konten bahan ajar yang ingin disampaikan disesuaikan dengan memilih metode yang tepat dalam penyampaian. Pendekatan model atau metode pembelajaran yang tepat akan mampu mengantarkan siswa memahami materi serta mampu mencapai tujuan dari pendidikan. Belajar Menurut R Gagne “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman” (Kasyadi et al., 2013). Siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran harus dapat ditingkatkan kemampuannya melalui pengembangan dan penerapan berbagai metode pembelajaran. Kegiatan belajar memiliki ciri-ciri diantaranya (1) belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungannya, (2) belajar ditandai dengan adanya perubahan dari segi moral, kognitif, afektif, tingkah laku, (3) belajar merupakan proses kesengajaan (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Melalui pendekatan *Fun Eduscience*, kita juga dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh anak-anak dari latar belakang ekonomi yang kurang mampu. Di daerah pedesaan seperti Kabupaten Bantaeng, sumber daya pendidikan seringkali terbatas, sehingga menyediakan akses yang lebih mudah dan menarik untuk belajar ilmu pengetahuan dapat menjadi kunci untuk meningkatkan partisipasi dan pencapaian akademik mereka. Dengan demikian, mengangkat pendekatan *Fun Eduscience* di SD Negeri 77 Lali Jangang dapat membantu mengatasi kesenjangan dalam kualitas pendidikan antar wilayah, sambil memberikan kesempatan yang lebih merata bagi semua anak untuk berkembang dan berhasil dalam studi mereka.

Ismajli dan Imami-Morina (2018) menyatakan bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda sehingga mereka memiliki bentuk dan cara belajar yang berbeda untuk memenuhi kebutuhannya dalam memahami dan aktif dalam kegiatan belajar di kelas. penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran. Pemilihan model yang tepat akan memudahkan materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran diantaranya tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran dan lingkungan serta cara pengelolaan kelas yang baik. Keberhasilan pembelajaran dapat dinilai secara kuantitatif berdasarkan KKM suatu mata pelajaran. Oleh karenanya, guru perlu merancang sebuah model pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik, serta dapat dikaitkan dengan dunia nyata agar peserta didik lebih mudah memahaminya. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu konsep yang mengusung

bagaimana agar materi yang diajarkan dapat dihubungkan dengan situasi dunia nyata. Jika hal tersebut terjadi maka siswa akan dirangsang pola pikir kreatif dan kritisnya dalam mengasosiasikan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Suprihatiningrum, 2017 ; Riyanto, 2019). Berdasarkan hasil studi dari Rahmawati (2018), model pembelajaran CTL mampu membantu meningkatkan hasil belajar IPA, dengan bantuan media yang tersedia.

Hasil penelitian Azka, M et al (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan percobaan dalam mengajarkan materi sains lebih tinggi daripada kelas kontrol begitu pula hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Studi lain yang berjudul "Eksperimen Sains Sederhana: Metode untuk Meningkatkan Minat Belajar" juga menemukan bahwa setelah dilakukan tindakan I dan II minat belajar pada anak mengalami peningkatan antara (Apni, 2022). Selain itu hasil studi dari (Akmal, 2020) yang melakukan penelitian di TK YLPI Marpoyan Pekanbaru menunjukkan naiknya minat belajar siswa melalui pembelajaran sains. Dari awal sebelum tindakan tidak ada siswa yang memiliki minat belajar kategori sangat baik meningkat menjadi 6 siswa (21,7%) pada siklus I menjadi 15 siswa (65,2%) pada siklus II. Penelitian-penelitian ini menegaskan pentingnya melakukan eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. METODE

Dalam kegiatan pengabdian ini telah direncanakan beberapa tahapan yaitu dengan menggunakan siklus yang terdiri dari: a) Perencanaan, sebelum melakukan tindakan melakukan perencanaan seperti menyiapkan beberapa hal sebelum terlaksananya pengabdian. b) Pelaksanaan Tindakan, pada tahap ini adalah pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan. c) Observasi atau pengamatan dilakukan ketika tindakan sedang berlangsung. Yakni dibantu oleh observer yang bertugas untuk mengamati proses pembelajaran saat berlangsung. d) Refleksi. Kegiatan refleksi dilakukan, setelah selesai melakukan tindakan, untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang di lakukan. Subjek dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas 3-5 SDN 77 Lali Jangan yang berjumlah kurang lebih 45 peserta didik.

