

**KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
PENCEGAHAN PERUNDUNGAN DENGAN PIXTON**

Angela Putri Rizka Sabarudin¹, Candra Utama², Elly Fithriyanasari³
¹Pascasarjana Universitas Negeri Malang, ²Universitas Negeri Malang
³SDN Kauman 1 Kota Malang
¹aputricans.13@gmail.com, ²candra.utama.pasca@um.ac.id,
³ellyfithriyanasari95@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Students can increase their capacity for self-expression and creative thinking by learning Indonesian. Therefore, to increase students' creative thinking capacity, technology must be incorporated into the language learning process when learning Indonesian. The aim of this research is to increase students' creativity in obtaining bullying prevention material in Indonesian via Pixton. This research uses quantitative descriptive methods, quantitative data analysis and descriptive statistics. Research findings show that students can express their ideas through storytelling, with a score of 96% in the very good category; they can also do this by creating work with a score of 84% in the good category; they can create stories and take action to prevent bullying, with a score of 65% in the quite good category; and they were given the freedom to use their imagination to solve problems, with a score of 70% in the quite good category. Therefore, it can be said that Pixton media can help students be more creative when learning about bullying in Indonesian.

Keywords: Creativity, Indonesian, Pixton

ABSTRAK

Siswa dapat meningkatkan kapasitas ekspresi diri dan berpikir kreatif dengan belajar bahasa Indonesia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kapasitas berpikir kreatif siswa, teknologi harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran bahasa ketika belajar bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memperoleh materi pencegahan bullying dalam Bahasa Indonesia melalui pixton. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, analisis data kuantitatif, dan statistik deskriptif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat mengungkapkan idenya melalui bercerita, dengan skor 96% pada kategori sangat baik; mereka juga dapat melakukannya dengan menciptakan karya dengan skor 84% dalam kategori baik; mereka dapat membuat cerita dan melakukan tindakan untuk mencegah perundungan, dengan skor 65% dalam kategori cukup baik; dan mereka diberikan kebebasan dalam menggunakan imajinasinya untuk memecahkan masalah, dengan skor 70% dalam kategori cukup baik. Oleh karena itu, media pixton dapat dikatakan dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif ketika mempelajari tentang perundungan dalam Bahasa Indonesia

Kata Kunci: Kreativitas, Bahasa Indonesia, Pixton

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa mengembangkan pemikiran kreatif dan kemampuan ekspresi diri mereka selain pengetahuan tata bahasa dan kosa kata. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan penghayatan seseorang terhadap nilai-nilai Pancasila yang menjadi landasan kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bernegara di Indonesia. (Agustina, 2017).

Pancasila bukan hanya suatu sistem prinsip moral; ini juga merupakan pandangan hidup yang menggabungkan cara berpikir dan berperilaku kreatif. Profil Siswa Pancasila yang menjadi landasan pendidikan Indonesia menyatakan bahwa siswa harus mampu menggunakan kreativitas untuk mengatasi permasalahan sosial seperti perundungan serta kendala lain yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun indikator berpikir kreatif antara lain, (1) *fluence*, adalah kemampuan menghasilkan banyak ide, (2) *flexibility*, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi, (3) *originality*, adalah kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang

sebelumnya tidak ada, dan (4) *elaboration*, adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail (Nurjan, 2018). Oleh berpikir kreatif tepat diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi perundungan.

Penindasan di kalangan siswa adalah masalah serius yang perlu dicegah dengan cara baru. (Puspitasari, 2023). Dalam situasi ini, mendorong siswa untuk mengekspresikan diri secara kreatif melalui tulisan atau komik sebagai cara menghentikan perundungan dapat dicapai dengan bantuan teknologi pendukung pembelajaran seperti pixton.

Menurut penelitian terbaru, memasukkan teknologi ke dalam pengajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan kapasitas berpikir kreatif mereka. (Purba & Saragih, 2023). Namun, masih terdapat kekurangan penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara kapasitas siswa dalam mengatasi perundungan dan penerapan pixton dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pixton sebagai alat untuk menyelidiki seberapa kreatif siswa kelas lima sekolah dasar belajar Bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks pencegahan perundungan. Penggunaan pixton dalam pengajaran Bahasa Indonesia merupakan variabel independen dalam penelitian ini, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri melalui tulisan atau komik sebagai sarana untuk melawan bullying merupakan variabel dependen.

