

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. 94-99

Festival Kreativitas dan Teknologi di SD Negeri 1 Jatimulya

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 yang ada di sekolah dasar dan minimnya kesadaran untuk menggali potensi siswa menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep abstrak, serta mengurangi minat dan motivasi belajar. Dalam pendidikan di era digital, Festival kreativitas dan teknologi sebagai inovasi untuk mengintegrasikan kreativitas dan teknologi dalam pembelajaran siswa, kegiatan ini meliputi demonstrasi alat bantu pembelajaran untuk literasi dan numerasi, misalnya seperti : tangga penjumlahan, roda baca, papan waktu, dan papan pintar pancasila, serta media interaktf seperti biskuit pecahan dan papan pintar perubahan wujud benda. FESTIK juga mencakup pelatihan komputer dasar dan gerakan literasi digital melalui film fun day. Tujuan adanya kegiatan FESTIK yaitu untuk meningkatkan pemamaham siswa terhadap literasi dan numerasi melalui alat bantu pembelajaran interakatif, mendorong kreativitas imajinasi siswa dalam menggambar, mengajarkan keterampilan dasar penggunaan komputer dan perangkat lunak. Kegiatan ini dapat meningkatkan literasi digital siswa melalui analisis film edukatif, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, mengatasi kekurangan media pembelajaran di sekolah, dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di era digital. Kegiatan ini juga melibatkan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Kegiatan FESTIK ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kreatif dan inovatif serta melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari festival ini menunjukan bahwa adannya peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, kemampuan kreatif, dan literasi digital. Maka dari kegiatan tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan mendukung pengembangan keterampilan yang penting bagi siswa di masa depan.

Kata Kunci: Festival Kreativitas Dan Teknologi;

ABSTRACTS

The lack of learning media in elementary schools and the lack of awareness to explore students' potential causes difficulties in understanding abstract concepts, as well as reducing interest and motivation in learning. In education in the digital era, the Festival of Creativity and Technology as an innovation to integrate creativity and technology in student learning, this activity includes demonstrations of learning aids for literacy and numeracy, for example: addition ladders, reading wheels, time boards, and Pancasila smart boards, as well as interactive media such as broken biscuits and smart boards that change the shape of objects. FESTIK also includes basic computer training and digital literacy movements through fun day films. The aim of the festival activity is to improve students' understanding of literacy and numeracy through interactive learning tools, encourage students' creative imagination in drawing, teach basic skills in using computers and software. This activity can increase

Copyright © 2025, The Author(s).
Published by Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Kuningan. This is an open access article under a Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional.

students' digital literacy through educational film analysis, create an interactive learning environment, overcome the lack of learning media in schools, and prepare students with the skills needed to face challenges in the digital era. This activity also involves teachers and students during the learning process. This FESTIK activity creates a fun, creative and innovative learning environment and involves teachers and students in the learning process. The results of this festival show that there has been an increase in students' understanding of learning materials, creative abilities and digital literacy. Therefore, these activities can create an innovative learning environment and support the development of important skills for students in the future.

Keyword: Festival of creativity and technology;

PENDAHULUAN

Kurangnya media pembelajaran yang tersedia di SDN 1 Jatimulya sebagai salah satu fasilitator untuk menunjang pembelajaran siswa di kelas, serta kurangnya kesadaran untuk menggali potensi sejak dini. Hal tersebut akan menyebabkan anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, kehilangan minat dan motivasi, serta kurang terlibat dalam proses belajar yang aktif. Keterampilan dalam menggambar juga sulit dikembangkan tanpa memvisualisasikan imajinasi mereka. Sehingga hal-hal tersebut akan menghambat perkembangan kreativitas anak. Di era digital ini, teknologi juga menjadi komponen dasar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi di sekolah dasar khususnya dapat memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Menurut (Heri Hidayat, 2020) Teknologi Digital menjadi kebutuhan pendidikan pada sekarang ini, karena sudah diadaptasi oleh kementrian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia (Kemendikbud) untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju indonesia kreatif Tahun 2045. Kurangnya sumber daya, seperti perangkat keras, perangkat lunak, serta minimnya keterampilan teknis guru, seringkali menjadi hambatan utama. Oleh karena itu melalui kegiatan Pelatihan komputer dasar dan gerakan literasi digital melalu film fun day diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang media digital dan bagaimana memanfaatkannya secara positif. Berdasarkan permasalahan yang disebutkan diatas, maka para mahasiswa KKN Kolaboratif kelompok 29 di desa Jatimulya kecamatan Cidahu kabupaten Kuningan menciptakan sebuah program yang bernama "FESTIK (Festival Kreativitas dan Teknologi) dalam rangka meningkatkan kreativitas dan pemanfaatan teknologi di SDN 1 Jatimulya.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah SDN 1 Jatimulya pada hari rabu tanggal 24 Juli 2024, yang diterapkan keseluruh siswa siswi SDN 1 Jatimulya mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 dalam satu hari. Dengan media pembelajaran dan metode yang berbeda-beda :

