



KREATIVITAS GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Bonita Mahmud

mahmud.bonita@gmail

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah,
 IAIN Bone

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran pada siswa Kelompok B TKIT Asshiddiq Kabupaten Bone. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Adapun subjek pada penelitian ini adalah 5 orang guru. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis Miles dan Huberman dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil analisis data menunjukkan bahwa guru kreatif dapat dilihat dari empat aspek kreativitas yaitu kelancaran berpikir, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Hasil penelitian dari keempat aspek kreativitas menunjukkan bahwa guru biasanya melakukan diskusi untuk saling berbagi ide dan pengalaman dalam hal pengembangan media pembelajaran. Guru juga memanfaatkan benda-benda di sekitar lingkungan sekolah dan bahan-bahan bekas dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru juga berusaha memvariasikan dengan memodifikasi media-media yang sudah ada sebagai salah satu cara untuk memberi stimulus peserta didiknya agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, guru juga *men-display* hasil karya peserta didik di dinding kelas dengan tujuan agar anak-anak lebih bersemangat melakukan setiap aktivitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Kreativitas guru, Media pembelajaran, Anak usia dini

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan ide-ide yang unik dan cemerlang, baik dengan menggabungkan beberapa hal yang sudah ada mau pun menciptakan hal yang benar-benar baru. Kreativitas merupakan satu istilah yang terkait dengan upaya meningkatkan daya pikir atau gagasan seseorang dalam menjalankan aktivitasnya. Kreativitas ini perlu dimiliki oleh seorang guru agar bisa menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pada proses pembelajaran, kreativitas seorang guru juga dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan serta dapat mempertahankan kompetensi yang ada pada dirinya. Bentuk kreativitas guru dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran, sehingga mempermudah peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran yang diberikan (Relisa, dkk, 2019). Guru memegang peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan karena guru bersentuhan langsung dalam aktivitas belajar mengajar dan berinteraksi dengan anak dalam proses pembelajaran. Itulah sebabnya guru memiliki posisi yang penting karena keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh peran seorang guru.

Salah satu bentuk kreativitas guru yang dibutuhkan adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan mempermudah anak menguasai materi pelajaran yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas anak, dan membuat pembelajaran menjadi bermakna yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar anak. Guru juga harus mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menstimulasi tumbuh kembang pada anak usia dini.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Arsyad (Nurrita, 2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik dalam belajar.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi. Media pembelajaran juga merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan.

Kebanyakan pembelajaran di PAUD lebih fokus pada aktivitas membaca, menulis, dan berhitung. Semua itu tidak lepas karena kebanyakan masih ada orang tua yang menuntut sekolah agar anaknya bisa membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) sebelum memasuki sekolah dasar. Hal inilah yang kadang menghambat kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran karena waktunya habis untuk mengajari siswanya calistung. Bahkan ada sekolah yang memberikan les tambahan hanya untuk mengajarkan calistung kepada siswanya.

Kondisi ini harusnya menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan atau pun mengembangkan media pembelajaran sehingga medianya tidak selalu dengan pensil dan kertas. Kondisi ini juga menjadi tantangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya bisa membantu anak belajar dengan suasana yang menyenangkan, tetapi juga bisa memenuhi tuntutan orang tua tanpa melanggar aturan

yang ada.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, sehingga terjalin hubungan yang baik antara guru dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran menjadikan peserta didik tidak bosan dalam belajar apalagi ditambah dengan berbagai bentuk media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Salah satu sekolah yang selalu mendorong guru-gurunya untuk kreatif dalam menggunakan dan menembangkan media pembelajaran adalah TKIT Asshiddiq Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Kelompok B TKIT Asshiddiq menyatakan bahwa setiap minggu, guru-guru melakukan kegiatan diskusi untuk saling berbagi ide dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan setiap akhir pekan untuk merencanakan media pembelajaran yang akan digunakan satu minggu ke depan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana stimulasi tumbuh kembang anak usia dini (Studi Kasus Pada Siswa Kelompok B TKIT Asshiddiq Kabupaten Bone). Peneliti ingin mengkaji tentang gambaran kreativitas guru Kelompok B TKIT Asshiddiq dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menstimulasi tumbuh kembang anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menjabarkan secara menyeluruh dan mendalam tentang kondisi objek penelitian. Adapun lokasi penelitian adalah di TKIT Asshiddiq Kabupaten Bone. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan

data berupa wawancara dan observasi. Proses wawancara dilakukan kepada lima orang guru Kelompok B TKIT Asshiddiq Bone. Sementara observasi dilakukan terhadap guru dan siswa Kelompok B TKIT Asshiddiq Bone saat proses pembelajaran dilakukan.