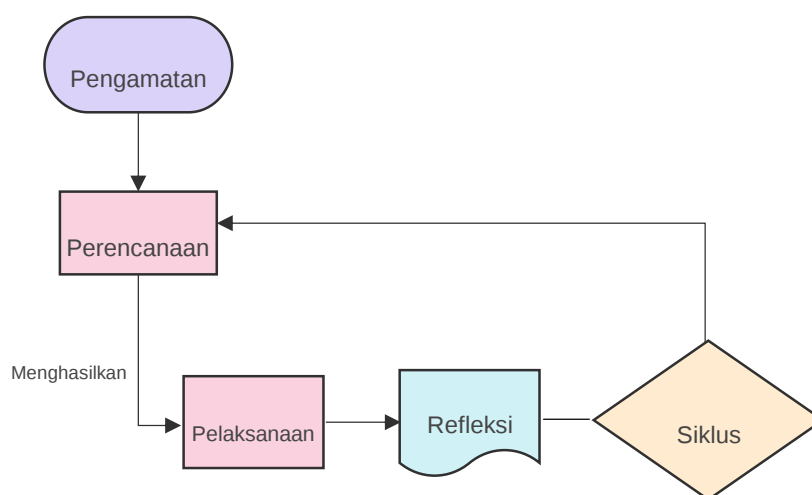
Tahapan awal observasi dimulai dengan wawancara dan mengunjungi lokus. Pada tahap ini tim melakukan wawancara kepada guru sebagai informan guna menggali kasus agar didapatkan gambaran kondisi lapangan dan kebutuhan data yang lebih lengkap dan mendalam dalam perencanaan pelaksanaan kegiatan. Tim menanyakan kepada guru terkait metode apa saja yang diajarkan kepada siswa selama ini dalam pembelajaran sains guna meningkatkan kreativitas siswa.

Terdapat beberapa komponen dalam merangsang kreativitas murid yakni:

1. Siswa diajarkan untuk mandiri dan aktif berpikir serta memahami dengan menghubungkan materi yang disampaikan guru dengan dunia nyata.
2. Discovery (inkuiri): Siswa diajarkan mengidentifikasi masalah dan menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatannya.
3. Tim pengabdian senantiasa bertanya kepada siswa guna merangsang rasa ingin tahu mereka dan menciptakan suasana yang cair antara tim pengabdian dengan siswa guna mendorong mereka untuk aktif bertanya.

4. Komunitas Belajar: Siswa diajarkan untuk bekerja dengan kelompok atau individu untuk mensintesis masukan dari ide-ide yang berbeda dari setiap anggota kelompok.
5. Refleksi untuk melihat dan menganalisis hasil pembelajaran yang telah berlangsung. Tim pengabdian menggunakan refleksi untuk menilai hasil belajar.
6. Ulasan otentik. Penilaian ini membantu mengukur seberapa besar keberhasilan yang telah dicapai siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data. Menurut Arikunto (2019) Instrumen ini merupakan alat bantu yang digunakan tim pengabdian untuk mengukur keefektifan keterlaksanaan kegiatan. Instrumen berupa tulisan yang disusun menjadi sistematis (Hamzah, 2014). Dalam kegiatan ini instrumen yang digunakan berupa formulir observasi yang telah divalidasi sebelumnya. Lembar observasi inilah menjadi patokan dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini.



