

Kemampuan Kreativitas dan Literasi Sains dengan Membuat Daur Hidup Hewan Siswa Kelas IV SDN 2 Sukamaju

**Sifa Aulia Rachman¹, Risma Listiani², Husnul Khatimah^{3*}, Yunike Berry⁴,
Yuni Astuti Tri Tartiani⁵**

¹Prodi Biologi, Universitas Indraprasta PGRI, Jl. Nangka Raya, No. 58 C, Jakarta Selatan

²Prodi Masyarakat, Universitas Siliwangi, Jl. Siliwangi No. 24, Tasikmalaya

^{3,4,5}Dosen Prodi Manajemen, Universitas Islam 45, Jl Cut Meutia No. 83 Bekasi

* Email korespondensi: husnulkh73@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian ini dilatar belakangi oleh kemampuan kreativitas dan literasi sains siswa di SDN 2 Sukamaju, sejak sistem pembelajaran jarak jauh memunculkan berbagai permasalahan baru khususnya di dunia pendidikan. Kualitas sumber daya sekolah, sumber daya orang tua, media daring, hingga akses internet tidak mendukung proses pembelajaran menyebabkan anak-anak disini sulit memahami materi pelajaran sekolah. Masalah kemampuan kreativitas dan literasi sains ini tidak boleh dibiarkan tanpa upaya penanganan masalah karena anak-anak bangsa adalah harapan dan penerus di masa depan Indonesia sejahtera. Dalam menghadapi hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam program Kampus Mengajar Angkatan 2 untuk membantu dalam pengerjaan administrasi sekolah, adaptasi teknologi, dan meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah. Objek dari kegiatan pengabdian ini yaitu siswa kelas IV SDN 2 Sukamaju yang berlokasi di Kampung Pugeran, Desa Sukamaju, Kecamatan Bantarkalong, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat yang melibatkan 21 orang siswa. Pengabdian ini bertujuan untuk membantu pemecahan masalah, meningkatkan, dan memberikan pemahaman kepada siswa terkait kemampuan kreativitas dan literasi sains. Metode kegiatan ini dilakukan dengan observasi, sosialisasi, penyampaian materi dan praktik langsung kepada siswa. Hasil dari kegiatan pengabdian ini siswa kelas IV SDN 2 Sukamaju kemampuan kreativitas dan literasi sains khususnya dalam materi Siklus dan Daur Hidup Hewan terdapat peningkatan.

Kata Kunci: Kemampuan Kreativitas; Literasi Sains; Program Kampus Mengajar

ABSTRACT

This dedication is motivated by the creativity and scientific literacy abilities of students at SDN 2 Sukamaju, since the distance learning system has created new problems, especially in the world of education. The quality of school resources,

parental resources, online media, and internet access do not support the learning process, causing children here to find it difficult to understand school subject matter. The problem of the ability of creativity and scientific literacy should not be left without efforts to deal with the problem because the nation's children are the hope and successor in a prosperous future of Indonesia. In dealing with this, the Minister of Education and Culture, Nadiem Makarim, provided opportunities for students in the Campus Teaching Program Batch 2 to assist in school administration, technology adaptation, and improving literacy and numeracy in schools. The object of this service activity is the fourth-grade students of SDN 2 Sukamaju which is located in Pugeran Village, Sukamaju Village, Bantarkalong District, Tasikmalaya Regency, West Java Province which involves 21 students. This service aims to help solve problems, upgrade, and provide understanding to students regarding the ability of creativity and scientific literacy. The method of this activity is by observing, socializing, delivering material and direct practice to students. The results of this service activity are the fourth grade students of SDN 2 Sukamaju, the ability of creativity and scientific literacy, especially in the Animal Life Cycle and Cycle material, there is an increase.

Keywords: *Creativity Ability; Science Literacy; Campus Teaching Program*

Received: 24 Jan 2022 / Revised: 18 Feb 2022 / Accepted: 02 Mar 2022 / Online: 02 Mar 2022

PENDAHULUAN

Di era informasi dan komunikasi, Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) menekankan pada bagaimana memfasilitasi belajar siswa untuk berpikir kreatif agar memiliki kompetensi untuk bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembelajaran di SD tidak hanya bertujuan untuk pemahaman pengetahuan saja, tetapi juga kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang kompleks.

Kompetensi berpikir kreatif bagi peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam era persaingan global sebab tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern semakin tinggi. Mengingat dunia semakin berkembang dari waktu ke waktu. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang, harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut, salah satunya yaitu agar manusia memiliki kreativitas.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fase penting dari perkembangan anak yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa datang. Pada dasarnya, siswa SD memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena secara bermakna. Sementara itu, kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis (Man, 2009). Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar menjadi penting.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang dapat memfasilitasi upaya meningkatkan kreativitas siswa adalah mata pelajaran sains. Dalam konteks pembelajaran sains SD, setiap siswa memiliki gagasan/konsepsi tertentu terhadap suatu fenomena alam (Suratno, 2007; 2008). Ragam konsepsi tersebut menunjukkan variasi pemikiran siswa dalam hal mengenali dan memecahkan permasalahan yang terkandung dalam suatu fenomena alam. Kenyataan ini mengindikasikan keterkaitan antara pembelajaran sains dengan kreativitas.

