Mosintuwu : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol 3, No. 2, Oktober 2023, pp 56-62
E-ISSN : 2808-9073

Penerapan Model Pembelajaran Kreatif-Produktif Berbantuan Media Visual Pada Materi IPA

Selvina Doranggi[1*], Atika Anastasya Mite[2], Zulfa Niqma[3]

[1)]Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Sintuwu Maroso
[2)]Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Sintuwu Maroso
[3)]Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Sintuwu Maroso
Jl. P. Timor No. 1 Poso, Sulawesi Tengah - Indonesia

Article history
Received : 07-10-2023
Revised : 19-10-2023
Accepted : 23-10-2023

*Corresponding author
Email : selvinadoranggi@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPA berorientasi pada kemampuan aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. kerucut pengalaman belajar, berkeyakinan bahwa gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap, jika diberikan dalam bentuk kongkrit. Salah satu caranya adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu dengan penerapan model pembelajaran kreatif produktif berbantuan media visual. Sasaran pelaksanaan pengabdian ini adalah Siswa Kelas V SDN Tambaro berjumlah 15 orang. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan (Pembinaan dan Pendampingan) yang dilakukan secara bertahap. Hasil penelitian menunjukan bahwa dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu Melalui Model Pembelajaran kreatif-produktif berbantuan media Visual menantang para siswa kelas V SD Negeri Tambaro dapat menghasilkan sesuatu / produk yang kreatif sebagai re-kreasi atau pencerminan pemahaman siswa terhadap materi yang dikaji serta membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: *kreatif-produktif, media Visual, Pembelajaran IPA, Siswa Kelas V SDN Tambaro.*

Abstract

Science learning is oriented towards applicative abilities, developing thinking abilities, learning abilities, curiosity, and developing caring and responsible attitudes towards the social and natural environment, students can gain direct experience, so that they can increase their strength to accept, store and apply concepts he has studied. learning experience cone, believes that abstract ideas can be more easily understood and absorbed, if given in concrete form. One way is to use appropriate learning media, namely by implementing a creative, productive learning model assisted by visual media. The target of implementing this service is 15 Class V students at Tambaro Elementary School. The implementation of this community service uses a training method (Coaching and Mentoring) which is carried out in stages. The results of the research show that in this community service activity, namely through a creative-productive learning model assisted by visual media, it challenges class V students at Tambaro State Elementary School to produce something/creative product as a recreation or reflection of students' understanding of the material being studied and to raise students' motivation. in following lessons in class.

Keywords: creative-productive, visual media, science learning, Class V Students of Tambaro Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam penyelenggaraannya di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau adanya proses pembelajaran. Salah satu tujuan dari pembangunan nasional yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke empat, yaitu bertujuan

© 2023 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual kegamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Belajar adalah suatu aktivitas melalui suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan melibatkan berbagai komponen lainnya termasuk guru, sumber belajar, media pembelajaran serta inovasi yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Slameto (2003) mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 2005 Pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL), untuk satuan pendidikan Sekolah Dasar, kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bertujuan untuk mengembangkan logika, kemampuan berpikir dan analisis peserta didik (Depdiknas 2006).

