

## **PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA FUN THINKERS DALAM BELAJAR FISIKA KREATIF DAN INOVATIF DI PANTI ASUHAN AMALIA ATTOHIR**

**Syahrudin Aritonang, Nur Sahara, Benny Sofyan Samosir,  
Yani Sukriah, Fatma Suryani, Heni Mulyani**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan  
*syahrudinaritonang@um-tapsel.ac.id*

### **Abstract**

This PKM discusses the use of a creative and innovative learning environment at the Amalia Attohir Orphanage, South Tapanul Regency. The aim of this activity is to provide knowledge and skills to improve the physical learning abilities of orphanage residents and guardians or orphanage administrators. Hopefully this educational activity can bring creativity and innovation to the Amalia Attohir Orphanage. This activity is carried out in three stages, namely. socialize the use of media so that participants understand how to use fun thinking media, tasks or practices and create projects from the media used. These three steps were carried out by the leadership and members of each service who were resource persons and assistants in this activity. 20 residents of the Amalia Attohir Orphanage took part in the operation. With this activity, it is hoped that the residents of the orphanage can encourage physics to be more creative and innovative and provide physics learning skills that can be applied practically in everyday life.

*Keywords: Media Fun Thinkers, Physics, Creative, Innovative.*

### **Abstrak**

PKM ini membahas pemanfaatan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif di Panti Asuhan Amalia Attohir Kabupaten Tapanul Selatan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan guna meningkatkan kemampuan belajar jasmani warga panti asuhan dan wali atau pengurus panti asuhan. Semoga dengan kegiatan edukasi ini dapat memunculkan kreatifitas dan inovasi bagi Panti Asuhan Amalia Attohir. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu. mensosialisasikan penggunaan media agar peserta memahami cara menggunakan media berpikir yang menyenangkan, tugas atau praktik dan membuat proyek dari media yang digunakan. Ketiga langkah tersebut dilakukan oleh pimpinan dan anggota masing-masing dinas yang menjadi narasumber dan pembantu dalam kegiatan ini. 20 warga Panti Asuhan Amalia Attohir ikut serta dalam operasi tersebut. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan para penghuni panti asuhan dapat mendorong fisika untuk lebih kreatif dan inovatif serta memberikan keterampilan pembelajaran fisika yang dapat diterapkan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.

*Keywords: Media Fun Thinkers, Fisika, Kreatif, Inovatif.*

### **PENDAHULUAN**

Sangat penting untuk mengajarkan fisika dasar kepada anak melalui pembelajaran bermakna. Selain itu, anak juga harus diajarkan fisika

dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang dapat memberikan kesempatan untuk merasakan dan memahami segala macam pengalaman belajar yang dapat

diperolehnya dari lingkungan, dari berbagai media atau dengan mengamati, meniru dan bereksperimen. dan segala potensi dan kecerdasan anak. Santika (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran khususnya fisika anak dicapai dengan membekali anak dengan konsep-konsep dasar yang bermakna melalui pengalaman hidup yang memungkinkan anak melakukan aktivitas secara maksimal dan mengembangkan rasa ingin tahu. Salah satu cara pengajaran fisika yang bermakna dan memungkinkan seluruh kemampuan anak adalah dengan penggunaan media. Pengenalan fisika kepada anak hendaknya dilakukan dengan bantuan benda atau alat peraga tertentu. Menurut Piaget (Iwanissa, 2014), mengenalkan fisika melalui benda konkret sangat penting agar anak dapat memahami fisika. Salah satu benda nyata untuk mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini adalah media permainan seperti fun thinker. Menurut Montessori (Anjaranis, 2020), anak dapat memahami konsep dan makna secara alami tanpa adanya paksaan, seperti konsep fisik, melalui permainan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nur Sahara (2019) dalam penelitiannya "Penggunaan Media Pembelajaran Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa", dimana ditemukan bahwa pengenalan konsep pembelajaran melalui permainan khususnya konsep benda dan konsep angka, berhasil mencapai kesempurnaan 84 persen. Media permainan seperti fun thinker dianggap mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran karena alat atau media proses pembelajaran tidak hanya memperlancar proses komunikasi, tetapi juga dapat memotivasi anak untuk menyikapi dengan baik segala pesan yang disampaikan. Berdasarkan hasil

penelitian Agustina (2020), penggunaan media Fun Thinkers dapat meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar, dan penggunaan media fun thinkers berada pada kategori berhasil. Berdasarkan penelitian hipotesis Anjaran (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran fun thinker adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mencocokkan balok bilangan soal dan menjawab balok bilangan sehingga meningkat. pengalaman belajar siswa. Selain itu, siswa dapat menggunakan Media Pembelajaran Fun Thinkers secara mandiri di rumah. Hal ini dikarenakan setelah siswa memisahkan cermin cekung dan cermin cembung dari jawabannya, siswa dapat langsung mengoreksi pekerjaannya dengan melihat kunci jawaban yang dibungkus dengan pola warna. Dengan demikian, penggunaan media fun thinker membantu terciptanya suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dan tidak bosan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu warga panti asuhan (Rosita, 16 tahun), penggunaan media dan alat pendidikan untuk anak seusianya belum pernah diterapkan di sekolah formal maupun informal karena terbatasnya jumlah tempat. Rosita juga menambahkan, baik warga panti asuhan maupun siswa SMA tertarik dengan pembelajaran ini. Selain wawancara, berdasarkan hasil observasi tim pengabdian diperoleh kesimpulan bahwa panti asuhan masih belum memiliki media pengenalan fisika. Walaupun ada, sudah tidak bisa digunakan lagi. Hal ini sangat wajar mengingat anak-anak panti asuhan juga mempunyai harapan akan masa depan yang lebih baik. Padahal anak pada usia ini sudah mempunyai kemampuan untuk mengeksplorasi benda-benda disekitarnya. Dia memiliki rasa