Menggunakan Profil Siswa Pancasila dan kajian terkini penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sumaryanti, 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penciptaan teknik pengajaran yang efisien yang akan menumbuhkan kreativitas siswa dan menghentikan perundungan di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, teknik analisis data kuantitatif, dan pendekatan statistik deskriptif yang menggunakan teknik persentase (%). Berbentuk non tes dengan menggunakan lembar observasi,

statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud menarik kesimpulan yang bersifat umum atau generalisasi. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk *best practice*. Menurut (Rahayu, 2019) Istilah "praktik terbaik" mengacu pada pendekatan optimal yang diambil oleh seorang pendidik atau tim untuk memecahkan masalah secara efektif selama penyelesaian tugas. Menurut penelitian ini, penerapan model pembelajaran di kelas merupakan cara terbaik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajarannya.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kauman 1 Kota Malang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 – 27 Maret 2024. Subjek penelitian adalah dua belas laki-laki dan enam belas perempuan yang berjumlah dua puluh delapan siswa kelas 5B. Penelitian ini melihat bagaimana kreatifnya siswa kelas 5B SDN Kauman 1 Kota Malang menggunakan kemampuan berbahasa Indonesianya untuk belajar tentang pencegahan bullying pada tahun ajaran 2023–2024. Lembar observasi kreativitas siswa dengan model PJBL berbantuan pixton media menjadi

metodologi penelitian ini. Teknis analisis data yang digunakan menurut (Auliya & N, 2020) menyatakan rumusnya sebagai berikut

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Keterangan

P = persentase

$\sum x$ = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum y$ = skor maksimal

Untuk menentukan keberhasilan lembar observasi diolah dengan kriteria mengacu hasil penelitian (Rosadi, 2014) sebagai berikut

Tabel 1. Kriteria lembar pengamatan kreativitas peserta didik

NO	PROSENTASE	KRITERIA
1.	90%-100%	Sangat baik
2.	80%-89%	Baik
3.	65%-79%	Cukup baik
4.	55%-64%	Kurang baik
5.	0%-54%	Sangat kurang baik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia materi pencegahan perundungan berbantuan pixton pada Peserta didik kelas 5B SDN Kauman 1 Kota Malang

1. Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran berlangsung pada pertemuan

pertama pukul 09.50 hingga 11.35 WIB. Pada saat kegiatan dimulai, peneliti masuk ke kelas 5B dan mengucapkan salam, berdoa, melakukan presensi, melakukan penilaian, menanyakan perasaan siswa, membuat kesepakatan kelas, dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, dilakukan penjelasan tentang masalah perundungan serta pencegahannya melalui penayangan *slide powerpoint*. Pada *powerpoint* dijelaskan mengenai materi tentang perundungan, jenis-jenis perundungan, dan solusi atau tanggapan tentang perundungan. Setelah itu, kegiatan kedua peserta didik mengamati penjelasan peneliti tentang gambaran umum dari proyek membuat komik, merancang desain perancangan proyek, peserta didik diberi *username* serta link kelas pixton oleh peneliti dan peneliti serta peserta didik membuat jadwal tentang pelaksanaan proyek dimana pada pertemuan pertama

menyelesaikan sampai tahap merancang desain proyek tentang pencegahan perundungan dan pertemuan kedua menyelesaikan sampai tahap akhir membuat karya dengan menggunakan Pixton.

Kegiatan akhir pertemuan pertama ini merupakan penutupan. Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti dan siswa melakukan penarikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari serta menghubungkan dengan capaian pembelajaran. Kemudian peneliti memberi tugas kepada peserta didik untuk bisa memulai pengerjaan komik dan bisa dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya peneliti dan peserta didik melakukan refleksi dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

2. Pertemuan kedua

Pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kedua dimulai pukul 09.30-11.35 WIB. Pada pertemuan kedua ini melanjutkan pertemuan pertama dengan melakukan praktek. Seperti pertemuan sebelumnya

kegiatan awal peneliti melakukan salam, mengkondisikan kelas, doa bersama dilanjutkan melakukan presensi. Kemudian mengulas kembali materi sebelumnya.

