

ISSN (Online) xxxx-xxxx, DOI: 10.25134/bakti.v1i1.xx

Bakti Uniku
Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkelanjutan

Available online at: https://bakti.uniku.ac.id/

Volume 1
Issue 1
March 2025
Page. 144-149

Festival Kreativitas dan Teknologi (FESTIK): Inovasi Pembelajaran Kreatif dan Digital di SDN 1 Jatimulya

Aditiya Cahya Permana , Vina Agustiana* , Aditiya Cahya Permana, Al Imron Maulana, Bido Dihara, Fathya Rayhann Alfarra, Ibnu Faizal Ilyassa, Irsa Irhamatul Ulia, Istifani, Nurhaliza Ainur Rachmat, Ramanda Aditya Maulandani, Rayra Nazmi Rahmadany, Rena Nurhasanah, Rian Mardiansyah, Rifa Rias Ginanda, Rolanda Rasendriya Nurdayanti, Sahrul Fauzi, Selvi Regita Dharma Putri, Silgy Clarissa, Siti Andini WIdiyaningsih, Sri Wahyun , Syafitri Nurfadhillah, Wardah Nawiroh.

Universitas Kuningan, Kuningan, Indonesia [*],
Universitas Islam Al-ihya Kuningan, Kuningan, Indonesia,
Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia.
[*]*vina.agustiana@uniku.ac.id*

* *Corresponding author*

https://doi.org/10.25134/bakti.v1i1.xx

ABSTRAK

Kurangnya media pembelajaran di sekolah dasar serta rendahnya kesadaran dalam menggali potensi siswa seringkali menjadi kendala dalam memahami konsep abstrak dan menurunkan minat serta motivasi belajar. Untuk menjawab tantangan tersebut, Festival Kreativitas dan Teknologi (FESTIK) dihadirkan sebagai inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan kreativitas dan teknologi. Kegiatan ini meliputi demonstrasi berbagai alat bantu literasi dan numerasi, seperti tangga penjumlahan, roda baca, papan waktu, papan pintar Pancasila, serta media interaktif seperti biskuit pecahan dan papan pintar perubahan wujud benda. Selain itu, FESTIK juga mencakup pelatihan komputer dasar dan gerakan literasi digital melalui program Film Fun Day. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi siswa, menumbuhkan kreativitas, mengenalkan keterampilan dasar penggunaan komputer, serta memperkuat literasi digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, kemampuan berpikir kreatif, dan keterampilan literasi digital siswa. Dengan demikian, FESTIK mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, inovatif, dan relevan untuk mendukung kesiapan siswa menghadapi tantangan era digital.

Kata Kunci: Festival Kreativitas; Teknologi; Literasi; Numerasi; Literasi Digital; Pembelajaran Inovatif;

ABSTRACTS

The lack of adequate learning media in elementary schools and the limited awareness of exploring students' potential often hinder the understanding of abstract concepts, reducing interest and learning motivation. To address these challenges, the Creativity and Technology Festival (FESTIK) was introduced as an educational innovation that integrates creativity and technology into student learning. The program includes demonstrations of various literacy and numeracy learning aids, such as the addition ladder, reading wheel, time board, Pancasila smart board, as well as interactive media like fraction biscuits and the matter transformation board. FESTIK also involves basic computer training and digital literacy activities through the Film Fun Day program. The main objectives are to improve students' literacy and numeracy comprehension, foster creativity and imagination, introduce fundamental computer skills, and strengthen digital literacy. The results indicate significant improvements in students' understanding of learning materials, creative abilities, and digital literacy skills. Therefore, FESTIK creates an engaging, innovative, and future-oriented learning environment that prepares students with essential competencies for the digital era.

Keyword: Creativity and Technology Festival; Literacy; Numeracy; Digital Literacy; Innovative Learning;

PENDAHULUAN

Kurangnya media pembelajaran yang tersedia di SDN 1 Jatimulya sebagai salah satu fasilitator dalam menunjang proses belajar siswa di kelas, serta rendahnya kesadaran untuk menggali potensi anak sejak dini, menjadi permasalahan yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan dasar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, kehilangan minat dan motivasi belajar, serta kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif. Selain itu, keterampilan menggambar dan menuangkan ide kreatif juga sulit dikembangkan tanpa adanya media yang dapat memvisualisasikan imajinasi mereka. Akibatnya, perkembangan kreativitas siswa menjadi terhambat.