Secara strategis, Letak Mitra PKM SDN Tambaro berada di Kecamatan Lage, Kab Poso dengan total Jumlah Guru 12 Orang dan jumlah siswa kelas V 23 orang. Berdasarkan hasil pencatatan dokumen dengan guru kelas V SDN Tambaro diketahui masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran dan media yang kurang tepat dalam proses belajar mengajar. Pada proses belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan banyak memberikan informasi kepada siswa tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga sebagian besar siswa mulai bosan, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, faktor dari fasilitas adalah kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah menjadikan proses belajar mengajar menjadi kurang baik, untuk itu perlu dilakukan perubahan dimana siswa harus diupayakan berperan aktif dan dapat menggali potensi yang ada pada dirinya sendiri, sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, menganalisa data, berpikir logis dan sistematis. Bertitik tolak dari fakta diatas, kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Sekolah dasar adalah bagaimana cara untuk menguasai konsep pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran dengan pemberian media yang tepat dengan harapan agar kegiatan belajar mengajar akan mudah dan menyenangkan bagi setiap siswa. Adapun model pembelajaran yang berperan dalam mampu membangun motivasi belajar siswa antara lain model pembelajaran kreatif produktif.Model Pembelajaran kreatif-produktif merupakan model yang dikembangkan dengan mengacu berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar (Wena 2011). Pembelajaran ini dapat menantang para siswa untuk menghasilkan suatu produk yang kreatif sebagai re-kreasi atau pencerminan pemahaman terhadap materi yang dikaji sehingga nantinya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Menurut Edgar Dale (2011) dalam kerucut pengalaman belajar, berkeyakinan bahwa gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap, jika diberikan dalam bentuk kongkrit. Salah satu caranya adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu dengan menggunkan media pembelajaran. Menurut Miarso (2000) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Menurut Arsyad (2011) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Criticos *dalam* Daryanto (2010) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Media *visual* dikelompokkan menjadi media gambar representasi (gambar dan foto), diagram yang menunjukkan hubungan antar konsep dan isi materi, peta yang menunjukkan hubungan antar unsur dalam isi materi, dan grafik (tabel, grafik, chart).

BAHAN DAN METODE

Sasaran pelaksanaan pengabdian ini adalah Siswa Kelas V SDN Tambaro berjumlah 15 orang. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan (Pembinaan dan Pendampingan) yang dilakukan secara bertahap. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian ini di uraikan sebagai berikut:

Depdiknas menyatakan terdapat lima tahapan dalam model pembelajaran kreatif-produktif, antara lain:

1) Orientasi

Pada tahap ini, guru mengkomunikasikan tujuan,

materi, waktu, langkah- langkah pembelajaran, hasil akhir yang diharapkan dari siswa, serta penilaian yang diterapkan. Menurut Borich *dalam* Wena (2009) tahap orientasi sangat penting dilakukan pada awal pembelajaran, karena dapat memberi arah dan petunjuk bagi siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Eksplorasi

Pada tahap ini, siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/ konsep yang dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan cara, seperti: membaca, melakukan observasi, wawancara, melakukan percobaan, *browsing* lewat internet, dan sebagainya. Menurut Black (Wena 2009) melalui kegiatan eksplorasi, siswa akan dirangsang untuk meningkatkan rasa ingin tahunya. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Waktu untuk eksplorasi disesuaikan dengan luasnya cakupan bidang /bahasan yang akan dibahas. Agar eksplorasi terarah, guru harus membuat panduan singkat yang memuat : tujuan, waktu, materi, cara kerja, serta hasil akhir yang diharapkan.

3) Interpetasi

Pada tahap ini, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, tanya jawab, atau bahkan berupa percobaan kembali, jika memang itu diperlukan. Tahap interpretasi sangat penting dilakukan dalamkegiatan pembelajaran karena melalui tahap ini siswa didorong untuk berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis, dan evaluasi) sehingga terbiasa dalam memecahkan masalah meninjau dari berbagai aspek (Wena 2009). Interpretasi sebaiknya dilakukan pada jam tatap muka, meskipun persiapannya dilakukan siswa di luar jam tatap muka. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, setiap kelompok diharuskan menyajikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan cara masing-masing, diikuti tanggapan oleh siswa lain. Pada akhir tahap ini diharapkan semua siswa sudah memahami konsep / topik / masalah yang dikaji.

4) Re-kreasi

Pada tahap ini, siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep/ topik /masalah yang dikaji menurut kreasinya masing- masing. Menurut Clegg & Berch *dalam* Wena (2009) pada setiap akhir suatu pembelajaran, sebaiknya siswa dituntut untuk mampu menghasilkan sesuatu sehingga apa yang telah dipelajarinya menjadi bermakna, lebih- lebih untuk memecahkan masalah yang sering dijumpai pada kehidupan sahari-hari. Re-kreasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai pilihan siswa. Hasil re-kreasi merupakan produk kreatif sehingga dapat dipresentasikan, dipajang, atau ditindaklanjuti.

5) Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. Hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran adalah kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/ argument, kemampuan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama. Sedangkan evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan siswa. Kriteria penilaian dapat disepakati bersama pada waktu orientasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ismail, dkk (2013) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dalam membelajarkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman belajar serta keterampilan. Proses pembelajaran harus memiliki suasana yang menyenangkan karena pada dasarnya Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan dalam merubah pola pikir kognitif, sikap, perilaku, dan mengembangkan daya analisis dalam memecahkan masalah. Pembelajaran ini juga merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian proses-proses internal peserta didik.

Pembelajaran memiliki dua karakteristik, yaitu yang pertama adalah proses pembelajaran melibatkan mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir. Kedua, suatu pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus-menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kreatif produktif berbantuan media visual. Strategi pembelajaran kreatif produktif merupakan strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Shamdas,2012). Dengan pendekatan pembelajaran kreatif produktif ini dapat menantang siswa untuk mengkonstruksi sendiri konsep atau materi yang mereka dapatkan dan dapat menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai pencerminan pemahaman siswa terhadap masalah atau topik yang sedang dikaji (Wena, 2009).

Pembelajaran kreatif dan produktif merupakan model yang dikembangkan dengan mengacu kepada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Pendekatan tersebut antara lain: belajar kreatif, konstruktif, serta kolaboratif dan kooperatif .

Menurut Suryosubroto (2009) karakteristik Model Pembelajaran kreatif - produktif adalah:

1) Keterlibatan siswa secara intelektual dan

emosional dalam pembelajaran. Keterlibatan ini difasilitasi melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dari konsep bidang ilmu yang sedang dikaji serta menafsirkan hasil eksplorasi tersebut. Siswa diberi kebebasan untuk menjelajahi berbagai sumber yang relevan dengan topik / konsep / masalah yang sedang dikaji. Eksplorasi ini akan meningkatkan siswa melakukan interaksi dengan lingkungan dan pengalamannya sendiri, sebagai media untuk mengkonstruksi pengalaman.

2) Siswa didorong untuk menemukan/ mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan cara, seperti observasi, diskusi, atau percobaan. Dengan cara ini, konsep tidak ditrasnsfer oleh guru kepada siswa, tetapi dibentuk sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang terjadi ketika melakukan eksplorasi serta interpretasi. Dengan kata lain, siswa didorong untuk memberi makna dari pengalamannya, sehingga pemahamannya terhadap fenomena yang sedang dikaji dapat meningkat.
3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama. Kesempatan ini diberikan melaluui kegiatan eksplorasi, interpretasi, dan rekreasi. Di samping itu, siswa juga mendapatkan kesempatan untuk membantu temannya dalam menyelesaikan satu tugas. Kebersamaan, baik dalam eksplorasi, interpretasi, serta rekreasi dan pemajangan hasil merupakan arena interaksi yang memperkaya pengalaman.
4) Pada dasarnya, untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting kurikulum. Guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berpikir keras, kemudian mengejar pendapat siswa tentang ide- ide besar dari berbagai perspektif. Guru juga mendorong siswa untuk menunjukkan/ mendemonstrasikan pemahamannya tentang topik- topik penting dalam kurikulum menurut catatannya sendiri.

Model pembelajaran meruapakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan berimplikasi pada minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas. Berdasarkan kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran kreatif, maka guru harus mampu mengikuti tuntutan perkembangan dunia pendidikan terkini. Guru harus berani berinovasi dan beradaptasi dengan berbagai pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus mempehatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan siswa.