observasi yang tajam dan keinginan yang luar biasa untuk belajar. Eksplorasi anak terhadap benda-benda yang ditemuinya merupakan pengalaman belajar yang sangat efektif dan bermakna bagi anak apabila selalu dibimbing oleh orang tua dan guru. Selain itu, pengajaran fisika dasar kepada anak usia dini sangat penting baik di sekolah umum maupun di sekolah tempat mereka belajar di Panti Asuhan Amalia Attohir. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, untuk memberikan waktu luang bermain sebaiknya tidak diisi dengan hal-hal yang bermanfaat, dan juga mengingat kemampuan dasar anak yang sangat baik maka perlu diadakan pelatihan. tentang penggunaan media edukasi misalnya pemikir lucu untuk anak panti asuhan Amalia Attohir. Kegiatan pengabdian masyarakat interdisipliner ini bertujuan untuk menyajikan fisika secara bermakna dan mengakomodasi seluruh kemampuan anak dengan menggunakan media berpikir menyenangkan. Selain itu, dengan bantuan media ini diharapkan dapat mengubah model berpikir matematis yang sulit dan membosankan menjadi model berpikir fisika yang menyenangkan dan digemari anak-anak.

## **METODE**

Pendekatan, simulasi dan metode pelatihan digunakan untuk melaksanakan program kemitraan masyarakat ini.

### **Tahapan Pelaksanaan**

Pada bulan November, Desa Hutatonga di wilayah administratif Tapanul Selatan menjadi tuan rumah bagi para pemikir menyenangkan tentang konseling penggunaan media dan pelatihan dalam pembelajaran fisika kreatif dan inovatif. Peserta pelatihan

adalah warga SMA panti asuhan. Langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan ini adalah sebagai berikut :Kajian lokasi kegiatanLokasi Program Kemitraan Masyarakat adalah panti asuhan di Panti Asuhan Amalia Attohiri Hutatonga dengan anak asuh yang berbeda usia atau berbeda latar belakang keluarga. desa, kabupaten Tapanul Selatanb Menghubungi mitraMitra terpilih adalah Ketua Yayasan Panti Asuhan Amalia Attohir. Pertemuan dengan mitra untuk membahas topik khusus pelatihan pemikir menyenangkan menggunakan media pendidikan jasmani yang kreatif dan inovatifc. EdukasiPelatihan media bagi para pemikir asyik belajar fisika kreatif dan inovatif diselenggarakan untuk kelompok tani yang diundang. Jumlah peserta konsultasi ini sebanyak 20 orang. D. ImplementasiMateri edukasi atau fun walker digunakan sebagai materi pelatihan dan alat kerja. Jumlah peserta pelatihan ini sebanyak 20 orang. e. Pelatihan praktik penggunaan media pemikir lucuPelatihan praktik penggunaan media pemikir lucu melatih peserta terlebih dahulu dengan memberikan simulasi, kemudian latihan dan penilaian serta memimpin.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

kegiatan workshop dilaksanakan pada tanggal 18-19.11.2023. Tim pengabdian masyarakat melaksanakan workshop dengan materi “Pelatihan penggunaan pemikir lucu untuk pembelajaran fisika kreatif dan inovatif di Panti Asuhan Amalia Attohir”. Pada kesempatan ini sumber menjelaskan manfaat penggunaan lingkungan belajar dalam pembelajaran fisika. Semua peserta yang diundang, mis. Workshop ini diikuti oleh 20 orang. Fungsi

ekstensi ditunjukkan pada gambar di bawah.



Kegiatan 1. Penjelasan materi/ simulasi

#### A. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Media Fun Thinkers

Dalam rangka persiapan pelaksanaan kegiatan pelatihan Media Fun Thinkers, alat yang diperlukan dalam pelatihan adalah Media Fun Thinkers, infocus, laptop, badge, hadiah bagi peserta. Tim pengabdian menyiapkan segala bahan yang diperlukan sebelum Amalia Attohir datang ke panti asuhan. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 18-19/11/2023 dan warga panti asuhan mitra menerima kegiatan pengabdian ini dengan sangat antusias. Hal ini terlihat dari antusiasme para mitra yang 100% terhadap kegiatan tersebut, dan keaktifan para mitra juga ditunjukkan dengan antusiasnya mereka yang dengan senang hati mengikuti pelatihan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mitra mempunyai sikap positif terhadap kegiatan yang dilakukan. Sesuai dengan harapan para mitra, mereka sangat mengharapkan adanya kegiatan yang dapat memperluas pandangan mereka

terhadap pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta kegiatan yang dapat memperluas pandangan mereka terhadap apa saja yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka kedepannya setelah selesainya kegiatan ini.



Kegiatan 2. Pelatihan Penggunaan Media Fun Thinkers



Gambar 3 Foto Bersama Mitra dan Peserta PKM

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat terapan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Mitra memahami bahwa pembelajaran fisika tidak harus selalu berdasarkan teori, namun dapat dilakukan

- dengan perangkat pembelajaran atau alat bantu.
2. Mitra dapat mengubah cara berpikirnya saat belajar fisika

### **TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Tapanul Selatan. memberikan bantuan dalam terlaksananya kegiatan pengabdian ini agar terlaksana sesuai dengan yang diharapkan..

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiana, I. G. A. T., Tika, I. N., (2020). Pelatihan Penggunaan Media *Thinkers Fun* pada Pembelajaran IPA SD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif.
- Murtini L, Aminah N S & Rahardjo D T, 2015. Prosiding Seminar Nasional Fisika Tahun 2015, 6 (3).
- Sahara Nur, (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Geogebra* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.