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi salah satu komponen utama dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi di sekolah dasar khususnya dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh Hidayat (2020), teknologi digital kini telah menjadi kebutuhan dalam pendidikan, bahkan telah diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) untuk mengembangkan kurikulum baru, sistem pembelajaran daring, serta mendukung visi menuju Indonesia kreatif tahun 2045. Namun demikian, keterbatasan sumber daya, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, serta minimnya keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan teknologi, sering kali menjadi hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya nyata untuk meningkatkan literasi digital sejak dini, baik bagi guru maupun siswa, agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar.

Sebagai bentuk kontribusi nyata, mahasiswa KKN Kolaboratif kelompok 29 di Desa Jatimulya, Kecamatan Cidahu, Kabupaten Kuningan, merancang sebuah program yang diberi nama "FESTIK (Festival Kreativitas dan Teknologi)". Program ini dilaksanakan melalui kegiatan pelatihan komputer dasar serta gerakan literasi digital dengan konsep Film Fun Day yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang media digital sekaligus mendorong kreativitas mereka dalam memanfaatkannya secara positif. Dengan demikian, FESTIK tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa sekolah dasar, tetapi juga sebagai sarana pengembangan potensi kreatif dan literasi digital menuju generasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di **SDN 1 Jatimulya** pada hari Rabu, 24 Juli 2024. Seluruh siswa dari kelas 1 hingga kelas 6 terlibat secara langsung dalam kegiatan yang berlangsung selama satu hari penuh. Setiap jenjang kelas diberikan pendekatan pembelajaran yang berbeda sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tingkat perkembangan peserta didik.

Untuk **kelas 1, 2, dan 3**, metode yang digunakan adalah **demonstrasi dan penyampaian materi dengan media pembelajaran literasi dan numerasi**. Pendekatan ini dipilih untuk memperkuat kemampuan dasar siswa dalam membaca, menulis, dan berhitung, sekaligus mengenalkan media interaktif yang mendukung pemahaman konsep secara lebih konkret.

Pada **kelas 4**, digunakan metode **kertas kosong (free drawing method)**. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan kebebasan penuh untuk menggambar sesuai imajinasi mereka tanpa batasan atau panduan tertentu. Metode ini bertujuan mengembangkan **kreativitas, imajinasi, serta keterampilan motorik halus** anak. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide dan perasaan melalui karya visual.

Untuk **kelas 5**, kegiatan dilaksanakan dengan kombinasi tiga metode pembelajaran, yaitu:

1. **Pengajaran literasi digital**, yang memperkenalkan siswa pada konsep dasar penggunaan teknologi secara bijak dan produktif.
2. **Pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)**, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. **Pembelajaran langsung (hands-on learning)**, di mana siswa terlibat secara aktif dalam praktik penggunaan teknologi dan media digital.

Dengan penggabungan ketiga pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, sekaligus relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Sementara itu, pada **kelas 6** digunakan metode **pemanfaatan media audiovisual melalui kegiatan "Film Fun Day"**. Siswa menonton film animasi atau kartun edukatif, kemudian diminta untuk melakukan analisis, diskusi kelompok, serta menyimpulkan isi cerita yang ditonton. Metode ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital, tetapi juga melatih siswa dalam menyampaikan pendapat, menghargai perspektif orang lain, serta menarik makna pembelajaran dari media hiburan.

Secara keseluruhan, penerapan metode yang bervariasi di setiap jenjang kelas memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Strategi ini juga sejalan dengan tujuan penguatan literasi, numerasi, kreativitas, dan literasi digital di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, kondisi SDN 1 Jatimulya masih kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Lingkungan sekitar dan cuaca yang cukup keras membentuk karakter anak-anak menjadi lebih sulit diatur. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar masih terbatas pada pembelajaran formal sebagaimana umumnya, tanpa variasi yang menyenangkan sekaligus edukatif. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan berpotensi menurunkan motivasi belajar.