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Peserta PKM

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	**7 orang**
2	Perempuan	**8 orang**
	Total	**15 orang**

Siswa kelas V berjumalah 15 orang.Materi yang diberikan pada pengabdian ini Tentang Adaptasi Hewan dengan lingkungannya. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif berbantuan media Visual adalah sebagai berikut Depdiknas menyatakan terdapat lima tahapan dalam model pembelajaran kreatif-produktif, antara lain:

- Orientasi

Pada tahap ini, guru mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah- langkah pembelajaran, hasil akhir yang diharapkan dari siswa, serta penilaian yang diterapkan. Menurut Borich *dalam* Wena (2009) tahap orientasi sangat penting dilakukan pada awal pembelajaran, karena dapat memberi arah dan petunjuk bagi siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

(Gambar 1. Orientasi)

- **Eksplorasi**

Pada tahap ini, siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/ konsep yang dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan cara, seperti: membaca, melakukan observasi, wawancara, melakukan percobaan, *browsing* lewat internet, dan sebagainya. Menurut Black (Wena 2009)

melalui kegiatan eksplorasi, siswa akan dirangsang untuk meningkatkan rasa ingin tahunya. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Waktu untuk eksplorasi disesuaikan dengan luasnya cakupan bidang /bahasan yang akan dibahas. Agar eksplorasi terarah, guru harus membuat panduan singkat yang memuat : tujuan, waktu, materi, cara kerja, serta hasil akhir yang diharapkan.

Gambar 2. Eksplorasi

- **Interpetasi**

Pada tahap ini, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, tanya jawab, atau bahkan berupa percobaan kembali, jika memang itu diperlukan. Tahap interpretasi sangat penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran karena melalui tahap ini siswa didorong untuk berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis, dan evaluasi) sehingga terbiasa dalam memecahkan masalah meninjau dari berbagai aspek (Wena 2009). Interpretasi sebaiknya dilakukan pada jam tatap muka, meskipun persiapannya dilakukan siswa di luar jam tatap muka. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, setiap kelompok diharuskan menyajikan hasil pemahamannya di depan kelas dengan cara masing-masing, diikuti tanggapan oleh siswa lain. Pada akhir tahap ini diharapkan semua siswa sudah memahami konsep / topik / masalah yang dikaji.

Gambar 3. Interpetasi

- Re-kreasi

Pada tahap ini, siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep/ topik /masalah yang dikaji menurut kreasinya masing- masing. Menurut Clegg & Berch *dalam* Wena (2009) pada setiap akhir suatu pembelajaran, sebaiknya siswa dituntut untuk mampu menghasilkan sesuatu sehingga apa yang telah dipelajarinya menjadi bermakna, lebih- lebih untuk memecahkan masalah yang sering dijumpai pada kehidupan sahari-hari. Re-kreasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai pilihan siswa. Hasil re-kreasi merupakan produk kreatif sehingga dapat dipresentasikan, dipajang, atau ditindaklanjuti.

Gambar 4. Rekreasi

- Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. Hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran adalah kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/ argument, kemampuan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama. Sedangkan evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan siswa. Kriteria penilaian dapat disepakati bersama pada waktu orientasi.

Gambar 5. Evaluasi

Luaran yang di capai Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pegabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pengabdian tersebut merasa senang dan puas. Hal ini terbukti dengan adanya permintaan dari para peserta agar kegiatan pengabdian ini tidak hanya diselenggarakan satu kali tetap harus berkelanjutan

Melalui pengabdian yang berkelanjutan akan terjalin hubungan kerjasama antara Jurusan Pendidikan Biologi Unsimar dengan guru-guru dan siswa SDN Tambaro sehingga program pengabdian masyarakat dapat berjalan maksimal, yang menjadi salah satu kewajiban civitas akademika universitas. Tingginya antusiasme peserta ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan tingginya perhatian dari peserta sejak pengabdian dimulai hingga berakhir. Peserta pengabdian juga meminta agar pelatihan model pembelajaran inovatif dapat dilanjutkan pada tahun mendatang. Luaran yang dihasilkan dalam Luaran yang akan dihasilkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu Melalui Model Pembelajaran kreatif-produktif berbantuan media Visual diharapkan dapat menantang para siswa untuk menghasilkan sesuatu / produk yang kreatif sebagai re-kreasi atau pencerminan pemahaman siswa terhadap materi yang dikaji. Hal ini akan berdampak pula pada kualitas pembelajaran di SDN Tambaro akan berpengaruh pada peningkatan evaluasi pembelajaran di sekolah sebagai mitra kami dalam pelaksanaan kegiatan PKM.