Gambar 2. Siklus tahapan kegiatan PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

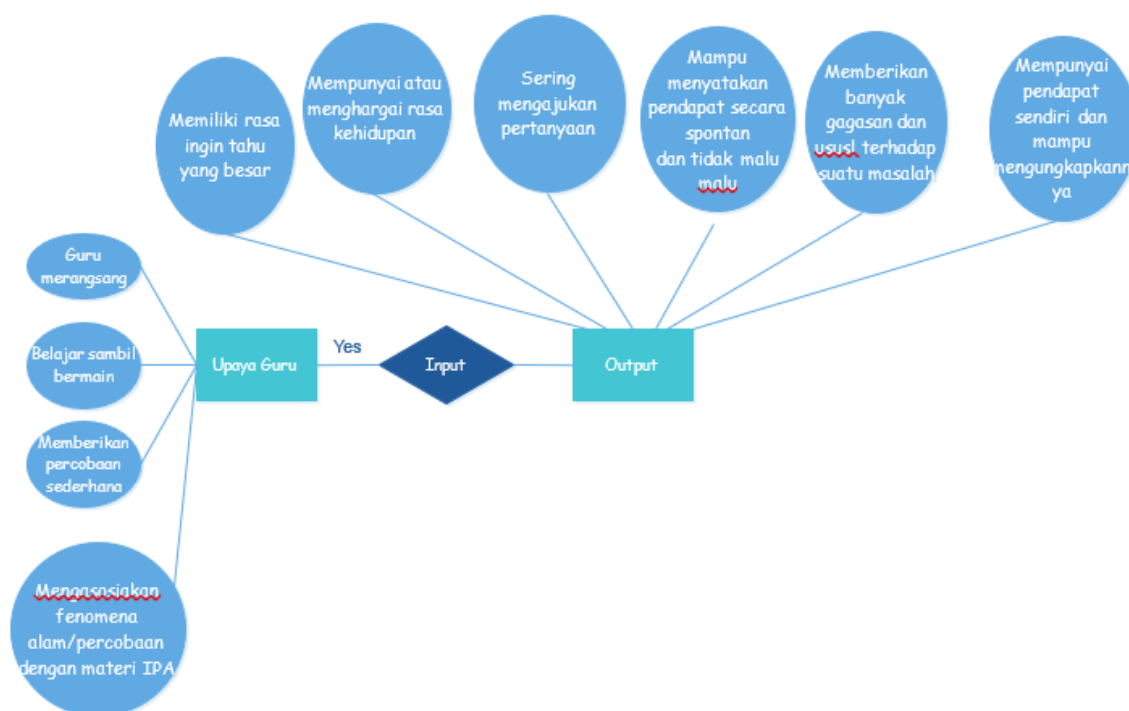
Menurut Winarni (2018), ilmu pengetahuan berasal dari kumpulan pengetahuan yang berasal dari pengamatan gejala alam menggunakan berbagai metode dan disusun secara sistematis yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah dunia nyata. Guna merangsang keingintahuan yang besar dan daya kreativitas yang tinggi dari siswa sejak dini maka mereka perlu mengetahui dunia sains secara kontekstual dengan cara yang menyenangkan. Hal inilah yang menjadi latar belakang diadakannya kegiatan ini.

Saat mempelajari sains, yang terbaik adalah melibatkan siswa dalam berbagai bidang: pengetahuan, sikap, situasi, kemampuan yang berbeda, dan menemukan pengetahuan untuk memecahkan masalah di lingkungan. Hasil ini konsisten dengan pandangan bahwa pada dasarnya literasi sains cocok bagi semua orang serta mengakui perlunya keterampilan berpikir dalam konteks sosial.

Pengetahuan ilmiah, interaksi antara sains, kajian hakikat sains, teknologi, sains sebagai cara berpikir, dan masyarakat adalah aspek literasi sains yang perlu dikembangkan.

Aspek kontekstual ini digunakan untuk memenuhi persyaratan kompetensi dari waktu ke waktu. Proses pembelajaran sains dengan melakukan percobaan kecil menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar melibatkan penerapan konsep-konsep ilmiah ke dunia nyata, yang memungkinkan siswa memperoleh wawasan inovatif baik secara individu maupun kelompok.

Hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara menunjukkan bahwa guru sebelumnya belum pernah melakukan percobaan kecil-kecilan untuk memancing antusiasme siswa. Mereka menganggap hal tersebut membutuhkan bahan-bahan kimia yang akan sulit di dapatkan di desa mereka. Selain itu, peserta didik SDN 77 Lali Jangang masih merasa takut dalam mengungkapkan pendapatnya. Ketika mereka ditanya diawal pertemuan mereka cenderung menutup diri. Hal ini ditandai dengan kurang aktifnya peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran. Upaya tim dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dapat terlihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Bagan upaya tim kegiatan pembelajaran dengan *Fun Eduscience* di SDN 77 Lali Jangang

Selama kegiatan dilaksanakan di sekolah, mayoritas siswa masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan dari tim. Mereka cenderung pasif maka dari itu tim pengabdian berinisiatif sebelum melakukan pembelajaran mereka diajak bermain terlebih dahulu dengan *ice breaking*. Hubungan emosional terlebih dahulu perlu dibangun sebelum memulai materi agar siswa tidak merasa canggung kepada tim.

Saat materi dimulai terlebih dahulu tim memulai dengan bertanya tentang bahan-bahan yang digunakan dalam percobaan gunung merapi dan pesan rahasia. Apakah mereka mengenal bahan yang tim bawa seperti cuka, kertas, air, dan baking powder. Para siswa sebenarnya mengenal bahan-bahan yang dibawa tersebut namun ketika ditanyakan apakah

mereka tahu bahan tersebut dapat dijadikan bahan untuk membuat gunung merapi, mereka sangat terkejut. Selama ini guru mengajarkan sains dengan konvensional dan hanya menunjukkan contoh-contoh yang ada di alam tanpa ada percobaan sehingga siswa masih cenderung sulit untuk dipahami siswa pembelajaran sains menjadi lebih terkemas dengan serius, membosankan, dan mungkin sulit dipahami bagi beberapa siswa. Dengan mengajarkan sains melalui percobaan yang menyenangkan siswa diajak untuk melakukan percobaan atau eksperimen untuk mengamati dan mengevaluasi suatu fenomena atau konsep sains. Dengan melakukan percobaan sederhana, siswa dapat belajar melalui pengamatan secara visual sehingga pengalaman ini akan mudah terinternalisasi kepada siswa dan pada akhirnya akan membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran dengan *Fun Eduscience* di SDN 77 Lali Jangan

Beberapa mahasiswa sebagai bagian dari anggota tim pengabdian melakukan kegiatan pembelajaran IPA interaktif yang disukai dan dinikmati anak-anak. *Fun Edu Science Learning* merupakan kegiatan belajar sains yang menyenangkan. Satu orang dosen pembimbing yang sekaligus sebagai tim pembina kegiatan pengabdian ini turut serta dan mendampingi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA. Materi pembelajaran untuk anak antara lain mengenalkan bagaimana berhitung dengan *games* di tahap awal. Setelah belajar belajar teori, tim kemudian melakukan eksperimen sederhana sehingga siswa bisa bersenang-

senang dalam belajar sains. Percobaan sederhana yang dilakukan diantaranya dengan menulis pesan rahasia untuk menerangkan proses pembakaran pada senyawa organik, dan membuat gunung merapi, mengenalkan asam, basa, dan zat cair. Untuk melihat antusiasme anak-anak serta guru setelah belajar dan mengecek seberapa baik pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan maka dilakukan penilaian kuesioner. Melalui percobaan yang dilakukan menggunakan bahan yang mereka mudah temui sehari-hari serta yang pasti akan aman digunakan oleh anak-anak, diharapkan tidak hanya menginspirasi siswa dalam belajar sains tapi juga akan merangsang kreativitas guru kelas dalam menyajikan materi IPA bagi siswa. Saat tim melakukan percobaan tinta rahasia dan gunung merapi terlihat siswa begitu gembira dan antusias. Mereka menganggap percobaan tersebut seperti permainan, saat percobaan berlangsung siswa juga sangat antusias bertanya hal ini menandakan tim telah sukses membawa materi sains menjadi lebih kontekstual dan terlihat menyenangkan padahal ada nilai edukasi di dalamnya. Percobaan sains yang kami lakukan diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih dekat dengan alam sekitar dan memahami keberadaan benda-benda tersebut yang dikaitkan dengan teori yang mereka dapatkan di kelas. Melalui percobaan siswa akan dapat mengasah imajinasi serta kreativitas juga dapat menguatkan ikatan antara guru dan siswa.