Hasil observasi terhadap pelaksanaan **Festival Kreativitas dan Teknologi (FESTIK)** di SDN 1 Jatimulya menunjukkan bahwa kegiatan ini menjadi wadah untuk mempertemukan inovasi dan imajinasi siswa melalui berbagai bentuk aktivitas. Pada aspek kreativitas, kegiatan difokuskan pada demonstrasi media pembelajaran literasi dan numerasi. Misalnya, pada kelas I diperkenalkan media *Tangga Penjumlahan dan Pengurangan* yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui visualisasi anak tangga. Media ini bekerja dengan prinsip bahwa menaiki anak tangga berarti menambahkan jumlah, sedangkan menuruni anak tangga berarti mengurangi jumlah (Vera, 2018). Selain itu, siswa kelas I juga diperkenalkan media *Roda Baca* sebagai sarana interaktif untuk melatih keterampilan membaca permulaan. Media ini berbentuk roda berisi huruf atau kata yang dapat diputar, sehingga membantu siswa mengenali pola kata dan fonem secara menyenangkan (Hadiana, 2018).

Di kelas II, siswa dikenalkan dengan *Papan Waktu* sebagai media pembelajaran matematika yang berkaitan dengan penghitungan waktu. Media ini dilengkapi dengan jam analog dan kalender, sehingga siswa dapat mempelajari konsep waktu secara lebih konkret. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media jam mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran waktu (Supraptiasih, 2013). Selain itu, diperkenalkan juga *Papan Pintar Pancasila* yang berfungsi sebagai media edukatif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui teks, gambar, dan contoh sikap sehari-hari. Menurut Pramitasari (2021), media ini efektif dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sejak dini.

Pada kelas III, kegiatan melibatkan media *Biskuit Pecahan* untuk menjelaskan konsep pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Media ini berbentuk biskuit dari kardus yang dapat dipotong menjadi bagian seperdua, sepertiga, atau seperempat. Dengan memanipulasi bagian biskuit, siswa lebih mudah memahami konsep pecahan (Fadilah, 2023). Selain itu, siswa juga menggunakan *Papan Pintar Perubahan Wujud Benda* untuk memahami proses ilmiah seperti perubahan wujud dari padat ke cair, cair ke gas, dan sebaliknya. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti ini mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep sains (Isnaini & Wahyuningrum, 2023).

Kegiatan kreativitas juga mencakup penggalian potensi siswa dalam menggambar. Mengembangkan potensi peserta didik merupakan bagian penting dari pendidikan, bahkan menjadi esensi dari usaha pendidikan itu sendiri (Nurhasanah, 2016). Melalui metode menggambar bebas, siswa diberi ruang untuk mengekspresikan diri, mengasah imajinasi, dan meningkatkan keterampilan motorik halus. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa

dapat mengekspresikan ide kreatif melalui gambar, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam berkarya (lihat Gambar 1 dan Gambar 2).



Gambar 1. Kegiatan demonstrasi media pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan Menggali Potensi anak melalui menggambar

Selain pengembangan kreativitas, FESTIK juga menekankan aspek teknologi. Pada kelas V, diselenggarakan pelatihan komputer dasar yang melibatkan penggunaan Microsoft Word untuk mengetik, membuat, menyimpan, dan mengirimkan dokumen. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap komponen dasar komputer serta keterampilan dalam mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata (Frist et al., 2021). Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa dapat memahami fungsi dasar komputer, mengetik menggunakan keyboard, dan mengoperasikan aplikasi Microsoft Word secara sederhana (lihat Gambar 3).

Sementara itu, untuk siswa kelas VI, kegiatan teknologi difokuskan pada gerakan literasi digital melalui Film Fun Day. Metode ini memanfaatkan media audiovisual berupa film edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan Patriani (2020), video merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan pesan dan meningkatkan pemahaman siswa. Setelah menonton film bertema motivasi belajar, pengorbanan orang tua, serta semangat meraih cita-cita, siswa diminta menganalisis isi film, menyampaikan pendapat, serta menarik kesimpulan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan analisis, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan mengaitkan pesan dalam film dengan pengalaman nyata siswa (lihat Gambar 4).

