

MENINGKATKAN KEAKTIFAN SERTA KREATIVITAS ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI LOMBA CERDAS CERMAT DAN ADZAN DI JL. SEMANGGI RW03

Erika Nur Khasanah^{1*}, Reizka Nisabila², Dinda Putri Yulianti³, Irfandi Rasyadan⁴, Meri Prasetyawati⁵

¹Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, JL. KH Ahmad Dahlan, Cirendeude, Ciputat Timur Jakarta, 15419.

²Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, JL. KH Ahmad Dahlan, Cirendeude, Ciputat Timur Jakarta, 15419

³Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, JL. KH Ahmad Dahlan, Cirendeude, Ciputat Timur Jakarta, 15419

⁴Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, JL. KH Ahmad Dahlan, Cirendeude, Ciputat Timur Jakarta, 15419

⁵Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. Cempaka Putih Tengah 27 Jakarta Pusat

*Email: erikanurhasanah62@gmail.com

ABSTRAK

Keaktifan dan kreativitas anak sekolah dasar pada masa ini sangat diperlukan. Dengan adanya keaktifan dan juga daya kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik akan membawa kepada pembelajaran yang lebih aktif dan juga menyenangkan lagi. Banyaknya kasus yang ditemukan di Indonesia sekarang anak sekolah dasar lebih sering memanfaatkan waktunya untuk bermain gadget yang mereka mulai, banyak yang dapat kita rasakan bahkan kita lihat secara langsung terkadang mereka berkumpul bukan untuk bermain permainan tradisional namun mereka berkumpul untuk bermain game online yang ada di gadget mereka. Hal tersebut jika dibiarkan dan terus menerus terjadi akan menyebabkan anak sekolah dasar semakin pasif dan hal yang ditakutkan adalah mereka tidak memiliki daya kreativitas yang tinggi. Tujuan dari diadakannya lomba cerdas cermat dan juga lomba adzan ini sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas anak sekolah dasar yang ada di Jl. Semanggi kecamatan ciputat timur kota Tangerang selatan. Karena dirasa anak-anak disana kurang dalam hal keaktifannya dilihat dari tidak adanya kegiatan untuk anak-anak yang mendukung untuk mereka aktif dan juga kreatif. Perlombaan ini dilakukan dengan metode pemaparan materi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan adanya sesi lomba.

Kata kunci: keaktifan, kreativitas, anak sekolah dasar.

ABSTRACT

The activeness and creativity of elementary schoolchildren at this time is indispensable. With the activeness and creativity possessed by students, it will lead to more active and also fun learning. The number of cases found in Indonesia now elementary school children more often take advantage of their time to play the gadgets they started, many we can feel even we see in person sometimes they gather not to play traditional games but they gather to play online games that are on their gadgets. This if allowed and continues to happen will cause elementary school children to be more passive and the fear is that they do not have high creativity. The purpose of holding this quiz competition and also the adhan competition is one of the efforts to increase the activeness and creativity of elementary school children on Jl. Semanggi, ciputat district, east of south Tangerang city. Because it is felt that the children there are lacking in terms of their activeness, judging from the absence of activities for children that support them to be active and also creative. This competition is carried out by the method of presenting the material first and continued with the competition session.

Keywords: liveliness, creativity, primary schoolchildren

1. PENDAHULUAN

Sudah hampir dua tahun pandemic covid-19 melanda dunia sehingga mempengaruhi aspek kehidupan manusia diseluruh dunia, dan hal tersebut juga memberikan dampak kepada system pendidikan yang ada di Indonesia. Guru dan siswa yang biasanya melakukan kegiatan pembelajaran melalui tatap muka di kelas namun dituntut untuk melakukan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi yang mendukung pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Molinda yang dikutip oleh Arizona (2020) pembelajaran jarak jauh merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan adanya teknologi komunikasi dan informasi. Pembelajaran jarak jauh ini menghubungkan siswa dengan guru dengan sumber belajar yang terpisah atau berbeda tempat namun tetap dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, atau berkolaborasi. Dalam pembelajaran ini memerlukan adanya perangkat pendukung seperti telephone genggam, laptop, computer, tablet yang dapat digunakan untuk dapat mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan lingkungannya yang dapat membantu merangsang peserta didik untuk belajar. Pembelajaran ini didapat melalui adanya suatu proses interaksi yang dilakukan, dari adanya interaksi ini kemampuan dari peserta didik akan terjadi adanya perkembangan baik perkembangan mental maupun perkembangan intelektualnya.

Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia pada saat ini adalah kurikulum 2013 dimana kurikulum tersebut berpusat pada pengembangan tiga aspek besar yakni kognitif, afektif, dan juga psikomotorik. Dengan adanya tiga aspek tersebut yang digunakan diharapkan manusia mendapatkan pendidikan yang bersifat holistik dan seimbang sehingga akan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas untuk mencapai tujuan bangsa Indonesia.

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan menyebabkan adanya suasana kelas menjadi kondusif dan interaktif, dimana nantinya masing-masing peserta didik

dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Oleh karena itu, keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik tidak hanya dituntut dalam keaktifannya saja tetapi juga melalui kreativitasnya, karena pada dasarnya kreativitas dapat menciptakan suatu situasi yang baru, tidak monoton dan dirasa lebih menarik sehingga harapannya peserta didik dapat ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas dapat menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih orisinal dibanding dengan kebanyakan orang lain. Gagasan-gagasan yang kreatif tidak mungkin muncul begitu saja, untuk dapat muncul sesuatu yang baru dan bermakna diperlukan adanya proses serta persiapan. Masa anak pada saat mereka sedang duduk di bangku sekolah termasuk ke dalam masa persiapan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas.

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk mencari pemecahan baru terhadap masalah. Kreativitas sering dihubungkan dengan kreasi seni. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan model baru dalam ekspresi artistic. Dalam hal menciptakan suatu karya seni, tidak hanya fungsi kreatif saja yang diperlukan, tetapi juga diperlukan adanya fungsi reflektif (berpikir). Kreativitas merupakan hal penting yang ada dalam kehidupan khususnya pada anak sekolah dasar. Kreativitas dapat membuat seseorang merasa lebih produktif. Selain itu juga kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah dalam mencari jalan keluar dari suatu permasalahan.

Jl. Semanggi khususnya yang berada di RW03 terdapat banyak anak-anak yang masih menempuh pendidikan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil survey yang telah kelompok kami lakukan menemukan adanya suatu permasalahan dalam keaktifan serta kreativitas anak-anaknya. Hal ini sangat dirasakan betul oleh masyarakat setempat. Mengingat dari remaja yang berada di lingkungan RW03 juga kurang memberikan adanya kegiatan yang diperuntukkan anak-anak sekolah dasar. Mereka cenderung berdiam diri dirumah dan memainkan gadget yang mereka miliki.

Hal tersebut menarik perhatian kelompok kami untuk meningkatkan keaktifan serta kreativitas anak-anak sekolah dasar melalui

suatu inovasi dengan mengadakan kegiatan lomba cerdas cermat dan juga lomba adzan sehingga nantinya anak-anak tersebut yang mengikuti kegiatan akan dapat memiliki kegiatan baru selain kegiatan yang biasanya mereka lakukan.



Gambar 1. Kegiatan survey lokasi Bersama dengan ketua RW dan remaja karang taruna setempat

Dengan adanya penggunaan model pembelajaran tersebut peserta didik dirasa akan lebih mampu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mungkin pada awalnya peserta didik masih akan malu untuk menjawab soal-soal yang diberikan, namun apabila pendidik menyajikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan menarik maka akan mencuri perhatian peserta didik sehingga mereka akan antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Melalui kuis yang diberikan peserta didik akan timbul adanya rasa saling bersaing dan motivasi mereka terus belajar dan terus mencoba sehingga hasil belajar akan meningkat. Menurut Nisrinafatin (2020) berpendapat bahwa game dapat bermanfaat dalam meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya berpikir, menghibur serta dapat menarik perhatian. Keberhasilan pembelajaran melalui pembeian kuis ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran sehingga peserta didik merasa lebih santai tetapi presentase dalam keaktifan belajar akan meningkat. Bentuk keaktifan ini dapat dilihat dari adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan akan dapat tercapai.