Percobaan fenomena gunung merapi adalah salah satu percobaan sains yang difavoritkan siswa-siswa. Materi yang ingin diangkat adalah bagaimana bisa gunung berapi itu meletus, serta belajar mengenai wujud zat. Bahan dan alat yang digunakan sangat sederhana hanya butuh baking soda, air, pasir dan botol. Baking soda merupakan sodium bikarbonat dan cuka adalah asam lemah. Campuran antar baking soda yang mengandung bikarbonat akan membentuk karbon dioksida yang berbentuk gas setelah ditambahkan cuka yang merupakan asam lemah. Gas karbondioksida yang memenuhi botol yang berada dalam pasir akan terdorong keluar sehingga akan muncul seperti erupsi gunung merapi.



Gambar 5. Kunjungan ke lokus (lokasi fokus) dalam rangka prakondisi siswa sebelum pelaksanaan kegiatan

Percobaan lain yang dilakukan adalah menulis pesan rahasia dengan tinta tak terlihat. Siswa menjadi berpikir kreatif dengan permainan ini dengan cara menuliskan sesuatu dengan tinta yang disediakan dan akan menjadi kejutan bagi teman lainnya yang membacanya. Siswa juga belajar berpikir kritis dengan menanyakan mengapa cuka dapat berubah warna ketika dibakar. Hal ini tidak hanya memicu rasa ingin tahu, tetapi juga mengajarkan prinsip-prinsip ilmiah sambil bermain. Salah satu zat yang bisa membuat pesan rahasia adalah cuka. Cuka

ketika dipadukan dengan air tentu akan membuatnya kurang terlihat saat diaplikasikan pada kertas. Warnanya yang putih akan membuatnya sulit dibaca orang lain. Tidak ada yang tahu pesan tersebut ada di sana sampai kertas itu dipanaskan dan pesan rahasianya terungkap. Fenomena ini terjadi karena cuka merupakan asam asetat (CH_3COOH) yang merupakan senyawa organik. Senyawa organik ketika dibakar akan mengalami oksidasi dan berubah menjadi karbon yang berwarna coklat. Setelah eksperimen dilakukan kemudian siswa ditanya apa lagi benda yang dapat menggantikan lemon. Beberapa dari mereka mampu menyebutkan buah-buah yang bisa menyampaikan pesan rahasia adalah lemon, anggur, belimbing. Adapun grafik hasil evaluasi terhdap kegiatan ini dilakukan setelah percobaan selesai untuk melihat sejauh mana antusiasme siswa dalam belajar sains.



Gambar 6. Grafik ketertarikan siswa dalam pembelajaran *Fun Eduscience*

Hasil wawancara dan observasi awal menunjukan selama ini pembelajaran di kelas dilakukan dengan metode ceramah tanpa pernah melakukan percobaan. Metode *Fun Eduscience* merupakan salah satu metode untuk membangkitkan daya berfikir siswa dan kreativitasnya di bidang sains. Metode ini salah satunya dengan melakukan percobaan percobaan sederhana, selama percobaan upaya tim dalam membangkitkan kreativitas mahasiswa diantaranya dengan belajar sambil bermain, aktif dalam bertanya dan mendengarkan ide-ide siswa, dan mengasosiasikan percobaan atau fenomena alam dengan teori di kelas dan berhasil meningkatkan minat belajar sains siswa yang tinggi sebesar 59% seperti yang terlihat pada gambar 6. Sebaliknya sebelum tindakan minat mahasiswa yang cukup rendah terhadap pembelajaran sains awalnya mencapai 72% siswa kemudian setelah pembelajaran dilakukan turun menjadi menjadi 5%.

Berikut adalah beberapa temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan keuntungan belajar dengan metode eksperimen dalam pembelajaran sains:

1. Peningkatan Minat Belajar Sains pada Anak Usia Dini:

- Penelitian dari (Akmal, 2020) dan (Khaeriyah et al., 2018) menunjukkan bahwa pembelajaran sains dengan metode eksperimen dapat meningkatkan minat belajar anak. Metode ini melibatkan siswa dalam eksperimen seperti membuat gunung berapi, kapal kertas terbang, dan mengamati air bergerak. Metode eksperimen yang menarik tentu akan merangsang anak-anak menjadi lebih kreatif.

2. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini:

- Penelitian yang dilakukan oleh (Khaeriyah et al., 2018) merupakan penelitian tindakan kelas dimana dengan melakukan percobaan sederhana kemampuan kognitif kognitif anak usia dini dapat meningkat. Penelitian ini telah

menunjukkan bahwa hasil meningkat setiap siklus, mencapai tingkat keberhasilan 75% bila menggunakan metode eksperimental

- o Keterampilan proses ilmiah yang diukur meliputi mengklasifikasikan, membuat prediksi, merancang eksperimen, dan menarik kesimpulan. Menggunakan metode percobaan dalam menjelaskan fenomena sains keterampilan proses ilmiah siswa dapat meningkatkan (Lestari, F. 2014).

Terdapat beberapa kendala bagi tim dan guru dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa kelas III-V. Pertama keberadaan internet di lokus sangat minim mengingat lokasinya yang berada di daerah terpencil dan di pegunungan sehingga hal ini menghambat guru setempat untuk dapat mengeksplor informasi terkini terkait metode dan model pembelajaran terbaru sekaligus untuk mencari bahan ajar yang ter *update*. Keberadaan internet yang minim ini tentu akan membatasi guru dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang beragam dan menarik yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi sehingga penyajian materi selama ini hanya bersifat monoton dan konvensional (Kau, 2019; Khamim, 2021). Guru memerlukan kesempatan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui gadget. Misalnya, sebelum berlatih, siswa dianjurkan menonton tutorial kerajinan tangan di YouTube.

Kedua, kurangnya sarana dan prasarana sekolah. Sarana dan prasarana menjadi faktor penting dapat tidaknya suatu metode atau model pembelajaran dapat diterapkan. Jika siswa hanya mendapatkan metode ceramah maka siswa akan menjadi pasif sehingga pengenalan literasi menjadi sulit sedangkan siswa yang mendapatkan berbagai macam metode pembelajaran akan merangsang siswa dalam berfikir kreatif dan juga membuat materi ajar gampang terserap oleh siswa.

Ketiga, upah guru yang tidak layak. Sebagian guru yang ada di SDN 77 Lali Jangang merupakan guru honorer yang digaji pertiga bulan Tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan guru akan mempengaruhi guru dalam berkreasi dan memotivasi guru dalam mengajarkan materi dalam kelas. Guru berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa dalam belajar tidak bisa meningkat jika peran guru dalam pembelajaran masih minim (Agustang, 2022; Syahrul & Nurhafizah, 2021). Perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas tergantung seberapa menarik guru dapat membawakan materi tersebut, guru yang cenderung hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi pembelajaran akan mendemotivasi kreativitas siswa. Pembelajaran yang diantarkan secara monoton akan membuat siswa akan cepat merasa bosan dan kehilangan fokus belajar. Keempat, guru membutuhkan pelatihan pedagogik agar dapat membuat inovasi berupa modul ajar yang lebih menarik. Dalam pengabdian ini tim berusaha memberikan salah satu contoh bentuk kreativitas yang dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan bahan-bahan sederhana guna menarik siswa dalam pelajaran IPA. Dengan praktik sederhana maka siswa akan merasa mudah dalam memahami materi IPA penerapan metode pembelajaran yang menarik. Guru harus kreatif dalam pembelajaran. Misalnya, siswa mungkin diminta membuat kerajinan tangan dengan menggunakan bahan tertentu. Melalui kegiatan ini siswa akan berusaha berpikir kreatif dalam menciptakan barang-barang seni menggunakan barang bekas, barang tersebut dapat dijadikan berbagai media pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020; Vikiantika et al., 2021).

4. KESIMPULAN

Selama ini pembelajaran sains di SDN 77 Lali Jangan hanya menggunakan metode ceramah dikarenakan fasilitas yang sangat minim. Sayangnya hal ini membuat pelajaran IPA menjadi kurang menarik di mata siswa.