Pada kegiatan inti di pertemuan kedua ini, peserta didik ada yang sudah mencilik membuat komik ada yang belum. Untuk peserta didik yang sudah diarahkan untuk melanjutkan dan mengembangkan ide yang dimiliki. Untuk peserta didik yang belum diarahkan untuk membuat avatar terlebih dahulu kemudian melanjutkan membuat cerita dengan ide yang ia kembangkan. 25 menit sebelum pembelajaran berakhir. Peserta didik selesai membuat karya komik pencegahan perundungan. Kemudian guru menampilkan hasil karya peserta didik.

Kegiatan akhir pada pertemuan ketiga ini merupakan penutupan. Sebelum pembelajaran diakhiri, peneliti dan guru seni budaya melakukan penarikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari serta melakukan kegiatan evaluasi

serta apresiasi mengenai hasil karya siswa dalam membuat komik. Kemudian, peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.



Gambar 2. Peserta didik membuat komik dengan *pixton*

Kreativitas Peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia materi pencegahan perundungan berbantuan *pixton* pada Peserta didik kelas 5B SDN Kauman 1 Kota Malang

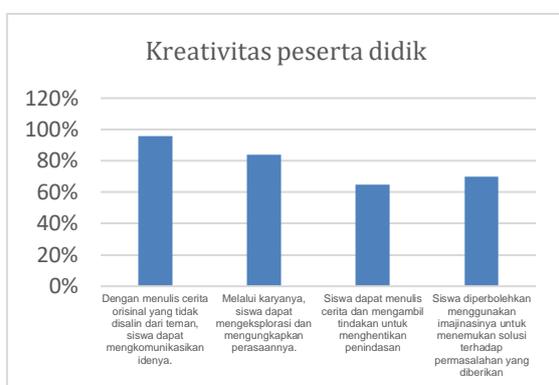
Komik yang dibuat siswa secara individu menggunakan aplikasi *pixton* menunjukkan kreativitas siswa. Nilai dan standar yang dituangkan dalam rubrik penilaian kreativitas digunakan untuk mengevaluasi kreativitas. Pada titik ini, tujuan dari latihan ini adalah untuk melihat bagaimana daya cipta siswa diterjemahkan ke dalam karya komik “pencegahan intimidasi”. Hasil pengamatan kreativitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini

Tabel 2. Hasil pengamatan kreativitas peserta didik

N o	Kreativitas	Persentas e skor	Kriteri a
1	Dengan menulis cerita orisinal yang tidak disalin dari teman, siswa dapat mengkomunikasikan idenya.	96%	Sangat baik
2	Melalui karyanya, siswa dapat mengeksplorasi dan mengungkapkan perasaannya.	84%	Baik
3	Siswa dapat menulis cerita dan mengambil tindakan untuk menghentikan penindasan	65%	Cukup baik
4	Siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan	70%	Cukup baik

Dengan skor sebesar 96% dengan kategori **sangat baik**, terlihat dari hasil observasi pada tabel 2 di atas bahwa siswa mampu mengungkapkan idenya melalui tulisan cerita yang ditulisnya tanpa meniru teman-temannya, Siswa dapat menyelidiki dan mengkomunikasikan ide melalui karyanya, yang memperoleh skor 84% dengan kategori **baik**, Siswa mampu menghasilkan narasi dan tindakan yang bertujuan untuk menghentikan

perundungan, dan 65% di antaranya masuk dalam kategori “**cukup baik**”, dan siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan; sebagai hasilnya, mereka menerima persentase 70%, atau **cukup baik**. Dari data diatas apabila disajikan dalam bentuk grafik disajikan sesuai dengan gambar 1 berikut.