Gambar 6. Foto Bersama Kepala Sekolah

Sambutan hangat dan penuh semangat dari pihak Sekolah SDN Tambaro tentunya menjadi motivasi kami pada saat melaksanakan kegiatan PKM, dimana para dewan guru staf terutama siswa kelas V SDN Tambaro sangat antisuas menyambut kedatangan Team PKM dan sangat siap untuk mengikuti kegiatan tersebut.

Gambar 7. Foto team PKM

Kebersamaan Team PKM dalam pelaksanaan kegiatan menjadikan kepuasaan dan kebanggan tersendiri dimana kegiatan ini boleh terlaksana dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dari segi partisipasi peserta yang hadir 15 orang.
2. Peserta pengabdian sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian dan meminta agar pengabdian serupa dilaksanakan berkesinambungan mengingat pelatihan ini sangat membantu guru dan siswa dalam membuat proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih bervariatif dan inovatif.
3. Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta pengabdian sebesar 90%. Peserta aktif bertanya dan mendengarkan berbagai hal tentang materi yang telah diberikan sampai kegiatan pelatihan. Peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembali dengan program pelatihan model pembelajaran tingkat lanjut dan keterampilan pembuatan media pembelajaran lainnya.
4. Para peserta merasa memperoleh wawasan baru tentang penggunaan model pemebelajaran dan media dalam proses belajar mengajar, terlebih lagi dapat menjadi alternatif pengganti proses pembelajaran yang tidak dapat di selenggarakan di kelas.
5. ada lima tahapan dalam strategi pembelajaran kreatif-produktif, antara lain: (1) orientasi; (2) eksplorasi; (3) interpretasi; (4) re-kreasi; dan (5) evaluasi. Penerapan strategi pembelajaran kreatif-produktif dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) khususnya pada mata pelajaran IPA yaitu tahap orientasi diaplikasikan di kegiatan awal, tahap eksplorasi di kegiatan ini (eksplorasi), tahap interpretasi dan re-kreasi diaplikasikan di kegiatan inti (elaborasi), dan tahap evaluasi diaplikasikan di kegiatan akhir .

UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada : Rektor Universitas Sintuwu Maroso Dr. Suwardhi Pantih, S.Sos.,M.M yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian, kepada LPPM Universitas Sintuwu Maroso yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Staf Dosen dan TU fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sintuwu Maroso yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dan Kepada Kepala Sekolah, Dewan Guru dan Staf SDN Tambaro yang telah mengambil bagian dalam kegiatan PKM.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Purwanto, dkk. 2020. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah*. Vol. 2 Nomor 1. https://www.researchgate.net/publication/340661871_Studi_Eksploratif_Dampak_Pandemi_COVID19_Terhadap_Proses_Pembelajaran_Online_di_Sekolah. Diakses tanggal 18 Mei 2020.

Agus Nana Nuryana. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. Kabar Priangan. https://kabar-priangan.com/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-dunia-pendidikan/. Diakses tanggal 18 Mei 2020.

Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas 2006 *Standar Kompetensi Lulusan. Jakarta:* Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Ismail, M, Laliyo, dan La Alio. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Ikatan Kimia Dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Peta Konsep Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri I Telaga. Pendidikan Kimia FMIPA Universitas Negeri Gorontalo. *Jurnal Entropi, 8,(1); 520-529.*

Rina Puspitasari. 2020. *Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan*. https://iain surakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia/. Dikasestanggal 18 Mei 2020.

Shamdas, G. 2012. *Pembelajaran Inovatif*. Penerbit: Lembaga Pengkajian Pembaharuan Hukum 7 Kebijakan Publik (LP2HKP), Cetakan I.

Soekamto.T.dan Winatapura.1995. *Teori Belajar dan Model-model pembelajaran*. Jakarta : Ditjen Dikti, Depniknas.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suryosubroto, B. 2012. *Proses Belajar-Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Diundangkan di Jakarta pada tanggal 8 Juli 2003.

Wulan,E.R.(2015).EvaluasiPembelajaran.PustakaSetia:Bandung.http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/2336 Yudhiantara, R., & Nasir, I. (2017).

Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.