Dengan demikian, pelaksanaan FESTIK di SDN 1 Jatimulya tidak hanya memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih kreatif, inovatif, dan adaptif dalam menghadapi tantangan di era digital.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Komputer Dasar



Gambar 4. Kegiatan Gerakan Literasi Digital Melalui Film Fun Day

KESIMPULAN

Kurangnya media pembelajaran di SDN 1 Jatimulya serta rendahnya kesadaran untuk menggali potensi siswa sejak dini menyebabkan anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, kehilangan minat dan motivasi, serta kurang terlibat dalam pembelajaran aktif. Di era digital saat ini, teknologi merupakan komponen penting yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara signifikan.

Festival Kreativitas dan Teknologi di SDN 1 Jatimulya menjadi sebuah platform inovatif yang mengintegrasikan kreativitas dan teknologi ke dalam proses pembelajaran siswa. Festival ini dirancang untuk mengembangkan imajinasi, keterampilan, dan potensi siswa melalui berbagai kegiatan.

Pada **aspek kreativitas**, diperkenalkan beragam media pembelajaran seperti *Tangga Penjumlahan dan Pengurangan*, *Roda Baca*, *Papan Waktu*, *Papan Pintar Pancasila*, *Biskuit Pecahan*, dan *Papan Pintar Perubahan Wujud Benda*. Alat-alat ini membantu siswa memahami konsep dasar literasi, numerasi, nilai-nilai Pancasila, serta sains secara interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan pengembangan potensi menggambar memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan meningkatkan keterampilan artistik.

Pada **aspek teknologi**, siswa diperkenalkan pada keterampilan komputer dasar melalui pelatihan penggunaan *Microsoft Word* bagi kelas V, yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengetik dan mengoperasikan komputer. Sementara itu, kegiatan *Gerakan Literasi Digital* melalui *Film Fun Day* melatih literasi digital dan kemampuan analisis siswa dengan memanfaatkan media video edukatif yang diikuti diskusi interaktif.

Secara keseluruhan, festival ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada berbagai media pembelajaran dan teknologi, tetapi juga mendorong tumbuhnya kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan literasi digital. Dengan demikian, Festival Kreativitas dan Teknologi di SDN 1 Jatimulya berperan penting dalam mendukung pembelajaran aktif sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimaksih kepada pihak pihak yang telah membimbing kami dalam pelaksanaan kegiatan ini : Universitas Kuningan, Universitas Islam Al-Ihya Kuningan, Universitas Muhammadiyah

Kuningan, Dosen Pembimbing lapangan Vina Agustiana, M.Pd, Kepala sekolah beserta Guru SDN 1 Jatimulya yang sudah membantu dalam pelaksanaan kegiatan FESTIK.

DAFTAR PUSTAKA

Fadilah, N. D. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika dengan pendekatan kontekstual pada materi pecahan di kelas 3 MI Nurul Huda. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5*(2), 248–261.

Hadiana, L. H. (2018). Penggunaan media big book untuk meningkatkan keterampilan membaca kalimat sederhana. Subang: STKIP Subang.

Hidayat, H., & H. M. (2020). Peranan teknologi dan media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar di dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 8*(1), 57–65.

Husaini. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (E-education). *Jurnal Mikrotik, 4*(2), 314–564.

Ismaniar, & H. (2018). Buku ajar pelatihan kreativitas decoupage bagi pendidik PAUD. Padang: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Isnaini, W., & S. A. (2023). Penerapan media pembelajaran papan pintar muatan IPA perubahan wujud benda di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP), 12*(3), 328–333.

Merpati, T. (2018). Kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal Civic Education, 2*(1), 55–61.

Muttaqo, R. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangan budaya masyarakat. *Jurnal PPKM, 4*(1), 12–20.

Nurhasanah, N. E. (2016). Analisis layanan bimbingan dan konseling tentang potensi diri pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 6*(12), 1–15.