



Marsanda Claudia
 Parameswara¹
 Ai Sutini²
 Dede Trie Kurniawan³

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CARDBOARD TOYS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dengan Media Cardboard Toys. Penelitian ini, menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dimana teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi siswa yang dilakukan dengan memberikan penilaian menggunakan skala likert, sedangkan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II UPTD SDN 2 Temiyang dengan jumlah 33 siswa. Berdasarkan hasil observasi penggunaan media Cardboard Toys, nilai rata-rata pada pada observasi awal sebesar 58,56%. Nilai yang diperoleh pada observasi awal tersebut termasuk dalam kategori Mulai Berkembang. Sedangkan pada observasi akhir, kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,75%. Nilai yang diperoleh pada observasi akhir termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik. Dari hasil yang diperoleh pada observasi awal dan observasi awal dan observasi akhir, dapat menunjukkan adanya peningkatan sebesar 32,19%. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka media Cardboard Toys dapat dikatakan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Kreativitas, Sekolah Dasar, Media Cardboard Toys

Abstract

This study aims to improve the creativity of elementary school students with Cardboard Toys media. This research, using quantitative descriptive and qualitative descriptive methods. Where quantitative descriptive data analysis techniques are used to process data from student observations made by giving an assessment using a Likert scale, while qualitative descriptive is used to process data obtained from interviews. The subjects of this study were UPTD SDN 2 Temiyang grade II students with a total of 33 students. Based on the observation of the use of Cardboard Toys media, the average value in the initial observation was 58.56%. The value obtained in the initial observation was included in the 'Starting to Develop' category. Meanwhile, during the final observation, student creativity obtained an average score of 90.75%. The value obtained in the final observation is included in the 'Developing Very Well' category. From the results obtained in the initial and final observations, it can show an increase of 32.19%. With this increase, the Cardboard Toys media can be said to increase student creativity.

Keywords: Creativity, Elementary School, Cardboard Toys Media

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat menekankan agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal tersebut dikarenakan, aspek kreativitas dan seni merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Mengembangkan kreativitas siswa sejak dini merupakan hal yang penting untuk dilakukan, karena aspek kreativitas dalam diri siswa dapat berdampak terhadap kepercayaan diri dan keunggulan dimasa yang akan datang (Wardan, et al., 2024). Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran, guru sangat dibutuhkan sebagai stimulator agar kreativitas siswa dapat terlatih dan berkembang (Ilhamudin, et al., 2023). Dalam meningkatkan kreativitas siswa tentu saja dibutuhkan adanya dukungan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bukan hanya kreativitas siswa saja yang meningkat, namun juga dapat mencapai

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
 email: 2007184@upi.edu¹, aisutini@upi.edu², dedetriekurniawan@upi.edu³

tujuan pembelajaran yang diinginkan yang kemudian akan berdampak pada keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muktadir, Wardhani, & Arif (2020) yang mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat melatih dan membuat siswa mau untuk mengeksplorasi kreativitas dalam dirinya. Kemudian menurut Haritsa, et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempercepat siswa memahami materi serta meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Imroati (2019) juga berpendapat bahwa dalam melatih kreativitas dibutuhkan adanya dukungan media khususnya media dalam bentuk nyata atau benda konkret seperti dengan memanfaatkan berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar. Salah satu contoh media dalam bentuk benda konkret adalah media Cardboard (Kardus).

