

PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN BARANG-BARANG BEKAS PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN

Alfi Laila dan Sutrisno Sahari

L.alfi@yahoo.co.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: Instructional media course which aims to develop the potential of students through the concept of learning media (non-ICT), as a medium of learning ICT there is a separate subject. The use of media in the classroom learning relevant to optimize the learning process. One of the subjects of learning media competence is to produce instructional media based on relevance, basic competence, materials and characteristics of students with the use of goods that exist around. This research is a class action that aims to improve the creativity of students in the use of second-hand goods in the course of non ICT learning media. The subjects of this study were students of the second semester of the third level which consists of 40 students. Stages of research include planning, action, observation, and reflection in three cycles. Actions taken in the form of student creativity in the use of second-hand goods in the course of learning media. Data were collected through interviews, observation, test, attitude scale, field notes and documentation. Triangulation data is done to avoid the subjectivity of the observer. The success rate of this study when the average observation creativity-average students gain rate $\geq 2,4$ on each indicator with good criterion, which was obtained from each end of a cycle or a questionnaire if the average gain $\geq 70\%$ with good criteria, derived from each end of the cycle. The results showed that the students' skills in the use of second-hand goods as a medium of learning through aspect 4 P which includes creative personalities, press / impulse, the creative process, and creative products that are more focused on process steps keratif with stages Preparation, incubation, illumination, and Verification at the cycles 1, 2 and 3 continued to increase.

Keywords: Creativity, Use, Secondhand goods, Media, 4 P

Abstrak: Matakuliah media pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi mahasiswa melalui konsep media pembelajaran (non ICT), karena media pembelajaran ICT ada mata kuliah tersendiri. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Salah satu kompetensi matakuliah media pembelajaran adalah menghasilkan media pembelajaran berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa dengan pemanfaatan barang-barang yang ada disekitar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran non ICT. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II semester III yang terdiri dari 40 mahasiswa. Tahap-tahap penelitian meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam tiga siklus. Tindakan yang dilakukan berupa kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, tes, skala sikap, catatan lapangan dan dokumentasi. Trianggulasi data dilakukan untuk menghindari

subjektivitas dari observer. Tingkat keberhasilan penelitian ini apabila rata-rata observasi kreativitas mahasiswa memperoleh rata-rata $\geq 2,4$ pada setiap indikatornya dengan kriteria baik, yang diperoleh dari tiap akhir siklus atau angket jika memperoleh rata-rata $\geq 70\%$ dengan kriteria baik, yang diperoleh dari tiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran melalui aspek 4 P yang meliputi pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses kreatif dengan tahapan Persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi pada siklus 1, 2, dan 3 terus meningkat.

Kata kunci: kreativitas, pemanfaatan, barang bekas, media pembelajaran, 4 P

PENDAHULUAN

Dalam berbagai proses pembelajaran di Indonesia, peranan dosen masih sangat dominan walaupun sebagian dari mereka telah berupaya untuk menjadi fasilitator disamping sebagai sumber informasi. Hingga saat ini dosen masih dianggap sebagai orang yang mempunyai jawaban terhadap semua pertanyaan siswanya sehingga seringkali dosen merasa dirinya sebagai satu-satunya sumber informasi. Namun pada kenyataannya pengetahuan manusia sangat terbatas sehingga kita perlu sumber-sumber informasi lainnya dalam belajar. Dosen sebagai penyampai materi (fasilitator) pelajaran tidak hanya menyampaikan bahan ajar yang sesuai dengan rancangan program pembelajaran. Namun dosen juga dituntut untuk bias memberikan kemudahan bagi para siswa dengan proses pembelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan. Oleh sebab itu pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dalam menyajikan pelajaran perlu diarahkan kepada pemenuhan kebutuhan dan pengharapan siswa dengan menggunakan berbagai sumber informasi. Namun untuk menciptakan suasana pembelajaran seperti itu bukan persoalan yang mudah. Diperlukan komponen-komponen lain untuk mendukung proses pembelajaran agar mudah dan menyenangkan. salah satu komponen yang bisa memudahkan siswa belajar adalah pemanfaatan media. Media mempunyai klasifikasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih.