a. Metode yang kita gunakan di Kelas 1, 2, dan 3 yaitu dengan cara mendemonstrasikan serta mengisi materi media pembelajaran mengenai literasi dan numerasi.
b. Metode yang digunakan di Kelas 4 yaitu dengan menggunakan metode kertas kosong ''free drawing method''. Dalam metode ini, anak-anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka tanpa batasan atau panduan tertentu metode ini membantu anak-anak mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan motorik halus mereka.
c. Ada beberapa Metode yang kita gunakan di Kelas 5:
d. Pertama, metode pengajaran literasi digital. Kedua, metode pembelajaran berbasis permainan. Ketiga, metode pembelajaran langsung ''hands-on learning'' dengan menggabungkan ketiga pendekatan ini maka pelatihan ini menggunakan pembelajaran yang interaktif dan beragam untuk meningkatkan pengalaman dan keterampilan peserta didik dalam bidang komputer.
e. Metode yang kita gunakan pada gerakan literasi digital melalui film fun day di Kelas 6 yaitu dengan cara metode pemanfaatan media audiovisual karena setelah menonton film animasi atau kartun, siswa- siswa diminta untuk menganalisis, mendikusikan, menyimpulkan isi dari film tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan ini dilaksanakan kondisi SD di desa jatimulya cukup kurang begitu diperhatikan dengan baik, lingkungan dan cuaca yang keras membentuk anak anak menjadi sedikit lebih susah untuk di atur. Pembelajaran di sekolah dasar hanya pembelajaran formal saja seperti pada umumnya tidak ada variasi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif dalam

Hasil dari observasi mengenai festival kreativitas dan teknologi yang diadakan di SD Negeri 1 Jatimulya merupakan ajang yang mempertemukan inovasi dan imajinasi siswa dalam berbagai bentuk kegiatan. Dalam aspek kreativitas dan teknologi diadakan berbagai kegiatan, seperti.

1. KREATIVITAS

a. Demonstrasi Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Kelas I

- **Tangga Penjumlahan dan Pengurangan**
  Tangga penjumlahan dan pengurangan adalah alat bantu visual yang membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Alat ini terdiri dari tangga, bunga sebagai contoh dengan angka-angka yang ditulis pada setiap anak tangga. Siswa dapat menggunakan alat ini untuk melihat hubungan antara angka-angka saat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan. Media tangga penjumlahan dan Pengurangan mempunyai inti persamaan pengoperasionalan yang sama dengan tangga konvensional yang pernah dilakukan sebelumnya, menaiki setiap anak tangga berarti menambahkan jumlah dan menuruni setiap anak tangga akan mengurangi jumlah (VERA YULI, 2018).
- **Roda Baca**
  Menurut (hadiana, 2018) Pengembangan keterampilan membaca di Sekolah Dasar terbagi menjadi dua tahapan, yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan hanya berlangsung selama dua tahun, yaitu SD kelas I dan II. Maka dari itu, Kami membuat Media Pembelajaran Roda baca sebagai alat interaktif yang dirancang untuk membantu siswa kelas 1 dalam belajar membaca. Alat ini terdiri dari roda yang dapat diputar, dengan huruf atau kata-kata yang terletak di sekitar tepinya. Kemudian, siswa dapat memutar roda untuk melihat kombinasi huruf atau kata yang berbeda, membantu mereka mengenali pola dan fonem dalam kata.