Pada lokasi pengabdian dijumpai fasilitas baik buku maupun sarana lainnya masih jauh dari kata ideal sehingga hal ini mempengaruhi proses belajar mengajar yang tidak kondusif. Untuk itulah tim pengabdian hadir menganalisis upaya guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran dan mengajarkan kepada siswa dan guru bagaimana cara mengantarkan mata pelajaran sains secara menyenangkan, dan kontekstual melalui penggunaan bahan-bahan sederhana sehingga lebih dapat dijangkau dan diaplikasikan di sekolah tersebut. Kegiatan ini dievaluasi dengan menggunakan instrumen kuantitatif dan kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala guru dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik yakni internet yang masih kurang sehingga guru belum bisa memanfaatkan teknologi dengan maksimal, minimnya sarana prasarana, minimnya dana untuk melatih guru untuk mengembangkan ketrampilan pedagogiknya. Solusi yang ditawarkan kepada pihak sekolah adalah melakukan perencanaan dalam membangun sedikit demi sedikit fasilitas sekolah, memperhatikan kesejahteraan guru terutama guru honorer, guru melakukan pembelajaran di luar kelas agar merangsang kreativitas berpikir siswanya dan mengasosiasikan teori dan fenomena alam, guru menyajikan berbagai macam *games* dan *ice breaking* selama pembelajaran agar suasana belajar dapat lebih menyenangkan.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa-mahasiswa prodi Analisis Kimia dan rekan guru di SDN 77 Lali Jangang atas perkenaanannya memberikan kesempatan kepada tim sehingga kegiatan ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A. (2022). Teacher ' s Strategy for Increasing Students ' Creative Thinking Ability Through Open-Ended Learning in Elementary Schools Teacher ' s Strategy for Increasing Students ' Creative Thinking Ability Through Open-Ended Learning in Elementary Schools. *Journal of Etika Demokrasi*, 7(1), 98–108. <https://doi.org/10.26618/jed.v>
- Akmal, A., (2020). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK MELALUI PEMBELAJARAN SAINS. *ge* 3, 8–17. [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5250](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5250)
- Apni, N. apni N. (2022). Eksperimen Sains Sederhana: Metode untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*.
- Arikunto, S. (2019). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azka, M., Sudarmanto, A., & Yusufiyah, H. (2020). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Gerak Lurus. *Physics Education Research Journal*, 2(1), 9-18. doi:<https://doi.org/10.21580/perj.2020.2.1.3948>
- Hamzah. (2014). Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Ina Publikatama.
- Ismajli, H. & Imami-Morina, I. (2018). Differentiated Instruction: Understanding and applying

- interactive strategies to meet the needs of all the students. *International Journal of Instruction*, 11(3), 207-218.
- Kasyadi, Y., Kresnadi, H., & Sugiyono. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengtahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw. 1–12.
- Kau, M. A. (2019). Teacher Competence in Developing Creativity Elementary School Students. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(2), 5276–5280. <https://doi.org/10.35940/ijeat.b2865.129219>.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 4, 102. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Khamim, M. (2021). Penerapan Media Online Berbasis Google Classroom dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pai di Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 2 Ponorogo. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1, 27. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14657/>.
- Kuswariningsih, S. (2016). Korelasi Kebiasaan Belajar, Kreatifitas Belajar dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(3), 389–395. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>.
- Lestari, Fauziah (2014) *Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains (KPS) Siswa Pada Pembelajaran IPA*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mustika, D. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.518>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita Di Sd 226 Palembang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299>.
- Rahmawati, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13765>
- Riyanto, Y. (2019). Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288. <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/800>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syahrul, & Nurhafizah. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap

- Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. Jurnal Basicedu, 5(2), 683–696. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792>.
- Vikiantika, A., Kurnia, I., & Rachmawati, D. N. (2021). Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5984–5994. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1748>.
- Winarni, E.W dan Purwandari, E.P. (2018). Disaster Risk Reduction for Earthquake Using Mobile Learning Application to Improve the Students Understanding in Elementary School. Mediterranean Journal of Social Sciences, Vol 9 (2) March 2018 , ISSN 2039-9340 (print) ISSN 2039-2017 (online)