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan Ketua RW 03 Jalan semanggi 1, Ciputat, Tangerang Selatan, Tim Proker KKN bahwa penjabaran diatas menjadi tantangan bagi masyarakat RW 03 sendiri dalam rangka untuk mempercepat program keaktifan dan kreativitas bagi anak-anak yang berdomisili di

Jalan Semanggi 1 RW 03, Ciputat, Tangerang Selatan. Hal demikian dikarenakan anak-anak yang belum terbiasa dengan kegiatan keaktifan dan kreativitas sehingga kebiasaan dari anak-anak setelah mengaji dan sekolah adalah bermain. Oleh karena itu, untuk memahami lebih mendalam mengenai keaktifan dan kreativitas khususnya di Era New Normal ini dilakukanlah kegiatan Proker KKN ini melalui penyuluhan dengan mengadakan lomba cerdas cermat dan adzan secara luring di Jalan Semanggi 1 Ciputat sehingga akan meningkatkan keaktifan dan kreatifitas dari anak-anak yang dimana sesuai dengan judul 'Meningkatkan Keaktifan dan Kreatifitas Anaka Sekolah Dasar melalui Lomba Cerdas Cermat dan Adzan di Jl. Semanggi'.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dimana penelitian kualitatif ini menggunakan 'sicial situation' yaitu situasi sosial yang terdapat adanya interaksi dengan sinergis (Sugiyono, 2018). Metode pelaksanaan kualitatif ini menggunakan observasi, wawancara serta dokumentasi. Jenis penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) dimana didalamnya terdiri atas empat tahapan pelaksanaan. Empat tahapan tersebut merupakan suatu rangkaian proses yang lakukan dalam tiap siklusnya.

Siklus pertama yang dilakukan adalah kegiatan observasi untuk dapat menentukan permasalahan yang ada. Setelah itu dilakukan adanya tahap perencanaan, dimana dilakukan adanya penyusunan scenario pembelajaran yang akan dilakukan nantinya. Dilanjutkan dengan adanya suatu Tindakan dimana Tindakan ini merupakan kegiatan yang dilakukan setelah adanya perencanaan sebelumnya. Tahap pengamatan dilakukan guna menilai pembelajaran yang dilakukan apakah telah sesuai dengan hasil perencanaan yang dilakukan. Dan yang terakhir merupakan tahap refleksi atau evaluasi yang merupakan suatu proses evaluasi yang dilakukan guna melihat seberapa berhasil pelaksanaan yang telah dilakukan dari pembelajaran sebelumnya.

3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kecerdasan spiritual atau dalam istilah

lain disebut Spiritual Quotient (SQ) merupakan istilah untuk kecerdasan yang ketiga setelah Intelligence Quotient (IQ) dan Emotional Quotient (EQ). Disebut kecerdasan ketiga, karena memang secara kronologis istilah kecerdasan ini muncul belakangan setelah dua kecerdasan sebelumnya. Bahkan kehadiran SQ menandingi kepopuleritasan IQ dan EQ. Namun sebelum lebih jauh membahas tentang kecerdasan spiritual ada baiknya terlebih dahulu dijelaskan pengertian, baik dari segi bahasa maupun dari segi istilah. Salah satu materi yang dibawakan yaitu dengan mengambil tema kecerdasan spiritual. Dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak dapat menggunakan media. Salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak adalah dengan menggunakan media poster. Poster adalah media yang diharapkan mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya, selain itu poster merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan untuk menyampaikan pesan singkat (Kustandi dkk 2011). Media poster merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual untuk mempengaruhi dan memotivasi siapa pun yang melihatnya (Riza 2014). Selanjutnya poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi saran atau ide-ide tertentu sehingga dapat merangsang keinginan untuk melihatnya dan melaksanakan isi pesan tersebut.

