

Pemanfaatan Kardus Berkas Sebagai Bahan Untuk Membuat Tempat Sampah Pada Siswa Sekolah Dasar DI Desa Sumberwaru Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember

Seno Sumowo*, Mita Anggreani
Universitas Muhammadiyah Jember
Email: seno@unmuhjember.ac.id

ABSTRAK

Desa Sumberwaru kecamatan Sukowono terdapat 2 sekolah dasar yang masing-masing hampir memiliki kesamaan masalah dan kendala pada murid- muridnya. Yaitu kesulitan berinteraksi dengan orang baru. Hal tersebut terlihat dari sejak awal mahasiswa KKN bersilaturahmi ke masing-masing sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut kelompok 4 KKN UM Jember mengusulkan kegiatan pelatihan berkreasi membuat tempat sampah dari bahan kardus bekas. Kegiatan tersebut diharapkan mampu melatih siswa mengasah motorik kasar dan motorik halus serta membantu siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan kelompoknya dan mahasiswa KKN.

Kata kunci: kreativitas, interaksi, motorik kasar, motorik halus

ABSTRACT

Sumberwaru Village, Sukowono Subdistrict, there are 2 elementary schools, each of which has almost the same problems and constraints on its students. Namely difficulty interacting with new people. This can be seen from the beginning KKN students stay in touch with each school. To overcome this problem, group 4 of KKN UM Jember proposed training activities to be creative in making bins made of cardboard files. The activity is expected to be able to train students to hone gross motor and fine motor skills and help students to more actively interact with their groups and KKN students.

Keywords: *creativity, interaction, gross motor, fine motor*

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu di Indonesia. Pelaksanaan kegiatan KKN biasanya berlangsung antara satu sampai dua bulan dan bertempat di daerah setingkat desa. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi di Indonesia telah mewajibkan setiap perguruan tinggi untuk melaksanakan KKN sebagai kegiatan intrakurikuler yang memadukan tri dharma perguruan tinggi yaitu: pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Universitas Muhammadiyah Jember sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi tentunya juga mencantumkan program KKN sebagai salah satu kegiatan perkuliahan luar yang terhitung dalam system kredit mata kuliah atau SKS. Dalam pelaksanaannya mahasiswa yang mengambil kegiatan KKN dibagi ke dalam beberapa kelompok yang kemudian ditugaskan untuk mengabdikan di salah satu desa yang telah menjadi mitra. Pada periode ini Kelompok 4 UM Jember ditempatkan di daerah Desa Sumberwaru. Desa Sumberwaru merupakan salah satu desa yang masuk di wilayah kecamatan Sukowono kabupaten Jember. Di mana terdiri dari kurang lebih 5000 jiwa yang terbagi dalam 21 Rukun Tetangga, dan 7 Rukun Warga, serta 2 Dusun. Sektor pertanian menjadi sumber pendapatan mayoritas penduduknya.

Salah satu program pemberdayaan yang diusung oleh kelompok 4 adalah fokus terhadap kegiatan pelatihan motorik kasar dan motorik halus pada siswa SD. Di Desa Sumberwaru terdapat 2 Sekolah Dasar (SD) yaitu SDN Sumberwaru 1 dan SDN Sumberwaru 2. Gambaran umum sumberdaya siswa di kedua Sekolah Dasar (SD) tidak terlalu jauh

berbeda. Yaitu siswa yang masih mudah malu-malu jika bertemu orang baru, sedikit kesulitan untuk berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia dikarenakan mereka sehari-hari menggunakan Bahasa Madura dalam bersosialisasi dan kami kelompok KKN yang tidak semuanya mahir berbahasa Madura. Selain itu juga karena terletak di pedesaan yang cukup jauh dari pusat kota, kemampuan yang dimiliki siswanya masih kurang maksimal. Misalnya dalam hal inovasi dan kreasi siswanya masih sangat minim. Hal ini dimungkinkan terjadi karena belum ada wadah atau sarana yang dapat menjadi tempat mereka meyalurkan bakat minatnya. Selain itu juga dikarenakan kurangnya sumberdaya yang bisa didapatkan di area desa Sumberwaru.