Pada saat sekarang ini sudah banyak pemanfaatan barang bekas yang menghasilkan barang baru yang sangat memiliki nilai, bahkan dalam proses pemasaran juga memiliki harga yang cukup tinggi. Selain diproduksi untuk pemasaran dan menghasilkan uang, pemanfaatan barang bekas ini juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Karena barang-barang bekas tersebut bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran, seorang mahasiswa sebagai calon guru akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal dan sulit didapat sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan pamberatkan salah satu pihak.

Mahasiswa sebagai calon pendidik yang nantinya akan menerapkan semua hasil keilmuannya di lapangan, seyogyanya mampu mempersiapkan diri segala sesuatunya dengan sebaik mungkin dan juga mengupayakan dirinya sebagai calon pendidik yang terbiasa menciptakandan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan

bagi siswanya kelak. Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi mahasiswa sebagai calon dosen, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagisiswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis. Dengan demikian media dapat membantu tugas mahasiswa sebagai calon dosen dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Lebih-lebih pada pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran difokuskan pada keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran menjadi semakin penting.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Harus diakui bahwa memang sulit untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreativitas, karena kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Istilah *kreativitas* menunjukkan kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya baru yang merupakan produk-produk kreasi. Menurut Santrock (2008:366) kreativitas ialah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara baru dan tak biasa dan menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem. Selain itu Samsunuwiyati (2010:175) berpendapat bahwa kreativitas merupakan konsep yang majemuk dan multi-dimensional, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Sedangkan Rogers (dalam Utami Munandar, 2009:18) mengemukakan kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme dan Yatim Riyanto (2012:232) kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Definisi lain menurut Moreno (dalam Yatim Riyanto, 2012:233) kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka kreativitas dapat dirumuskan sebagai suatu proses aktivitas kognitif seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa karya baru maupun karya kombinasi yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Dan menurut Utami Munandar

(2009:71) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide-ide baru yang ada dalam dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa paparan tentang kreativitas di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan melalui tahapan. Selanjutnya untuk mengukur pengembangan kreativitas, penulis bertitik tolak pada konsep dan tahapan 4P Utami Munandar yaitu; Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk yang nantinya akan dikembangkan menjadi instrumen dalam penelitian ini.

1. Pribadi Kreativitas

Ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

2. Pendorong (*press*)

Kategori definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor "Press" atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

3. Proses

Untuk mengembangkan kreatif, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Definisi proses pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (Munandar 2004; 25) yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

4. Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong ("*press*") seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan

(internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Media Bahan bekas

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, barang diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata bekas adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Media bahan bekas adalah media atau alat bantu pembelajaran yang menggunakan atau dibuat dari bahan-bahan bekas atau bahan yang tidak digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali.

Untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran dari barang bekas tersebut tentunya dibutuhkan kreatifitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan dan mengembangkannya. Disinilah dibutuhkan kreatifitas dosen untuk menciptakannya, hal itu tentunya tidaklah begitu sulit, media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tidaklah harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana dan murah yang dibuat dari bahan bekas ataupun sisa pakai yang ada di lingkungan masing-masing. Kemauan dari dosen untuk mencari model-model lain sangat dibutuhkan hingga dimasa mendatang lebih banyak lagi media pembelajaran dari bahan bekas yang dapat dimanfaatkan.

Berdasarkan kesadaran tentang pentingnya media sederhana yang terbuat dari bahan bekas yang terdapat disekitar lingkungan, mahasiswa dapat mencatat tiga tujuan pembuatan media sederhana yang terkait satu dengan lainnya (Purwaningsih 2006):