Fokus pendidikan sains yang penting sekarang ini adalah literasi sains. Literasi sains bagi siswa meliputi kemampuan menganalisis, memprediksi dan mengaplikasikan konsep-konsep sains dalam kehidupan sehari-hari (Rusilowati et al., 2016). Literasi sains membantu pendidikan sains dalam mengembangkan apresiasi terhadap sains yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran sains selain untuk meningkatkan kemampuan literasi sains juga untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ngertini et al. (2013), keterampilan berpikir logis, berpikir kritis, kreatif, berinisiatif, dan adaptif terhadap perubahan dan perkembangan adalah keterampilan yang mengantarkan siswa memiliki kemampuan literasi sains. Sama halnya dengan literasi sains, kreativitas juga berkaitan dengan proses pemecahan masalah.

Masalah yang ingin dipecahkan

Permasalahan yang tak dapat dipungkiri adalah kemampuan berpikir kreatif dan literasi sains peserta didik merupakan salah satu aspek yang berperan signifikan dalam proses tercapainya tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sains dan kemampuan berpikir kreatif juga memengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Dalam pembelajaran sains, kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap sains sangat penting tanpa ada ketertarikan pemahaman mengenai konsep sains tidak mudah dimengerti dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu program pendidikan pemerintah kemendikbud yang saat ini sedang diterapkan di sekolah-sekolah adalah GLS (Gerakan Literasi Sekolah) untuk meningkatkan mutu pendidikan. Usaha-usaha tersebut telah dilakukan secara berkala dan intensif, tetapi permasalahan tersebut belum sepenuhnya terpecahkan. Dengan kata lain, masih tetap diperlukan usaha-usaha yang lebih inovatif untuk pelaksanaan reformasi pendidikan. Saat ini Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengadakan program Kampus Mengajar, dimana program Kampus Mengajar ini merupakan bagian dari Kampus Merdeka yang melibatkan para mahasiswa di terjunkan untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam literasi dan numerasi siswa.

Solusi dan Target

Dalam menghadapi permasalahan yang ada, penulis sebagai peserta program Kampus Mengajar di SDN 2 Sukamaju ini untuk meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dan literasi sains siswa penulis melakukan praktik atau kegiatan yang bisa dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu contohnya yaitu dengan membuat praktik daur hidup hewan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

MATERI DAN METODE

Lokasi dan waktu

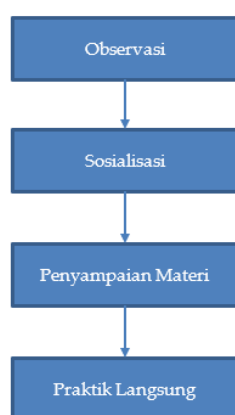
Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas di SDN 2 Sukamaju yang berlokasi di Kp. Pugeran, Desa. Sukamaju, Kecamatan. Bantarkalong Kabupaten, Tasikmalaya. Adapun untuk waktunya kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 02 Desember 2021 dalam melaksanakan pembelajaran IPA.

Khalayak sasaran

Sasaran dari kegiatan ini yaitu dari siswa kelas IV, berjumlah 21 orang siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok, yang setiap kelompok beranggota 7 orang siswa.

Metode / pendekatan

Metode yang digunakan yaitu observasi, sosialisasi, penyampaian materi, dan praktik langsung kepada siswa. Pertama, yaitu diawali dengan observasi, penulis menanyakan kepada wali kelas terkait kemampuan kreativitas dan literasi sains siswa. Kedua, penulis melakukan sosialisasi kepada siswa terkait kemampuan kreativitas dan literasi sains, meliputi kemampuan menganalisis, menggunakan informasi ilmiah untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari serta menghasilkan produk-produk yang bermanfaat. Ketiga, penyampaian materi tentang Siklus dan Daur Hidup Hewan mulai dari pengertian siklus dan daur hidup, manfaat siklus dan daur hidup bagi hewan. Dan keempat, praktik langsung bersama siswa dengan membuat daur hidup hewan kupu-kupu diikuti oleh 21 siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok dengan alokasi waktu 2 jam dan dilakukan di ruang kelas IV pada tanggal 02 Desember 2021.