Menurut Yohana, (2019) mengatakan bahwa karakteristik poster yang baik adalah menarik, dinamis, dan menonjolkan kualitasnya. Selain itu poster juga harus didesain dengan sesederhana mungkin dan sedikit kata-kata yang digunakan, ini mencirikan bahwa poster tersebut memiliki berwatak kuat dan elemen yang lain kurang penting tidak perlu ditonjolkan sehingga terlihat harmonis. Media poster pada anak usia dini pada saat pembelajaran yang mana poster tersebut dapat menarik perhatian anak untuk tetap fokus melihatnya dan pesan-pesan yang terdapat dalam poster juga tersampaikan (Muhammad 2015). Selain itu media poster dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara, sebagaimana yang dijelaskan oleh Erna (2018) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media poster dapat menstimulasi kemampuan berbicara anak melalui media poster apakah efisien atau tidak

dilakukan dalam belajar mengajar dan penelitian ini akan dibahas berdasarkan dengan teoriteori, buku serta jurnal tentang bagaimana kegiatan kolase ini jika diterapkan pada anak usia dini.

Kegiatan KKN mengenai keaktifan dan kreatifitas anak-anak di daerah RT01/RW03 Cempaka Putih ini dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2022. Kegiatan yang dilaksanakan merupakan Lomba Cerdas Cermat dan Lomba Adzan. Sebelum dimulainya lomba, kami panitia menyiapkan materi di antaranya adalah ;

- Perilaku Akhlak Terpuji
 - Akhlak Terpuji Terhadap ALLAH SWT
 - Akhlak Terpuji Terhadap Sesama Manusia
 - Akhlak Terpuji Terhadap Diri Sendiri
- Perilaku Akhlak Tercela
 - Akhlak Tercela Terhadap ALLAH SWT
 - Akhlak Tercela Terhadap Sesama Manusia
- Tata Cara Adzan (Materi ini disampaikan sebelum Lomba Adzan berlangsung. Kemudia mengenai soal untuk lomba cerdas cermat panitia memilih untuk mengangkat tema ilmu keagamaan, dimana soal-soal yang di lontarkan meliputi materi pelajaran agama islam kelas 1-3 Sekolah Dasar.

Hasil yang didapat dari kegiatan ini yaitu anak-anak lebih merasa percaya diri. Kepercayaan diri tersebut menjadikan mereka semakin aktif dan kreatif saat mengikuti lomba. Anak-anak terlihat antusias menjawab pertanyaan saat mengikuti lomba cerdas cermat. Mereka juga berani tampil untuk mempraktikan bagaimana cara adzan sesuai dengan tata cara adzan yang disampaikan oleh panitia lomba.

Kegiatan KKN mengenai keaktifan dan kreativitas anak-anak di Lingkungan Semanggi ini dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2022. Acara dimulai pada pukul 08.00 WIB. Kegiatan pertama yaitu sambutan dari Ketua RT dan Ketua RW Semanggi. Sambutan yang disampaikan terkait dengan dukungan agar kegiatan lomba berjalan sesuai dengan tujuan. Kegiatan dilanjutkan dengan penyerahan bingkisan untuk Ketua RT Semanggi.

Kegiatan kedua yaitu kegiatan inti. Panitia menyampaikan materi kepada peserta

mengenai “Perilaku Akhlak Terpuji dan Perilaku Akhlak Tercela” melalui poster yang dicetak. Anak-anak terlihat sangat fokus saat mendengar serta melihat penjelasan dan berani menjawab pertanyaan tentang apa saja contoh dari akhlak terpuji dan akhlak tercela.

Kegiatan ketiga yaitu lomba cerdas cermat. Lomba cerdas cermat ini diikuti oleh 12 orang dengan dibagi menjadi enam kelompok, satu kelompok berjumlah 2 orang. Anak-anak yang mengikuti lomba ini terdiri dari kelas 1-3 sekolah dasar. Sebelum lomba berlangsung, panitia menjelaskan bagaimana sistem dari perlombaan. Sesi pertama masing-masing kelompok diberikan satu pertanyaan yang berbeda, sesi kedua pertanyaan rebutan, dan sesi terakhir adalah soal essay. Juri dihadirkan dari pihak panitia KKN agar hasilnya adil. Hasil akhir dituliskan oleh juri yang nantinya akan dibacakan oleh MC saat pembagian hadiah untuk juara lomba.