1. Membangun komunikasi berbasis pendidikan kreatif. Pencapaian tujuan ini melibatkan para mahasiswa sedini mungkin dalam pengembangan dan penggunaan media sederhana dari barang bekas dan peralatan sederhana untuk mengembangkan kemampuan berimajinasi, serta mengembangkan keterampilan yang sesuai. Dengan cara demikian mahasiswa dapat mengenali kondisi dan potensi lingkungannya. Disamping itu juga kegiatan ini bisa memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi di berbagai bidang yang menyangkut pengetahuan, minat dan bakat melalui pengembangan media sederhana yang dibuatnya.
2. Mengembangkan berbagai alternatif media sederhana yang kreatif dan berkesinambungan sedemikian rupa sehingga mampu membantu anak-anak didik tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang kritis, kreatif, mandiri (otonom), dan peduli terhadap orang lain dan lingkungan.
3. Mengembangkan jaringan kerja (*network*) paramahasiswa untuk menggalang kerjasama dalam upaya mengembangkan berbagai media alternatif yang kreatif, sederhana dan murah sebagai gerakan peduli lingkungan sekitar kampus dan masyarakat. Kegiatan ini penting untuk menyebarkan informasi dan pemahaman tentang media sederhana yang telah mereka kembangkan, melakukan upaya advokasi secara bersamadan menyediakan fasilitas bagi yang ingin ikut mengembangkan media sederhana.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya penyempurnaan (tindak lanjut) berdasarkan prinsip daur ulang secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif yang dipusatkan pada situasi sosial kelas.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri semester ganjil pada tingkat II dan penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal perkuliahan yang telah ditetapkan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II semester ganjil. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yakni subjek penelitian ditentukan sendiri dengan memilih salah satu kelas yang memiliki kemampuan lebih rendah dari kelas lainnya.

Jenis Tindakan

Gambaran Umum Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, masing-masing siklus terdiri dari beberapa komponen, yaitu tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah refleksi awal antara dosen dan peneliti secara kolaboratif untuk mengidentifikasi permasalahan. Selanjutnya peneliti dan dosen merumuskan permasalahan secara operasional, baik permasalahan dari mahasiswa maupun permasalahan dari dosen itu sendiri.

2. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan alternatif upaya peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran.
- b. Menyusun rancangan tindakan yang akan dilaksanakan. Setelah mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan pembelajaran yang dihadapi, kemudian memutuskan pola perbaikan yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan baranga-barang bekas untuk pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan persiapan pelaksanaan langkah-langkah kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran melalui 4P yaitu; pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses keratif dengan tahapan Persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verivikasi.
- c. Pengamatan/Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat dan penilai. Seorang pengamat mengisi lembar observasi dan penilaian skala sikap kreatif dan mengisi lembar observasi. Sedangkan peneliti bertugas mencatat dalam catatan lapangan. Sebelum pengamatan dan penilaian, pengamat dan penilai terlebih dahulu diberi penjelasan tentang tujuan penelitian serta cara mengisi lembar observasi.

Data aktivitas dosen dalam perkuliahan

Observasi dosen dapat dinilai melalui aktivitas dosen pada setiap perkuliahan berlangsung dengan melalui 4 aspek (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk). Lembar observasi dosen terdiri dari 12 kegiatan dengan pilihan skor 0-4. Adapun pengolahan skor adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum q}{\text{Jumlah item}} \text{ dengan } \frac{q^{SP_1 + SP_2}}{2}$$

SP_1 = Skor pertemuan pertama

SP_2 = Skor pertemuan kedua

Adapun kriteria penilaian:

$0 \leq \text{rata-rata} < 0,8$: kinerja dosen kurang sekali

$0,8 \leq \text{rata-rata} < 1,6$: kinerja dosen kurang

$1,6 \leq \text{rata-rata} < 2,4$: kinerja dosen cukup

$2,4 \leq \text{rata-rata} < 3,2$: kinerja dosen baik

$3,2 \leq \text{rata-rata} \leq 4$: kinerja dosen baik sekali

Data respon dan kreativitas mahasiswa

Observasi kreativitas siswa dapat dinilai melalui aktivitas siswa pada setiap pembelajaran berlangsung yang merupakan indikator dari kreativitas. Lembar observasi kreativitas siswa terdiri dari 4 kegiatan yang merupakan indikator dari kreativitas, dengan pilihan skor 0-4.