Gambar 1. Tahapan Metode

Metode evaluasi

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini respon siswa ketika diberikan materi Siklus dan Daur Hidup Hewan sangat baik, karena bisa merefleksikan diri dengan seberapa banyak hewan yang telah mereka jumpai atau temukan setiap harinya, baik jenis dan jumlahnya. Selain itu, siswa juga praktik membuat daur hidup hewan kupu-kupu terlihat siswa sangat antusias dalam membuatnya, siswa bisa berkreasi sesuai imajinasi dan kreatifitasnya. Adapun kendala yang dihadapi yaitu kurangnya kerjasama siswa dari setiap kelompoknya, alokasi waktu yang diberikan tidak cukup, dan membutuhkan tambahan waktu dalam pengerjaannya.

Pelaksanaan kegiatan ini sangat dibutuhkan dukungan dan partisipasi aktif dari pihak manajemen sekolah terlebih dalam alokasi waktu dan tempat untuk pelaksanaan praktik, kegiatan ini dilakukan secara kelompok sehingga dibutuhkan partisipasi yang lebih aktif dari setiap peserta atau siswa, dan diperluan keterbukaan dalam komunikasi dan diskusi setiap kelompok terkait tindaklanjut kegiatan praktik.

Indikator keberhasilan

Kegiatan yang dilaksanakan oleh penulis dalam mengasah kemampuan kreativitas dan literasi sains dengan membuat daur hidup hewan kepada siswa kelas IV dapat tercapai sesuai dengan tujuan pengabdian ini. Setelah dilakukannya kegiatan praktik yang diikuti oleh 21 siswa kegiatan ini berhasil karena terlihat siswa kelas IV lebih aktif dan kemampuan kreativitas dan literasi sanis lebih meningkat. Metode Evaluasi

REALISASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

PELAKSANAAN/REALISASI KEGIATAN

Menteri pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam program Kampus Mengajar Angkatan 2 untuk membantu dalam pengerjaan administrasi sekolah, adaptasi teknologi, dan meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah. Penulis sebagai peserta program Kampus Mengajar membantu mengasah kemampuan kreativitas dan literasi sains dengan membuat daur hidup hewan kepada siswa kelas IV, dilaksanakan pada tanggal 02 Desember 2021 di ruangan kelas IV SDN 2 Sukamaju diikuti oleh 21 siswa yang dibagi menjadi tiga kelompok.

Proses dan tahap yang dilaksanakan pada kegiatan ini yaitu observasi, sosialisasi, penyampaian materi, dan dilanjutkan dengan tahap praktik langsung yang di elaborasikan dengan bahan yang telah disiapkan untuk praktik.

PEMBAHASAN

Kegiatan yang telah dilakukan di SDN 2 Sukamaju, diikuti oleh siswa kelas IV berjumlah 21 siswa. Pada tahap penyampaian materi siswa diberikan pengetahuan tentang materi Siklus Hidup dan Daur Hidup Hewan, kemudian dijelaskan pula

tentang manfaat dari mempelajari Daur Hidup Hewan. Selanjutnya praktik langsung yang di elaborasikan dengan bahan-bahan yang akan digunakan untuk praktik. Sebagaimana kita ketahui jenis daur hidup pada hewan dapat dibedakan menjadi daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan daur hidup hewan dengan metamorfosis (metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna). Siswa diajak untuk merefleksikan diri seberapa banyak hewan yang telah mereka jumpai atau temukan setiap harinya, baik jenis dan jumlahnya. Sehingga diharapkan siswa menyadari betapa pentingnya keberadaan hewan untuk lingkungan.

Kegiatan berikutnya dilakukan dengan kegiatan pemilihan bahan yang akan digunakan untuk praktik membuat daur hidup hewan kupu-kupu dengan pembagian kelompok. Setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat produk daur hidup hewan menggunakan bahan plastisin/lilin mainan, kertas lipat, kapas, manik-manik, karton, dan lem/doble tip. Setiap kelompok dilihat dari kelengkapan bahan yang akan digunakan apakah sudah benar atau tidak sesuai dengan yang telah di perintahkan, dan dilihat dari keaktifan dan kerjasama setiap anggota dalam kelompoknya. Bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi hasil dari produknya akan di pajang di depan kelas. Berikut pelaksanaan praktik langsung membuat daur hidup hewan kupu-kupu di kelas IV.



Sumber: Dokumentasi Mahasiswa Kampus Mengajar (2021)

Gambar 2. Pembuatan sayap kupu-kupu dan ulat

Setelah diberikan arahan dan mempersiapkan semua bahan yang diperlukan siswa langsung mempraktikkan pembuatan daur hidup kupu-kupu yang berbahan plastisin/lilin mainan, kertas lipat, kapas, manik-manik, karton, dan lem/doble tip. Selanjutnya dimulai dengan membuat alas menggunakan kertas karton dan pembuatan sayap kupu-kupu menggunakan kertas lipat. Untuk bagian telurnya menggunakan manik-manik, bagian ulatnya menggunakan plastisin/lilin mainan, dan bagian pupa menggunakan kapas.