Menurut Muqodas (2015) Kreativitas merupakan ciri keberanian manusia yang menggemakan siapa dirinya dan apa menjadi apa manusia tersebut di kemudian hari. Di dalam setiap tindakan kreativitas, individu merasakan terjalinnya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Ketika moment tersebut terjadi, orang yang berfikir kreatif akan memandang dirinya sebagai individu yang diliputi rasa senang, imajinasi yang luar biasa, dan pemberdayaan diri yang lebih baik tanpa ada rasa takut terhadap hal yang mebatasi dirinya. Sikap-sikap itulah yang membawa dirinya untuk terus membangkitkan gairah-gairah kreatif. Gairah kreatif menurut Golden (2007:19) merupakan sebuah keinginan yang kuat dan mendorong untuk melibatkan dirinya dalam sebuah upaya kreatif seperti menulis, membuat komposisi musik, membuat gerabah, fotografi, atau menggali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis. Gairah kreatif merupakan tenaga pendorong yang mendorong diri untuk menenggelamkan diri dalam perjalanan kreatif secara berkesinambungan. Ketika individu berada dalam kondisi tersebut, gairah kreatif akan mencerminkan semua rangkaian besar dari upaya kreatif pikiran, perasaan, dan tindakan. Supriadi (2001) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar (1999) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Bila dikaitkan pada konteks pendidikan di SD kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis (Meador, 1997). Oleh karena itu, penekanan pada kemampuan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar menjadi penting agar siswa memiliki kreativitas yang tinggi (Muqodas, 2015). Maka diperlukan tempat yang bisa mewadahi siswa dalam meyalurkan kreativitas mereka. Keadaan tersebut yang melatarbelakangi kelompok 4 KKN UM Jember mengadakan pelatihan kreasi pembuatan tempat sampah dari limbah kardus rokok yang nantinya hasilnya akan diletakkan untuk tempat sampah kelas dan kegiatan ini bertujuan untuk melatih motorik kasar dan motorik halus siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dipergunakan dalam pelatihan ini adalah *modelling* (peniruan model) dan *practice* (praktik). Selain itu juga dalam kegiatan ini dilakukan dengan mengajak siswa bercanda selama membuat kreasi tempat sampah. Agar suasana tidak menjadi kaku dan suasana dalam ruangan kegiatan dapat membuat siswa lebih nyaman dan tidak takut pada mahasiswa KKN yang masih asing bagi mereka. Kegiatan ini diawali pada pukul 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 11.30 WIB. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Diawali dengan membuka sesi perkenalan dengan para siswa bertujuan untuk memudahkan interaksi dengan siswa (dalam hal ini adalah siswa kelas 5)
2. Kelompok 4 KKN UM Jember membagi siswa menjadi beberapa kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang siswa dan didampingi oleh 1 kakak dari mahasiswa KKN.
3. Setelah itu Kelompok 4 KKN UM Jember membagikan alat dan bahan kepada masing-masing kelompok yang sudah dibagi. Namun pada pembagian kertas warna diberikan *challenge* yaitu salah satu perwakilan anggota kelompok diminta maju ke depan dan matanya ditutup untuk mengambil kertas berwarna. Sehingga kelompok harus berkreasi dengan kreasi kertas warna yang didapatkan. Di mana ada kelompok yang mendapat kertas dengan warna senada dan yang warnanya jauh berbeda.
4. Kelompok 4 KKN UM Jember menjelaskan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat tempat sampah
5. Kelompok 4 KKN UM Jember kemudian menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan secara umum dan juga ukuran serta contoh hasil jadi tempat sampah yang telah dibuat sebelumnya.
6. Kemudian siswa diminta untuk membuat dengan ukuran yang sudah ditentukan namun kreasi bentuk dan aksesoris dibebaskan untuk dibuat sendiri oleh siswa.

HASIL DAN CAPAIAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan ketercapaian hasil yang diharapkan sudah mencapai 85%. Di mana siswa sudah lebih mampu berinteraksi dengan kami mahasiswa KKN. Akan tetapi masih ada 15% dari jumlah siswa yang masih belum mau membuka diri dan berinteraksi dengan mahasiswa KKN.

Hal tersebut mungkin terjadi karena di antara mahasiswa KKN ada anggota laki-laki, dan beberapa di antara anggota kami tidak bisa berbahasa Madura. Sehingga cukup menghambat interaksi antara anggota kelompok 4 KKN UM Jember dengan siswa.

KESIMPULAN

Menurut penelitian Muqodas (2015) Kreativitas memang bukan salah satu faktor utama dalam pendidikan tapi pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menstimulus siswanya untuk mengembangkan kreativitasnya. Terdapat korelasi yang positif antara kreativitas dengan keterampilan membaca. Tentu untuk mencapai kreativitas yang optimal dibutuhkan gairah kreatif dan komitmen yang kuat untuk mewujudkan ide-ide kreatif.

Sedangkan dari hasil pelatihan yang dilakukan oleh kelompok 4 KKN UM Jember menunjukkan adanya perbedaan interaksi setelah siswa melakukan kegiatan tersebut. Yaitu siswa menjadi bias lebih bersosialisasi aktif dengan kami selaku Kelompok 4 KKN UM Jemberkegiatan.

DFTAR PUSTAKA

- Golden, B. (2007). *Unlock Your Creative Genius*. New York: Prometheus Books.
https://id.wikipedia.org/wiki/Kuliah_Kerja_Nyata
- Meador, K. S. (1997). *Creative Thinking And Problem Solving For Young Learners*. Englewood Cliff. CO: Teacher Ideas Press.
- Munandar, S.C.U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muqodas. Idat. 2015. *Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Metodik Didaktik. Vol. 9, No. 2.
- Supriadi, D. (2001). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: ALFABETA.