1. Rumus untuk menghitung rata-rata setiap indikator

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor setiap indikator}}{\text{Jumlah siswa}}$$

Adapun kriteria penilaian:

$0 \leq \text{rata-rata} < 0,8$: kreativitas kurang sekali

$0,8 \leq \text{rata-rata} < 1,6$: kreativitas kurang

$1,6 \leq \text{rata-rata} < 2,4$: kreativitas cukup

$2,4 \leq \text{rata-rata} < 3,2$: kreativitas baik

$3,2 \leq \text{rata-rata} \leq 4$: kreativitas baik sekali

2. Rumus untuk menghitung rata-rata observasi setiap siklus

$$\text{Rata - rata} = \frac{SP_1 + SP_2}{2}$$

Dimana:

SP_1 = Skor pertemuan pertama

SP_2 = Skor pertemuan kedua

Adapun kriteria penilaian:

$0 \leq \text{rata-rata} < 0,8$: kreativitas kurang sekali

- $0,8 \leq \text{rata-rata} < 1,6$: kreativitas kurang
- $1,6 \leq \text{rata-rata} < 2,4$: kreativitas cukup
- $2,4 \leq \text{rata-rata} < 3,2$: kreativitas baik

3. Data Angket

Angket terdiri dari 15 butir soal dengan 4 alternatif jawaban. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket adalah sebagai berikut:

- a) Rumus untuk menghitung hasil Angket Kreativitas mahasiswa setiap mahasiswa.

Tabel 1 Rubrik Penskoran Kreativitas mahasiswa

Pertanyaan	Bobot Penskoran			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidakpernah
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

- b) Rumus untuk menghitung rata-rata kreativitas siswa.

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh siswa}}{\text{Jumlah siswa} \times \text{Banyaknya soal} \times \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian:

- $0\% \leq \text{Rata-rata} < 21\%$: kreativitas kurang sekali
- $21\% \leq \text{Rata-rata} < 40\%$: kreativitas kurang
- $41\% \leq \text{Rata-rata} < 60\%$: kreativitas cukup
- $61\% \leq \text{Rata-rata} \leq 80\%$: kreativitas baik
- $81\% \leq \text{Rata-rata} \leq 100\%$: kreativitas baik sekali

Refleksi

Pada kegiatan ini dianalisis hasil observasi. Hasil observasi didiskusikan dengan dosen dan kolaborator mengenai hal-hal yang berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Hasil analisis berupa masukan-masukan yang digunakan untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Untuk mengetahui keberhasilan tindakan, maka hasil observasi mengenai kreativitas mahasiswa diukur berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila rata-rata observasi kreativitas mahasiswa memperoleh rata-rata $\geq 2,4$ pada setiap indikatornya dengan kriteria baik, yang diperoleh dari setiap akhir siklus atau angket jika memperoleh rata-rata $\geq 70\%$ dengan kriteria baik, yang diperoleh dari tiap akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan upaya peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran di SD. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus, siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 07 Mei dan dilanjutkan pada siklus yang kedua 21 Mei 2014. Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan perkuliahan dalam upaya peningkatan kreativitas mahasiswa yang telah dilaksanakan, meliputi hasil observasi, kegiatan mahasiswa saat proses perkuliahan, dan hasil angket mahasiswa pada setiap akhir perkuliahan dan hasil tes sebelum dan akhir perkuliahan.

Tabel 2 Lembar observasi dosen dalam Pelaksanaan Perkuliahan

No	Tahap	Indikator	Prosentase ketercapaian		
			Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Pendahuluan	1) Dosen membuka perkuliahan	Baik	Baik sekali	Baik sekali
		2) Penyampaian tujuan perkuliahan	Baik	Baik sekali	Baik sekali
		3) Dosen memberikan apersepsi	Baik	Baik sekali	Baik sekali
2	Inti	1) Penjelasan umum tentang kegiatan perkuliahan	Cukup	Baik	Baik
		2) Orientasi tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran SD	Kurang	Cukup	Baik
		3) Pembagian kelompok kerja	Baik	Baik	Baik sekali
		4) Membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong dalam penyelesaian masalah	Kurang	Cukup	Baik sekali
		5) Mengarahkan mahasiswa untuk berpikir kreatif	Kurang	Cukup	Baik sekali
		6) Pelaksanaan (pribadi kreatif, press atau dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif)	Kurang	Cukup	Baik sekali
		7) Tanya jawab, pembahasan, dan diskusi.	Kurang	Cukup	Baik
3	Akhir	1) Dosen membuat simpulan	Baik	Baik	Baik
		2) Dosen melakukan refleksi	Cukup	Baik	Baik