Koshy (2005) mengemukakan bahwa ada tiga tahapan dalam proses analisis data kualitatif, yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap penarikan kesimpulan/verifikasi data. Pada tahap reduksi data, peneliti mengolah data yang ada, sementara data yang tidak dibutuhkan dibuang. Pada tahap penyajian data, peneliti melakukan pemetaan berdasarkan kategori yang ada dengan merujuk pada kisi-kisi instrumen penelitian yang telah dibuat. Tahapan terakhir adalah penarikan kesimpulan, pada tahapan ini peneliti melakukan proses penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Anak-anak memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Itulah sebabnya seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menarik perhatian anak di kelas agar tertarik pada aktivitas kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kreativitas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk anak-anak di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kreativitas, baik dalam menggunakan maupun mengembangkan media pembelajaran,

Rachnawati & Kurniati (2010) mengemukakan bahwa proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada empat aspek kreativitas yaitu, menggambarkan aspek kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. *Kedua*, keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. *Ketiga*, keaslian

(*originality*), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa. *Keempat*, kerincian (*elaboration*), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

Pada aspek kelancaran berpikir, guru-guru Kelompok B TKIT Asshiddiq biasanya melakukan diskusi untuk saling bertukar ide melalui sebuah program “KUBERSAMA”. Program KUBERSAMA adalah singkatan dari Komunitas Belajar Sahaba’ Magguru. Salah satu tujuan dari program ini adalah untuk memecahkan masalah yang dihadapi setiap guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran di kelas. Guru-guru juga banyak mengikuti pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran untuk menstimulasi tumbuh kembang anak. Guru yang sudah mengikuti pelatihan akan berbagi pada guru-guru yang lain melalui program KUBERSAMA. Hal ini bertujuan agar ilmu yang didapatkan dari pelatihan bisa diterapkan oleh semua guru di sekolah.

Sementara itu kelancaran dalam memberikan alternatif tentang cara dalam pengembangan media AUD, guru memberikan alternatif dengan memanfaatkan benda-benda yang bisa didapatkan di lingkungan sekolah, menggunakan bahan-bahan bekas/barang yang sudah tidak terpakai. Alternatif lain yang biasa dilakukan oleh guru adalah memanfaatkan teknologi internet dengan cara *searching* bahan ajar yang bisa dipakai sebagai media pembelajaran sesuai aspek perkembangan anak.

Pada aspek keluwesan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa. Pada aspek ini, guru-guru banyak memanfaatkan barang bekas untuk mengatasi keterbatasan kemampuan penyediaan media pembelajaran. Sebagai contoh, guru-guru Kelompok B TKIT Asshiddiq membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas. Adapun barang bekas yang biasa dimanfaatkan oleh guru-guru sebagai media pembelajaran seperti botol bekas, plastik bekas, karton bekas, stik es krim bekas, kaleng bekas, pipet bekas yang sudah dicuci dan masih banyak lagi. Semua barang bekas tersebut dibuat menjadi sebuah APE

yang bisa digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan pada anak. Sebagai contoh APE yang digunakan oleh guru Kelompok B TKIT Asshiddiq adalah membuat permainan telepon dari kaleng bekas.

Bentuk kreativitas guru yang lain adalah memanfaatkan bahan alam yang ada di sekitar sekolah sebagai media pembelajaran di kelas. Beberapa contohnya adalah pasir, kerang-kerang, atau pun batu-batu kecil yang sudah dibersihkan. Salah satu bentuk pemanfaatan bahan alamnya adalah ketika pembelajaran kognitif. Guru menggunakan batu-batu kecil untuk melatih kemampuan berhitung anak, kerang-kerang kecil untuk mengenalkan bentuk kepada anak, dan memanfaatkan media pasir untuk menstimulasi kemampuan sensori pada anak. Guru juga memanfaatkan bahan alam pada saat praktek pembelajaran sains. Sebagai contoh, guru mengajak anak-anak untuk menumbuk beberapa daun lalu melihat warna yang dihasilkan setelah ditumbuk. Aktivitas sederhana seperti ini bisa melatih kemampuan berpikir dan daya kritis anak.

