

PENINGKATAN KREATIVITAS REMAJA BANJAR KEKERAN DENGAN METODE LEARNING BY DOING

**Putu Wahyu Adi Purwita¹, Ni Made Aprillia Pradhnya Sari²,
Wiriana³, I Gde Dhika Widarnandana⁴**

¹Program Studi Psikologi, Fakultas Kesehatan Sains, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia; ²Program Studi Psikologi, Fakultas Kesehatan Sains, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia
Email: gdedhika@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Usia remaja adalah usia pertumbuhan untuk fisiknya, cara bersosial, daya pikir untuk tingkat pengetahuan dan lain-lain. Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Kegiatan ini diawali dengan pengisian survey dan Pre-Test untuk mengetahui minat remaja banjar kekeran, kegiatan ini dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan durasi 480 menit. Metode yang digunakan adalah Learning By Doing / praktek yang menekankan pada keaktifan remaja agar dapat mengalami sendiri informasi tentang materi pelajaran yang disampaikan sehingga remaja bisa melihat dan praktik secara langsung. Kegiatan diakhiri dengan pengisian Post-test, terdapat 23 pengamatan untuk setiap variabel, dengan rata-rata hasil dari (76.09) lebih tinggi dari pada rata-rata pre-test (60.87), hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari sebelum pemberian materi dengan setelah diberikannya materi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan data ini memberi indikasi bahwa ada peningkatan kinerja atau peningkatan setelah terlaksananya kegiatan program kerja Meningkatkan Kreativitas. Melalui metode Learning By Doing / praktek ini terdapat peningkatan dalam proses, individu dan lingkungan yang dilakukan para Remaja Kekeran. Terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil pre-test ke post-test, yang dapat diindikasikan oleh rata-rata yang lebih tinggi pada post-test. Sehingga diharapkan, dengan berhasilnya metode Learning By Doing / praktek ini dapat membantu para remaja kekeran meningkatkan kreativitas individunya.

Kata kunci: Kreativitas, Learning By Doing, Fase Remaja

1. Pendahuluan

Usia remaja adalah usia pertumbuhan untuk fisiknya, cara bersosial, daya pikir untuk tingkat pengetahuan dan lain-lain (Nugroho et al., 2021). Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Transformasi intelektual dari cara berpikir remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan (dalam, Asrori 2016). Masa remaja salah satu periode unik dan khusus yang ditandai dengan perubahan-perubahan perkembangan yang tidak terjadi dalam tahap-tahap lain dalam rentang kehidupan (Fahrizqi, Agus, et al., 2021). Maka hal ini perlu dipertimbangkan dalam perkembangan untuk meningkatkan kreativitas para remaja.

Olson (1992) menyatakan hambatan yang mungkin dihadapi remaja dalam berfikir kreatif yaitu: 1) kebiasaan/tradisi; 2) waktu dan energi yang terbatas; 3) Lingkungan; 4) perlunya penanganan segera; 5) kritik yang dilancarkan orang lain; 6) takut gagal; dan 7) puas diri. Guna mengatasi hambatan yang terjadi di fase remaja, perlu dilakukannya tindakan maupun upaya yang dapat dilakukan untuk dapat mencari jalan keluar atas segala hambatan yang tengah mereka hadapi dengan pemahaman dan juga perhatian yang sesuai dengan apa yang individu tersebut perlukan. Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, dan kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan merinci) suatu gagasan. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberikan pemahaman terhadap remaja Banjar Kekeran akan pentingnya kreativitas melalui metode Learning By Doing.

2. Metode

Kegiatan ini dilakukan 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama pada tanggal 29 September 2023 dengan durasi kegiatan 480 menit dan pertemuan kedua pada tanggal 30 September 2023. Pada pertemuan pertama diawali dengan pengisian Pre-test, selanjutnya remaja Banjar Kekeran di bentuk kelompok agar memudahkan dalam diskusi, tujuan dilakukan diskusi agar seluruh ide-ide dari remaja Banjar Kekeran dapat menjadi satu hasil, mulai dari pemilihan warna tanaman yang akan digunakan, memilih jenis tumbuhan hingga menentukan pola tanam yang akan digunakan. Pemilihan tumbuhan tersebut didasari dengan lokasi penanaman serta tumbuhan tersebut mudah untuk dirawat pada kondisi iklim yang ekstrim, tidak hanya itu kombinasi dari warna ungu tumbuhan Analyze dan Hijau Tumbuhan Taiwan akan menciptakan suasana asri. Pola penanaman yang digunakan adalah tanaman Taiwan di depan dan tanaman Analyze di belakang dikarenakan tanaman Taiwan akan menjalar ke samping sementara Analyze akan tumbuh ke atas sehingga sangat cocok ditanam mengikuti pagar Br. Kekeran. Pada titik tiga yang bertempat pada kiri Br. Kekeran memiliki pola hampir sama mengelilingi pagar, namun tumbuhan Analyze dibentuk melingkari tumbuhan palwa sehingga akan memperindah. Dalam psikologi warna tersebut memiliki makna, yang dimana warna ungu dari tumbuhan Analyze bermakna Kreativitas, kemewahan, dan spiritualitas. Dapat menimbulkan perasaan misteri dan keanggunan dan warna hijau dari tumbuhan Taiwan memiliki makna Harmoni, kesuburan, kesegaran, kedamaian, dan efek relaksasi. Dipercaya mampu menurunkan stres dan melambangkan penyembuhan. Pada pertemuan kedua pada tanggal 30 September 2023 dilanjutkan kembali program kerja kreativitas ini, kegiatan diawali dengan mengisi presensi. Kemudian pembagian kelompok untuk pemberian materi meningkatkan kreativitas melalui Canva selanjutnya kelompok tersebut melakukan pembuatan taman sehingga mempercepat proses penanaman tumbuhan Analyze dan Taiwan, berdasarkan hasil gagasan pada tanggal 29 September 2023 remaja Br. Kekeran terlihat sangat mereka langsung mengerjakan tugas sesuai pembagian, masing-masing dengan 4-5 anggota yang melakukan proses penanaman dan 6 orang lainnya mencari air untuk proses penyiraman. Durasi kegiatan ini adalah 480 menit namun pertengahan pengerjaan terdapat jeda istirahat dengan durasi 30 menit. Kemudian dilanjutkan dengan proses pemupukan dan penyiraman, setelah selesai penanaman hingga penyiraman remaja Br. Kekeran dikumpulkan untuk mengisi pemberian materi meningkatkan kreativitas dan diakhiri dengan pengisian *Post-test*.