Kegiatan keempat yaitu lomba adzan. Lomba ini terdiri dari anak-anak kelas 1-3 sekolah dasar yang berjumlah 12 orang. Panitia menjelaskan bagaimana tata cara adzan yang benar. Juri adzan juga dihadirkan dari pihak panitia KKN. Masing-masing anak dipersilahkan maju jika sudah dipanggil namanya. Anak-anak terlihat cukup baik dalam mempraktikkan adzan, mereka juga merasa percaya diri berkat dukungan dari masyarakat yang hadir.

Kegiatan terakhir sekaligus penutupan yaitu pengumuman pemenang lomba serta pembagian hadiah. Setelah pembagian hadiah selesai, panitia juga memberikan hadiah berupa snack untuk para peserta yang belum beruntung. Kemudian dilanjutkan sesi dokumentasi dengan peserta dan pengurus lingkungan, serta ucapan terima kasih yang disampaikan panitia untuk Karang Taruna dan masyarakat yang telah membantu berjalannya acara. Acara berlangsung selama 2 jam 30 menit, dengan selesainya acara pada pukul 10.30 WIB. Selama kegiatan berlangsung peserta menunjukkan antusias dan keaktifannya dalam mengikuti kegiatan.

Berdasarkan dengan kegiatan yang telah dilakukan pada tanggal 31 Juli 2022 yang lalu dapat dilihat bahwasannya anak-anak yang berada di lingkungan RW03 lebih aktif dalam kegiatan lomba cerdas cermat dan juga lomba adzan. Tingkat keaktifan anak-anak lingkungan RW03 dapat dilihat dari bagaimana cara mereka

dalam melakukan kerja sama, didalamnya terdapat kebersamaan, ada dinamika, serta ada keaktifan anak-anak dalam berbicara dan bekerja menyelesaikan pertanyaan yang diberikan.

Untuk membantu dalam pemantauan anak-anak dalam kelompok tersebut dibantu oleh mahasiswa KKN yang dalam hal ini bertindak sebagai kolaborator serta penyemangat dalam kegiatan ini. Terdapat format yang telah disediakan dan telah disepakati skor/nilai untuk dapat menggambarkan tingkat aktifitas anak-anak dalam kelompok. Dengan adanya kegiatan demikian mahasiswa KKN membuat cara agar anak-anak yang mengikuti kegiatan dapat lebih semangat dan aktif dalam kegiatan lomba.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN yang sekaligus bertindak sebagai kolaborator pada kegiatan ini. Hampir seluruh anak-anak semangat dan aktif dalam program kegiatan. Meskipun pada awal mulanya mereka masih terlihat malu namun karena adanya bantuan semangat dari penonton serta teman teman KKN akhirnya mereka mencoba untuk memberanikan diri untuk aktif dan partisipatif. Hal tersebut juga sudah dapat dikatakan terdapat adanya peningkatan kemampuan nalar, daya ingat dan juga kemampuan berpikir secara cepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM UMJ atas fasilitasnya. Terimakasih juga kepada ketua Rw03, ketua Rt01 dan Rt02, kepada remaja RMA dan remaja P2R yang telah menerima kehadiran kelompok KKN kami dengan sangat baik. Serta terima kasih kepada rekan-rekan satu penempatan yang telah bekerja sama serta memberi semangat, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Joyce, B & Weil. 2009. Model-model Pengajaran. Edisi 8. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amri, Sofan (2015). *Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Astute, W., & Kristin, F. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games*

- Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA*. Jurnal ilmiah sekolah dasar, 1(3), 155-162.
- Moedjiono & Dimiyati, M. (1991). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Mulya E. (2006). *Menjadi Guru Professional Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Madani.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Fatchan, A. & Dasna, I.W. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama bekerjasama dengan Lembaga penelitian Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, N. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Ramaja rosda Karya.
- Mega, T.A. & Agung, S. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Melalui Pendekatan Inkuiri Siswa Kelas 1 SDN TUJUNG 4. *Primary Education Jurnal*. Vol.3(1).89-95. Retrieved from <https://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/article/view/1291/451>
- Indrawati, & Setiawan, W. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan Untuk Gurus SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).