Aspek keaslian, yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa. Pada aspek ini para guru berusaha memvariasikan dengan memodifikasi media-media yang sudah ada sebagai salah satu cara untuk memberi stimulasi peserta didiknya agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pada saat proses pembelajaran, guru menggunakan media yang bervariasi. Sebagai contoh, yaitu pada saat guru menjelaskan tentang tema jenis-jenis tanaman, guru tidak hanya menjelaskan dengan media gambar atau pun video, tetapi dengan menciptakan hasil karya ataupun kegiatan yang bisa dipraktikkan langsung oleh peserta didik.

Pada aspek kerincian (*elaboration*), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan. Pada aspek ini guru-guru men-*display* hasil karya anak di dinding kelas. Hal ini dilakukan agar anak-anak bersemangat melakukan setiap aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh guru. Aktivitas lain yang juga dilakukan oleh guru sebagai bentuk upaya kreativitasnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah

kegiatan *outing class*. Anak-anak diajak ke tempat-tempat tertentu sesuai dengan tema pembelajaran saat itu. Sebagai contoh, ketika tema pembelajarannya adalah profesi, anak-anak diajak untuk mengamati aktivitas salah satu profesi yang dipelajari. Salah satu profesi yang pernah diamati oleh anak-anak adalah pemadam kebakaran. Anak-anak diajak dan diajarkan langsung oleh ahlinya tentang hal-hal yang harus dilakukan saat terjadi kebakaran. Anak-anak juga diajak untuk melihat simulasi cara memadamkan api ketika terjadi kebakaran. Bagi anak-anak yang baru melihat hal ini, tentunya menjadi sesuatu yang menarik buatnya. Hal ini tentunya akan sangat membantu para guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran ke anak-anak.

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran adalah salah satu bentuk kreativitas. Seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2009) bahwa kreativitas bukan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, termasuk pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang selama hidupnya. Guru-guru kelompok B TKIT Asshiddiq mencoba menggabungkan beberapa media yang sudah biasa digunakan oleh orang lain sebagai media pembelajaran. Kreativitas seperti ini perlu dilatih dan diasah agar anak-anak bisa menikmati proses belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga guru bisa membantu anak dalam memenuhi tugas perkembangannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di TKIT Asshiddiq Kabupaten Bone, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat dinilai melalui empat aspek kreativitas, yaitu fleksibilitas, kelancaran berikir, orisinalitas, dan elaborasi.

1. Pada aspek kelancaran berpikir, guru-guru Kelompok B TKIT Asshiddiq biasanya melakukan diskusi untuk saling bertukar ide melalui program "KUBERSAMA". Salah satu tujuan dari program ini adalah untuk

memecahkan masalah yang dihadapi setiap guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran di kelas. Guru-guru juga banyak mengikuti pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran untuk menstimulasi tumbuh kembang anak.

2. Pada aspek fleksibilitas, guru-guru banyak memanfaatkan barang bekas untuk mengatasi keterbatasan kemampuan penyediaan media pembelajaran
3. Pada aspek orisinalitas, para guru berusaha memvariasikan media-media tersebut sebagai salah satu cara untuk memberi stimulus peserta didiknya agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
4. Pada aspek elaborasi, guru-guru men-*display* hasil karya anak di dinding kelas. Hal ini dilakukan agar anak-anak bersemangat melakukan setiap aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh guru

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Aqib, Zainal. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya, 2013.
- Kusumardani Ratih, *Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 9 Edisi 1, April 2015*
- Latif Mukhtar, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*”, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).
- Maemunah Siti, “*Kreatifitas Guru PAUD Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam*”, *Majalah Ilmiah Pawiyatan, 2015, Vol. XXII No.3*.
- Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. III. Jokjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Marlina, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, Cet I. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad zaini, 2021.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: RinekaCipta, 2009.

- Mustofa Abi Hamid, dkk. *Media Pembelajaran*, Cet I. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Narwanti Sri. “*Creatif Learning “Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit”*”. Yogyakarta: Familia Pustaka, 2011.
- Naim, Ngainum. *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah jalan Hidup Peserta didik*, Cet I. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Belajar, 2009.
- Relisa Dkk. *Kreativitas Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*, Cet I. Jakarta: Penerbit Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
- Shoffan Soffa, dkk. *Perkembangan Media Pembelajaran Di PerPendidikan Tinggi*, Cet I. Jawa Timur: CV. Agrapana Media, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Teni Nurrita. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. Tahun 2018, Vol. 03, No.1.
- Yeni, Rachnawati & Euis, Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak “Uisa Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.