b. Demonstrasi Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Kelas II

- **Papan Waktu**
  Media papan waktu digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang berkaitan dengan materi penghitungan waktu. Papan waktu memiliki peranan dan manfaat sebagai alat peraga khususnya pada mata pelajaran matematika. Sejalan dengan hasil penelitian (supraptiasih, 2013) bahwa penggunaan media jam mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi waktu. Media ini kami aplikasikan untuk mengajarkan konsep waktu pada mata Pelajaran siswa kelas 2. Media ini dilengkapi dengan jam analog, serta kalender. Siswa dapat belajar tentang cara membaca jam, memahami perbedaan antara waktu analog, serta mengenali pola waktu dalam sehari.
- **Media Pembelajaran Papan Pintar Pancasila**
  Papan pintar Pancasila adalah alat edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Papan ini dilengkapi dengan gambar dan teks yang menjelaskan lima sila Pancasila, serta contoh-contoh penerapan nilai-nilai tersebut di dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media ini di kelas 2 membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sejak dini . Menurut (Pramitasari, 2021) media ini menyajikan contoh sikap setiap sila yang dapat mengajarkan kepada siswa sejak dini mengenai hidup berlandaskan Pancasila sebagai sikap warga negara yang baik.

c. Demonstrasi Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi di Kelas III

- **Biskuit Pecahan**
  Menurut (fadilah, 2023) Dalam kehidupan sehari-hari kita sering mempraktikan sebuah pecahan misal ketika kita membagikan makanan kepada orang lain. Oleh Sebab itu kami membuat media pembelajaran Biskuit pecahan, media ini alat bantu yang digunakan untuk mengajarkan konsep pecahan kepada siswa. Alat ini berbentuk biskuit terbuat dari kardus yang dapat dipotong menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, seperti separuh, sepertiga, dan seperempat. Siswa dapat secara langsung melihat dan memanipulasi bagian-bagian biskuit untuk memahami konsep pecahan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu manipulatif seperti ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan.
- **Papan Pintar Perubahan Wujud Benda**
  Papan pintar perubahan wujud benda adalah media pembelajaran yang membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda, seperti dari padat ke cair, cair ke gas, dan sebaliknya. Papan yang terbuat dari kardus dan bahan lainnya ini dilengkapi dengan gambar

dan penjelasan singkat tentang proses perubahan wujud tersebut. Penggunaan alat ini di kelas membantu siswa memahami konsep ilmiah dengan lebih baik dan membuat pembelajaran lebih menarik Menurut (Isnaini Wahyuningruma, 2023) Dengan media ini dapat menarik perhatian siswa agar pembelajarannya pun tidak membosankan. Belajar mengajar jika tidak menggunakan media maka akan terasa membosankan dan kemungkinan tidak bisa berjalan dengan lancar.

d. Menggali potensi diri anak dalam menggambar

Pengembangan potensi peserta didik merupakan upaya yang sangat penting dalam pendidikan, bahkan menjadi esensi dari usaha pendidikan (Nurhasanah, 2016). Untuk mengembangkan potensi peserta didik perlu mengetahui dan memahami terlebih dahulu potensi apa saja yang melekat pada dirinya. Peserta didik belum sepenuhnya mengembangkan dan menggunakan potensi yang ada pada dirinya. Hal ini terjadi dikarenakan mereka belum atau bahkan tidak mengenal potensi dirinya dan hambatan-hambatan dalam pengembangan potensi diri tersebut. Tujuannya agar siswa dapat Menggali Potensinya sejak usia dini, bisa meningkatkan Imajinasi peserta didik, dan dapat Meningkatkan Keterampilan dalam menggambar. Hasil dari kegiatan tersebut Peserta didik dapat mengekspresikan diri dari sebuah gambar, dan memiliki banyak ke kreatifan dalam menggambar.



Gambar 1. Kegiatan demonstrasi media pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan Menggali Potensi anak melalui menggambar

2. TEKNOLOGI

a. (komputer dasar)

FESTIK (Festival kreatifitas dan teknologi) KKN di SDN 1 Jatimulya untuk kelas V diselenggarakan dengan tema pengenalan komputer dasar. Pelatihan ini melibatkan penggunaan Microsoft Word untuk belajar mengetik dan melakukan kegiatan lainnya seperti membuat dokumen, menyimpan dokumen, dan mengirimkan file (Frist et.al 2021).

Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan komputer, terutama dalam mengetik dan menggunakan software berupa microsoft word.

Hasil dari kegiatan tersebut bahwa peserta didik dapat memahami komponen-komponen dasar komputer, peserta juga dapat mengoperasikan komputer secara sederhana, bisa mengetik pada keyboard, serta dapat mengoperasikan aplikasi Microsoft word secara sederhana.

b. Gerakan literasi digital melalui Film Fun Day

Menurut (Patriani, 2020) Media pembelajaran yang paling efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi dan membantu pemahaman siswa adalah video. Literasi Digital menggunakan Video/Film Edukatif yang dilaksanakan pada kelas VI dengan maksud dan tujuan untuk menggali serta meningkatkan potensi anak dalam menganalisis, serta menyimpulkan sesuatu dengan menggunakan metode film fun day, dari sumber film yang diambil berkaitan dengan motivasi belajar dalam menggapai cita cita, menabung, perjuangan seorang ayah, kasih cinta seorang ibu terhadap anaknya, serta ayah aku ingin sekolah yang mengajarkan siswa agar giat dalam belajar. Setelah film fun day diputar perfilm seorang siswa/i diharuskan maju kedepan untuk menganalisis serta menyimpulkan film tersebut mengandung poin pembelajaran didalam film tersebut.

Maka hasil dari kegiatan tersebut selain membantu menarik perhatian anak-anak dan membuat materi pembelajaran lebih menarik, kegiatan ini meningkatkan siswa dalam berpikir kritis, menganalisis pesan yang disampaikan serta mengaitkan dengan pengetahuan atau pengalaman mereka sendiri



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Komputer Dasar

KESIMPULAN

Kurangnya media pembelajaran di SDN 1 Jatimulya dan kesadaran untuk menggali potensi siswa sejak dini menyebabkan anak-anak kesulitan memahami konsep abstrak, kehilangan minat dan motivasi, serta kurang terlibat dalam pembelajaran aktif. Di era digital, teknologi menjadi komponen dasar pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara signifikan. Festival Kreativitas dan Teknologi di SD Negeri 1 Jatimulya merupakan sebuah platform inovatif yang mengintegrasikan kreativitas dan teknologi dalam proses pembelajaran siswa. Melalui berbagai kegiatan, festival ini bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan siswa dalam berbagai aspek. Yang pertama Aspek Kreativitas yaitu Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Kelas I, 2 dan 3 yaitu mendemonstrasikan alat bantu seperti Tangga Penjumlahan dan

Pengurangan serta Roda Baca untuk memfasilitasi pemahaman konsep dasar matematika dan literasi. Adapun media pembelajaran Papan Waktu yang digunakan untuk mengajarkan konsep waktu, sedangkan Papan Pintar Pancasila membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Kemudian Media pembelajaran mengenai Biskuit Pecahan dan Papan Pintar Perubahan Wujud Benda memperkenalkan konsep pecahan dan perubahan wujud benda dengan cara yang interaktif dan menarik. Selanjutnya Pengembangan Potensi Menggambar yaitu Aktivitas menggali potensi diri dalam menggambar memungkinkan siswa mengekspresikan kreativitas dan meningkatkan keterampilan artistik mereka. Yang kedua Aspek Teknologi yaitu Komputer Dasar merupakan Pelatihan komputer dasar untuk kelas V mengajarkan siswa dalam penggunaan Microsoft Word, meningkatkan keterampilan dasar mereka dalam mengetik dan mengoperasikan komputer. Selanjutnya, Gerakan Literasi Digital melalui Film Fun Day merupakan Aktivitas ini yang menggunakan video edukatif untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan analisis siswa melalui pemutaran film dan diskusi. Secara keseluruhan, festival ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada berbagai alat bantu pembelajaran dan teknologi, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan kreatif dan literasi digital yang penting untuk masa depan mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimaksih kepada pihak pihak yang telah membimbing kami dalam pelaksanaan kegiatan ini : Uniiversitas 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*, 248–261.

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

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

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

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

Wahyuningrum, I., & Aini, S. A. (2023). Penerapan media pembelajaran papan pintar muatan IPA perubahan wujud benda di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, 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*, 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).