Membahas mengenai penggunaan media dalam pembelajaran, tidak lepas dari peran seorang guru. Guru sebagai pendidik di sekolah merupakan kunci utama dari terlaksananya kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Tugas utama guru sebagai pendidik adalah menciptakan suasana belajar yang dirancang secara sistematis dan berkesinambungan. Selain itu, Guru sebagai komponen utama dalam pembelajaran memiliki tugas sebagai stimulator untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan salah satunya dapat dimunculkan melalui penggunaan media pembelajaran. Namun jika berkaca dari kenyataan yang terjadi di lapangan, guru kurang mempertimbangkan dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran, bahkan di beberapa sekolah cenderung melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media. Permasalahan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahma, Umar, dan Kusnadi (2023) yang menyatakan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya terjadi di lapangan dirasa masih kurang efektif. Hal tersebut diketahui dari beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian yaitu terbatasnya sumber belajar, guru lebih sering menerapkan metode ceramah, dan yang paling utama masih sangat minim dan terbatas dalam menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran yang tentu saja dapat berdampak ke berbagai hal, baik itu berdampak pada keberhasilan belajar maupun berdampak pada siswanya seperti kurangnya tingkat kreativitas siswa. Permasalahan kurangnya media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap kurangnya kreativitas siswa didukung dari keadaan yang terjadi di lapangan yang ditemukan dalam penelitian Solikhah, Ratnaningsih, dan Khaq (2023) yang menyatakan bahwa fakta yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media dapat membuat kreativitas siswa kurang tersalurkan, sehingga hal tersebut menyebabkan kreativitas siswa kurang optimal. Kurangnya kreativitas siswa dapat terlihat ketika siswa cenderung melakukan sesuatu tidak berdasarkan imajinasinya, tetapi mengikuti contoh yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di beberapa sekolah tersebut, peneliti juga menemukan permasalahan yang sama ketika peneliti melaksanakan pra observasi pada salah satu sekolah yang berlokasi di kabupaten Indramayu, yaitu sekolah UPTD SDN 2 Temiyang. Setelah melaksanakan pra observasi, peneliti menemukan masalah utama yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, Padahal seperti yang diketahui dalam pembelajaran, penggunaan media merupakan hal yang penting sebagai penyalur pengetahuan agar siswa lebih mudah memahami serta sebagai pendukung dalam meningkatkan kreativitas siswa. Berangkat dari permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran yang berdampak pada rendahnya kreativitas siswa serta didukung dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran konkret. Hal tersebut, membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang diupayakan melalui pengembangan media Cardboard Toys. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Cardboard Toys”

Media Pembelajaran

Wulandari, M. P., et al (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami dan juga digunakan untuk menarik minat serta membangkitkan motivasi yang berpengaruh pada psikologis siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, menurut Supriyono (2018) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berguna untuk memperjelas hal-hal yang bersifat

abstrak menjadi lebih konkret (nyata), sehingga dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa.

Dalam memilih media pembelajaran menurut pendapat Hasan (Devantari, et al., 2024) menyatakan harus disesuaikan dengan kurikulum, karakteristik, tujuan dan materi pembelajaran, serta menyesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga dengan memperhatikan beberapa hal tersebut dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Media Cardboard Toys

Media Cardboard Toys (Permainan Kardus) merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat atau sarana untuk menunjang proses pembelajaran yang diterapkan melalui permainan atau kegiatan yang melibatkan penggunaan kardus sebagai bahan utama dalam belajar. Media Cardboard Toys (Permainan Kardus) terbuat dari bahan dasar kardus bekas yang dibuat dengan membentuk potongan-potongan kecil sesuai dengan pola yang diinginkan seperti kotak, persegi panjang, segitiga, atau pola membentuk abstrak. Potongan-potongan kecil tersebut nantinya akan disatukan atau disusun sehingga dapat terlihat jelas bentuknya secara utuh baik dalam bentuk bangunan seperti monumen, rumah, tugu, dan lainnya. Media Cardboard Toys (Permainan Kardus) ini sesuai dengan prinsip recycle dimana bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini memanfaatkan daur ulang sampah yang ada disekitar menjadi sesuatu yang berguna. Dalam menerapkan media dalam pembelajaran pendidik harus dapat memilih media yang mudah didapatkan siswa dan tidak membutuhkan biaya yang berlebihan (Fauziah, 2014), hal tersebut sejalan dengan pendapat Wulandari, A. R. (2023) yang menyatakan bahwa media yang dibuat berbahan dasar kardus seperti Cardboard Toys ini merupakan salah satu media yang simpel, mudah, dan praktis saat dibuat maupun digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk tingkat sekolah dasar.

Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide, konsep-konsep, atau sebuah solusi yang orisinal dan inovatif. Sedangkan menurut Menurut Munandar (2009), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat suatu hal baru yang didapatkan dari kombinasi gagasan-gagasan yang telah ada berdasarkan data, karya, informasi, gambar, atau unsur-unsur yang ada. Munandar (2009) berpendapat bahwa kemampuan kreativitas tidak hanya kemampuan dalam melahirkan sesuatu yang benar-benar baru, namun bisa juga dari hasil kombinasi gagasan-gagasan yang telah ada dari pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang telah dimiliki oleh seseorang. Sehingga dari adanya kombinasi gagasan-gagasan tersebut dapat menciptakan suatu hal yang baru.

Adapun indikator kreativitas menurut Munandar (1999) antara lain sebagai berikut: 1. Kelancaran (Fluency), dimana dalam indikator kelancaran ini memiliki kriteria a) dapat mencetuskan ide, menyelesaikan permasalahan, banyak bertanya maupun menjawab dengan lancar; b) memiliki banyak cara atau saran dalam menyelesaikan berbagai hal; c) selalu memiliki lebih dari satu jawaban. 2. Keluwesan (Flexibility), dimana dalam indikator ini memiliki kriteria a) dapat mencetuskan ide, gagasan, maupun jawaban yang bervariasi serta mampu mengetahui permasalahan dari berbagai sudut pandang; b) memiliki banyak alternatif; c) mampu mengubah atau memiliki cara pendekatan atau pemikiran yang berbeda. 3. Keaslian (Originality), dimana dalam indikator ini memiliki kriteria a) mampu menghasilkan ide baru yang unik; b) memiliki cara tersendiri atau tidak lazim; c) mampu mengkombinasikan dari bagian atau unsur secara tidak lazim. 4. Elaborasi (Elaboration), dimana dalam indikator ini memiliki kriteria a) dapat mengembangkan suatu gagasan atau produk; b) mampu merinci atau menambah detail-detail dari suatu gagasan, produk, objek, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

METODE

Penelitian ini, menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan metode deskriptif kualitatif. Dimana teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi siswa yang dilakukan dengan cara memberikan penilaian dengan menggunakan skala 1-4, dengan 4 kategori penilaian yaitu 4, dengan 4 kategori penilaian yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Mulai Berkembang), dan BB (Belum Berkembang). Adapun rumus untuk menghitung hasil observasi hasil observasi adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Sedangkan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II siswa kelas II UPTD SDN 2 Temiyang dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah penggunaan media Cardboard Toys dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5- 6 siswa.
2. Siswa diberikan penjelasan kegiatan hari ini bahwa siswa akan bermain dan belajar dari media Cardboard Toys dengan cara merakit atau menyusun dari ketiga potongan pola atau bentuk yang sudah dibuat dan menempelkan satu persatu potongan sehingga dapat membentuk ikon kota secara utuh, sesuai dengan pola yang sudah dibuat. Dan selanjutnya siswa boleh mengkreasikan Cardboard Toys seperti menambahkan awan, matahari, atau tumbuhan.
3. Siswa diberikan pilihan sebanyak enam tema atau bentuk pola ikon kota serta 10 pola hiasan yang berbeda, yang kemudian siswa diminta untuk memilih dari keenam tema atau bentuk pola ikon kota dan pola hiasan yang telah disediakan oleh guru.
4. Siswa menonton video langkah-langkah penggunaan media.
5. Siswa dibagikan lembar LKPD sebagai petunjuk penggunaan Cardboard Toys. Kemudian guru menjelaskan isi LKPD kepada siswa.
6. Siswa diarahkan untuk menyusun ketiga potongan pola ikon kota sesuai dengan kreativitas dan imajinasi dengan mengikuti petunjuk yang ada pada LKPD dan video langkah-langkah penggunaan media.
7. Siswa melakukan diskusi dengan bimbingan guru untuk menentukan tugas setiap anggota. Setiap anggota dapat memiliki tugas menyusun, mewarnai, dan mendeskripsikan karya pada LKPD, dan terakhir mempresentasikan karya yang dibuat didepan kelas.
8. Siswa mulai mengerjakan karya dengan bimbingan guru.
9. Setelah siswa berhasil menyusun hingga menjadi bentuk ikon kota yang utuh, siswa diperbolehkan untuk mewarnai dan menghias karya.
10. Setelah Cardboard Toys jadi, siswa dapat mendeskripsikan cara pembuatan dan mempresentasikan karyanya didepan kelas.

Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari observasi awal yaitu pada saat sebelum media Cardboard Toys diimplementasikan dan observasi akhir yaitu pada saat media sedang diimplementasikan. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi oleh guru kelas II. Berikut ini hasil observasi kreativitas siswa.

Tabel 1. Hasil Observasi Kreativitas

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Observasi Awal	Nilai Rata-rata Observasi Akhir	Jumlah Peningkatan
33	58,56%	90,75%	32,19%

Berdasarkan data perhitungan persentase dari observasi kreativitas, menunjukkan pada saat observasi awal kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,56%. Nilai yang diperoleh pada observasi awal tersebut termasuk dalam kategori ‘Mulai Berkembang’. Sedangkan pada saat observasi akhir kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,75%. Nilai yang diperoleh pada observasi akhir termasuk dalam kategori ‘Berkembang Sangat Baik’. Dari hasil yang diperoleh pada observasi awal dan akhir, dapat menunjukkan adanya peningkatan sebesar 32,19%. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka media Cardboard Toys bisa dikatakan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa kelas II UPTD SDN 2 Temiyang sebagai respon pengguna dari media Cardboard Toys. Berdasarkan hasil wawancara dengan

guru, menjelaskan bahwa dengan adanya media Cardboard Toys, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sangat baik, siswa juga lebih mudah memahami, lebih fokus dan antusias dalam belajar. Selain itu guru juga berpendapat bahwa media Cardboard Toys ini dapat menunjukkan adanya pengaruh terhadap kreativitas siswa yang meningkat. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara siswa, menjelaskan bahwa siswa senang belajar dengan media Cardboard Toys. Siswa juga merasa bahwa ketika belajar dengan bantuan media Cardboard Toys siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Ketika proses implementasi media, siswa berpendapat bahwa tidak menemukan kesulitan dalam menggunakannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Ai Sutini dan Bapak Dede Trie Kurniawan selaku dosen pembimbing. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan siswa kelas II UPTD SDN 2 Temiyang. Serta terima kasih kepada kedua orang tua Bapak Jabidin dan Ibu Suriyah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi awal kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 58,56% termasuk pada kategori 'Mulai Berkembang'. Sedangkan pada saat observasi akhir kreativitas siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,75% termasuk pada kategori 'Berkembang Sangat Baik'. Dari hasil tersebut dapat menunjukkan adanya peningkatan sebesar 32,19%. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara mengenai media Cardboard Toys yang digunakan dalam pembelajaran pada kelas II, guru dan siswa sama-sama memberikan respon yang positif. Guru dan siswa berpendapat media Cardboard Toys efektif dapat meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Problem Based Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
- Fauziyah, R. (2014). Pemanfaatan Kardus Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah pada Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(2), 126-133.
- Haritsa, M., Setyawati, S., Mulianingsih, Triyanto, M., Husni, M. (2024). Pengembangan Media Kado Raya (Kartu Domino Ragam Budaya) Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Masbagik Timur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 12926-12934.
- Ihamudin, D. S., Fathurohman, & Anwar, A. S. (2023). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran SBdP Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Mewarnai di SDN Medangasem IV. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 7669-7674.
- Imroati. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Memanfaatkan Barang Bekas. *Jurnal Educatio*, 14(1), 64-72.
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., & Arif, A. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 146- 156.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahma, N. R., Umar, Kusnadi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBDP di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 215-232.
- Solikhah, A. I., Rarnaningsih, A., & Khaq, M. (2023). Penerapan Scrapbook sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dalam Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 32-38.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 43-48.
- Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2024). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-12.

- Wulandari, A. R., Suparmanto, Walid, M., & Nada, N, Q. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Cardboard Box Dalam Mengevaluasi Pemahaman Nahwu Siswa MTs Ittihadul Ummah. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 185-201.
- Wulandari, M. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5, 3928-3936