Gambar 1. Persentase kreativitas siswa

Dari gambar 1 di atas, dapat diketahui bahwa media pixton dapat meningkatkan dan menjadikan peserta didik lebih kreatif. Hal tersebut diketahui dari hasil pengamatan bahwa ketika proses pembelajaran peserta didik :

1. Dengan menceritakan cerita orisinal, siswa dapat mengkomunikasikan idenya tanpa meniru karya orang lain. Manusia menggunakan kreativitasnya untuk memecahkan berbagai

permasalahan, dan proses ini menghasilkan ide. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa sampai pada kesimpulan mereka sendiri tanpa bantuan teman atau guru. Hal ini juga terlihat dari lembar observasi yang menunjukkan 96% kriteria **sangat baik**.

2. Melalui karyanya, siswa dapat mengeksplorasi dan mengungkapkan ide dan perasaannya. Dengan persentase hasil 84% yang tergolong **baik**, siswa dapat mengeksplorasi dan mengungkapkan idenya dengan baik pada indikator ini. Siswa dapat membuat cerita dengan minimal dua latar belakang, tiga karakter, dan tiga variasi pose tubuh menggunakan aplikasi Pixton.
3. Siswa dapat menulis aksi dan cerita tentang cara menghentikan penindasan. Siswa mendapat persentase **cukup baik** sebesar 65% pada indikator ini. Meskipun beberapa siswa mampu mengemukakan cerita dan mengambil tindakan untuk menghentikan penindasan, siswa lainnya hanya menciptakan cerita

dan tidak memiliki strategi anti-penindasan.

Siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Indikator ini menunjukkan bahwa siswa dapat menyelesaikan masalah dengan persentase 70% yang merupakan kriteria **cukup baik**. Mayoritas dari mereka menawarkan solusi dengan mengungkapkan penyesalan kepada para korban bullying.

D. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menggunakan media Pixton untuk meningkatkan kreativitas siswa saat belajar bahasa Indonesia, penelitian menyimpulkan bahwa media ini dapat melakukan hal tersebut. Materi pencegahan penindasan mendukung klaim ini. Temuan observasi yang konsisten dengan penanda kreativitas siswa menunjukkan bahwa siswa dapat mengkomunikasikan idenya secara efektif melalui penciptaan cerita orisinal tanpa meniru temannya. Mereka memperoleh skor 96% yang masuk dalam kategori **sangat baik**, Siswa dapat menyelidiki dan mengkomunikasikan ide melalui karyanya, yang memperoleh skor 84% dengan kategori **baik**, Siswa mampu

menghasilkan narasi dan tindakan yang bertujuan untuk menghentikan perundungan, dan 65% di antaranya masuk dalam kategori "**cukup baik**", dan siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan; sebagai hasilnya, mereka menerima persentase 70%, atau **cukup baik**. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media Pixton menyajikan pengganti yang layak untuk mengembangkan kreativitas dalam pengajaran bahasa Indonesia sehubungan dengan sumber daya pencegahan intimidasi. Saran untuk penelitian menggunakan media pixton terbaru yaitu agar guru dapat memotivasi siswa dan memastikan bahwa mereka nyaman dengan pelajaran yang diajarkan, mereka harus melakukan persiapan terlebih dahulu. Hal ini karena akan menjadi tantangan bagi siswa yang belum pernah menggunakan Pixton untuk membuatnya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. *Aksara Jurnal Bahasa Dan Sastra*,

- 18(1), 84–99. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara>
- Auliya, L., & N, L. (2020). The Development of Miss Ppl (Advanced Microsoft Powerpoint) Learning Media At Elementary School. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(4), 703. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i4.8027>
- Nurjan, S. (2018). Pengembangan Berpikir Kreatif. *AL-ASASIYYA: Journal Basic Of Education*, 3(1).
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Puspitasari, P. (2023). Mengembangkan Kesadaran Diri Pada Siswa Untuk Mencegah Tindak Perundungan Di Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.901>
- Rahayu, S. (2019). *Kumpulan BestPractice*. Abda publisher.
- Rosadi, D. (2014). *Analisis runtun waktu dan aplikasinya dengan R. TXB*. GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>