Pada siklus 1 yang berpedoman pada skenario perkuliahan (Rencana Mutu Perkuliahan) Kompetensi Dasar mendeskripsikan peluang dan kekuatan pemanfaatan barang-barang bekas di sekitar lingkungan, dosen melakukan apersepsi untuk memberikan motivasi dan membuka pandangan dan wawasan saat proses perkuliahan, dan menyampaikan tujuan perkuliahan yang akan dicapai serta menjelaskan langkah-langkah perkuliahan, mengarahkan mahasiswa melaksanakan tugas sesuai dengan intruksi yang telah disampaikan, Setiap kelompok diberi permasalahan yang harus dipelajari dan didiskusikan. Mahasiswa diberi kesempatan mencari sumber belajar dan

berdiskusi kemudian masing-masing kelompok harus menulis hasil diskusi kelompok. Pada saat yang sama, kolaborator melakukan pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yang meliputi pengamatan kegiatan dosen, mahasiswa saat kegiatan belajar mengajar.

Setiap kelompok melakukan diskusi dan menyampaikan hasil diskusi dengan kreativitas yang berbeda-beda untuk setiap kelompok. Kreativitas siswa dapat diukur dengan menggunakan angket observasi, seperti pada Tabel 1 dan Tabel 4.2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum siap menghadapi perkuliahan peningkatan kreativitas, dimana kategorisasi yang diperoleh tidak memuaskan.

Pada pelaksanaan siklus 1 terdapat lima ketercapaian komponen mendapat predikat kurang, yakni pada orientasi tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran SD. Dosen masih belum memiliki kemampuan yang mendalam tentang pemanfaatan barang tersebut dan pengembangannya pun masih terbatas pada pemanfaatan berbahan kertas saja, namun pada siklus kedua ada peningkatan kemampuan yaitu pada predikat cukup.

Pada Membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong dalam penyelesaian masalah juga perlu ditingkatkan lagi, hal ini terjadi ketergantungan dan sudah menjadi kebiasaan pada pemakaian media pembelajaran siap pakai dan elektronik. Sedangkan pengarahan mahasiswa untuk berpikir kreatif pun juga perlu ditingkatkan lagi karena pengarahan atau dorongan dosen sangat berpengaruh dalam keberhasilan menciptakan atau mendesain media-media yang berbahan dari barang bekas.

Pelaksanaan (pribadi kreatif, press atau dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif) dan tanya jawab, pembahasan, dalam diskusi kelas juga masih dalam taraf kurang, maka dari itu perlu dilakukan dan dilanjutkan pada siklus ketiga. Lima kategorisasi kurang dalam siklus satu dapat meningkat menjadi cukup pada aspek tersebut setelah dilakukannya refleksi dan diskusi rencana tindakan dalam bentuk desain yang mengarah pada peningkatan kreativitas mahasiswa dalam aspek yang diharapkan.

Pada siklus ketiga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sudah mampu mencapai perkembangan kreativitasnya dalam pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar sehingga tidak ada alasan lagi bagi mahasiswa sebagai calon guru untuk berkata keterbatasan media sebagai salah satu faktor kegagalan pembelajaran.

Melihat dari hasil pengamatan pada siklus 3 antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, terbiasa memberikan semangat diri dan teman, Kemampuan menformulasi masalah, Keuletan memecahkan masalah, Memecahkan masalah dengan berbagai cara, Terdorong mengatasi masalah-masalah yang sulit, Menghargai pendapat teman yang beda, mencari banyak pengetahuan, dan Mampu mengembangkan keterampilan masuk ke dalam kategorisasi baik.

Dengan demikian pada siklus 3 kreativitas mahasiswa semakin membaik dan respon mahasiswa juga baik maka pemberian reward kepada mahasiswa dan kelompok yang terbaik dan teraktif.

Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan setiap siklus pelaksanaan, yaitu pada siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 07 Mei dan dilanjutkan pada siklus yang kedua 21 Mei, karena sampai pada siklus yang kedua kriteria belum memenuhi target maka dilanjutkan pada siklus yang ketiga.

Pengamatan/observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat dan penilai. Seorang pengamat mengisi lembar observasi dan penilaian keaktifan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan respon mahasiswa dalam perkuliahan, sedangkan satu orang yang lain mengisi lembar observasi dan penilaian kekreativitasan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran dan aktivitas dosen dalam proses pembelajaran. Sedangkan peneliti bertugas mencatat dalam catatan lapangan. Sebelum pengamatan dan penilaian, pengamat dan penilai terlebih dahulu diberi penjelasan tentang tujuan penelitian serta cara mengisi lembar observasi.

Tabel 3 Lembar observasi mahasiswa dalam Peningkatan kreativitas

Aspek Yang Diamati	Kategorisasi Ketercapaian		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1. Mempunyai Pribadi kreatif			
a. Memiliki rasa percaya diri	Cukup	Baik	Baik Sekali
b. Memiliki sikap ketekunan	Baik	Baik	Baik Sekali
2. Pemberian Press (dorongan)			
a. Terbiasa memberikan semangat diri dan teman	Cukup	Cukup	Baik
b. Memiliki sikap pantang menyerah	Cukup	Baik	Baik Sekali
3. Tahapan Proses kreatif			
a. Persiapan	Baik	Baik	Baik
1) Kemampuan menformulasi masalah			
2) Mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam pemecahan yang baru.	Cukup	Baik	Baik Sekali
b. Inkubasi			
1) Keuletan memecahkan masalah	Cukup	Cukup	Baik
2) Memecahkan masalah dengan berbagai cara	Cukup	Baik	Baik
3) Memnemukan/merancang model media perkuliahan berbahan barang bekas	Cukup	Baik	Sangat baik
4) Berani mencari-cari permasalahan lain dan memecahkannya sendiri	Cukup	Cukup	Baik Sekali
5) Terdorong mengatasi masalah-masalah yang sulit	Cukup	Cukup	Baik
6) Menghargai pendapat teman yang beda	Baik	Baik	Baik
c. Luminasi			
1) Kemampuan memecahkan masalah	Cukup	Baik	Baik Sekali
2) Menerapkan konsep, sifat, dan atau rumus dalam memecahkan masalah	Cukup	Baik	Baik Sekali

Aspek Yang Diamati	Kategorisasi Ketercapaian		
d. Verifikasi			
1) Kemampuan merevisi hasil pemecahan masalah	Cukup	Cukup	Baik Sekali
2) Memiliki Produk kreatif	Cukup	Baik	Baik Sekali
3) Mencari banyak pengetahuan	Baik	Baik	Baik
4) Mampu mengembangkan keterampilan	Cukup	Baik	Baik

Dari indikator peningkatan aspek 4 P, terdapat 10 komponen yang meningkat, namun masih ada beberapa komponen krusial yang belum menunjukkan peningkatan yaitu tujuh komponen. Hal ini terlihat dari kategorisasi perolehan data observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2014 dan dilanjutkan pada siklus yang kedua 21 Mei 2014.

Tabel 4 Hasil Kreativitas Mahasiswa dalam kelompok

Aspek Yang Diamati	Prosentase Ketercapaian		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1. Aktif dalam tugas perkuliahan	80%	90%	95%
2. Rasa ingin tahu	60%	75%	85%
3. Mengajukan pendapat	65%	78%	80%
4. Menuangkan ide	50%	70%	90%
5. Membuat trobosan baru	45%	75%	90%
6. Ketekunan dalam uji coba	60%	80%	85%
7. Kesesuaian media yang dibuat dengan tujuan perkuliahan	45%	70%	80%
8. Penyelesaian masalah	65%	75%	80%
9. Kelengkapan dan kerapian dalam membuat laporan tugas perkuliahan	70%	85%	90%
10. Dapat menampilkan produk kerja kelompok	65%	85%	90%

Bedasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa besarnya persentase mahasiswa yang memiliki kreativitas dalam pemanfaatan barang-barang bekas untuk media pembelajaran Sekolah Dasar terus meningkat dari siklus I, II, dan III. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dikarenakan penerapan model perkuliahan dengan menggunakan 4D Pelaksanaan (Pribadi kreatif, *Press* atau dorongan, Proses kreatif, dan Produk kreatif) yang berfungsi mengasah, meningkatkan, dan membiasakan mahasiswa bersikap kritis dan kreatif sehingga bersama dengan pelaksanaan tindakan, hal tersebut lebih jelas disajikan dalam bentuk histogram sebagaimana pada gambar 1.

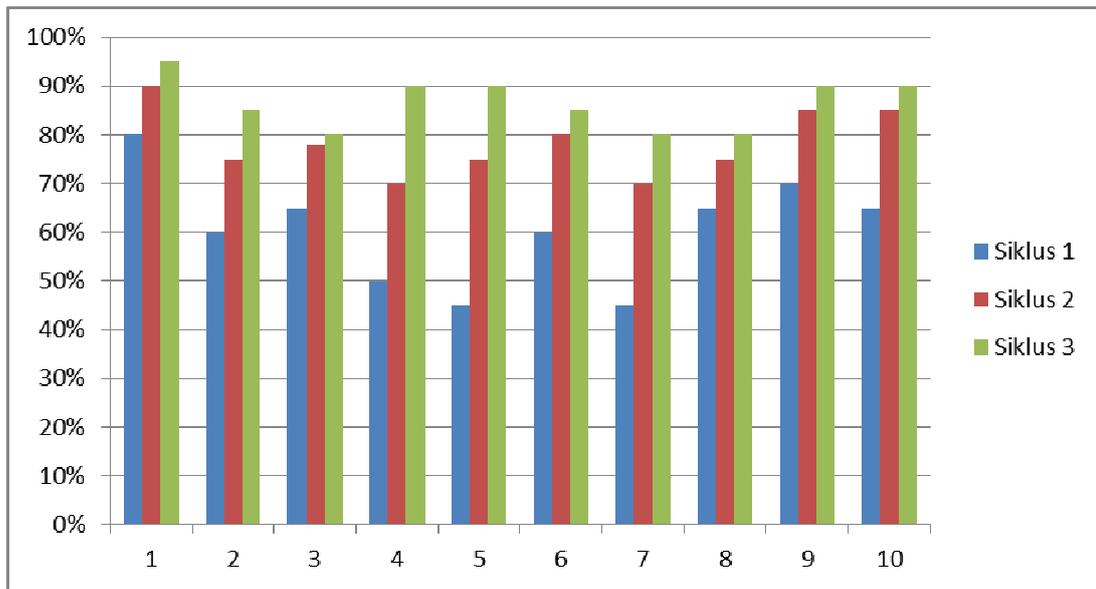


Diagram 1 Persentase Kreativitas Mahasiswa dalam Kelompok pada Siklus I, II dan III

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum menunjukkan peningkatan kreativitasnya hal ini terlihat dari prosentase pada siklus 1 dan 2 pada beberapa aspek masih di bawah standar ketuntasan yang telah ditentukan. Melihat dari hasil data siklus 1, antusias mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan masuk kategori baik, sedangkan untuk nomor 2 sampai 8 dan 10 masuk kategori kurang.

Refleksi





Gambar Hasil Kreativitas dan presentasi mahasiswa

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data secara deskriptif dan kuantitatif dapat diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas sebagai media pembelajaran melalui aspek 4 P yang meliputi pribadi kreatif, press/dorongan, proses kreatif, dan produk kreatif yang lebih difokuskan pada langkah proses kreatif dengan tahapan Persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi pada siklus 1, 2, dan 3 bisa meningkatkan hasil pembelajaran/perkuliahan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, arsyad (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta: jawalipres
- Latuheru.J.D 1993 *Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Ujung pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Refika Utama.
- Munandar, Utami.2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Sumiati dan Asra, M, 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Yatim Riyanto 2001 *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya : Penerbit SIC