Sumber: Dokumentasi Mahasiswa Kampus Mengajar (2021)

Gambar 3. Menempelkan semua bahan yang telah dibuat

Dilanjutkan dengan menempelkan semua bahan yang telah dibuat menggunakan lem/double tip. Penempelan bahan di mulai dari menempelkan sayap kupu-kupu, manik-manik untuk bagian telurnya, lalu menempelkan plastisin/lilin mainan untuk bagian ulat, dan menenempelkan bagian pupa.



Sumber: Dokumentasi Mahasiswa Kampus Mengajar (2021)

Gambar 4. Daur Hidup Kupu-kupu

Setelah semua bahan tertempel dengan sempurna dan rapi, terakhir diberi nama pada setiap bagiannya dimulai dari kupu-kupu/butterfly, telur/egg, ulat/caterpillar, dan pupa. Semua hasil daur hidup hewan dari setiap kelompok di kumpulkan untuk di nilai.

Kegiatan akhir dari praktik membuat daur hidup ini adalah pemberian penguatan kepada siswa bahwa kemampuan kreativitas dan literasi sains harus dibiasakan dan ditingkatkan agar dapat meningkatkan kepekaan, mempertajam pikiran siswa dan mengidentifikasi pertanyaan dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang ada.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan ini didapatkan kesimpulan bahwa; (a) Adanya dukungan dari sekolah mitra dalam pelaksanaan program, (b) Terdapat peningkatan pemahaman siswa dalam pemilihan hewan dan jenis hewan, (c) Terdapat peningkatan kemampuan siswa

dalam kemampuan kreativitas dan implementasi literasi sains dalam pemahaman materi siklus dan daur hidup hewan dengan membuat produk daur hidup hewan, (d) Semua siswa kelas IV dapat mengikuti praktik.

SARAN KEGIATAN LANJUTAN

Saran kegiatan selanjutnya dari penulis terhadap hal ini:

- a. Kemampuan kreativitas dimana guru sebaiknya dapat mengembangkan kualitas belajar seperti motivasi, pelibatan, imajinasi, kebebasan berpikir secara relatif (*relative freedom*) dan berpikir bebas (*independent thinking*). Perkembangan siswa dalam pembelajaran sains tidak hanya menguasai pemahaman konsep dan keterampilan proses, melainkan juga bagaimana mereka berpikir kreatif. Perkembangan tersebut dapat difasilitasi dengan cara memberikan tantangan.
- b. Literasi sains khususnya dalam pemberian dan pemahaman materi Siklus dan Daur Hidup Hewan perlu dikembangkan secara berkelanjutan dalam meningkatkan pengetahuan siswa.
- c. Perlu adanya evaluasi yang berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Kemendikbud, Universitas Indraprasta PGRI, Ibu Dr. Husnul Khatimah, SE., M.Si selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah banyak memberikan arahan serta membimbing penulis dalam membuat artikel ini. Bapak Suryaman, S.Pd.I. selaku kepala sekolah SDN 2 Sukamaju Kecamatan Bantarkalong Kabupaten Tasikmalaya yang telah memberikan izin serta membantu menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan. Ibu Jenab, S.Pd. selaku guru wali kelas, kelas IV SDN 2 Sukamaju yang telah bersedia membantu penulis dalam kegiatan ini.

REFERENSI

- Farrasa, R. F. (2021). 22.000 Mahasiswa Program Kampus Mengajar Angkatan 2 Tahun 2021 Siap Mengabdi. Diakses pada 21 Januari 2021, dari <https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2021/08/03/22-000-mahasiswa-program-kampus-mengajar-angkatan-2-tahun-2021-siap-mengabdi/>
- Nilayanti, P.M, dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 3 (1). 31-40.
- Rudyanto, Hendra Erik. (2013). Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended. *e-journal.unipma.ac.id*. 3 (2). 184-190.

- Suratno. (2021). "Webinar Sosialisai Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka". Diakses pada 18 Februari 2022, dari <http://dikti.go.id/kabar-dikti/kampus-kita/webinar-sosialisasi-program-merdeka-belajar-kampus-merdeka/>
- Suratno, Tatang. (2009). Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Syofyan, Harlinda dkk. (2019). Literasi Sains Penyuluhan Pengelolaan Sampah Untuk Siswa Sds Hati Kudus Jakarta. *Jurnal Abdimas*. Vol 5 no 3. Hal 217-221.
- Yulasteriyani, dkk. (2021). Kampus Mengajar: Upaya Pendampingan Pendidikan Era Pandemi Covid-19 di Desa Kalampadu Ogan Ilir. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*. 6 (4). 407-415.