Metode praktik langsung adalah metode yang langsung menggunakan bahasa secara intensif dalam komunikasi. Menurut pendapat Hamzah, (2008: 200), Belajar praktik adalah belajar keterampilan yang membutuhkan gerakan motorik, pelaksanaan pembelajaran dilakukan di tempat kerja atau lapangan. Berdasarkan

pendapat Hamzah tersebut, maka belajar praktik adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan kemampuan motorik atau gerak di tempat kerja atau lapangan.

3. Hasil dan Pembahasan

T-statistic: -2.746778628347522; *P-value*: 0.008687950778522108. Karena *P-value* lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umum digunakan ($0.008687950778522108 < (0.05)$), kami menolak *hypothesis 0*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang diamati dalam rata-rata sampel adalah signifikan secara statistik.

Tabel 1. Perbandingan hasil Pre-test dan Post-test

Variable	Count	Mean	Std Dev	Min	25%	50%	75%	Max
Pre-test	23.00	60.87	12.76	30.00	55.00	60.00	70.00	90.00
Post-test	23.00	76.09	23.30	40.00	60.00	70.00	100.00	100.00

Berdasarkan hasil tabel di atas kita dapat mengamati perbedaan hasil antara Pre-test dan Post-Test. Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat antara lain:

1. Jumlah Pengamatan (Count): Terdapat 23 pengamatan untuk setiap variabel. Rata-rata (mean): Rata-rata dari (76.09) lebih tinggi dari pada rata-rata pre-test (60.87), hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari sebelum pemberian materi dengan setelah diberikannya materi.
2. Deviasi standar (Std Dev): Pre-test memiliki deviasi standar yang lebih rendah (12.76) dibandingkan dengan Post-test (23.30) hal ini menunjukkan variasi yang lebih besar dalam hasil post-test dibandingkan pre-test.
3. Minimum dan maximum: Nilai maksimum post-test (100.00) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari nilai maksimum pre-test (90.00).

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan data ini memberi indikasi bahwa ada peningkatan kinerja atau peningkatan setelah terlaksananya kegiatan program kerja Meningkatkan Kreativitas.

4. Simpulan

Melalui Metode Learning By Doing ini terdapat peningkatan dalam proses, individu dan lingkungan yang dilakukan para Remaja Kekeran. Terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil pre-test ke post-test, yang dapat diindikasikan oleh rata - rata yang lebih tinggi pada post-test. Hal ini menandakan bahwa remaja di banjar kekeran mampu melakukan proses pembelajaran Learning By Doing dengan cukup baik. Sehingga diharapkan, dengan berhasilnya metode Learning By Doing ini dapat membantu para remaja kekeran meningkatkan kreativitas individunya.

5. Daftar Rujukan

- Yunianta, T. N. H. (2014). Hambatan Seseorang Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis.
- Al-Munawar, H. A. H. A., & Rupaida, R. (2020, November). Upaya mengembangkan kreativitas remaja. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 2, pp. 422-429).
- Pratama, D. (2021). Karakteristik Perkembangan Remaja. Jurnal Edukasimu, 1(3).

- Wahyuni, N. S. (2016). Hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan kemampuan bersosialisasi pada siswa smk negeri 3 medan. *Jurnal Diversita*, 2(2).
- Latifah, L., Zwagery, R. V., Safithry, E. A., & Ngalimun, N. (2023). Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas Anak Dan Remaja Serta Pengukurannya Dalam Psikologi Perkembangan. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(2), 426-439.
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *J-PENGMAS (jurnal pengabdian kepada masyarakat)*, 1(1).
- Marwoko, G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 60-75.
- Gowa, Y. (2023). *Tinjauan hukum Islam terhadap Learning By Doing penjualan BAZAR (studi mahasiswa HMJ sejawaran Fak. Syariah)* (Doctoral dissertation, IAIN AMBON).