

EKSPLORASI KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SD TUMBUH 2 YOGYAKARTA

Oleh: Trisniawati¹⁾, Ratna Hidayah²⁾, Porneng Gendroasih³⁾
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa¹⁾, Universitas Sebelas Maret²⁾, SD Tumbuh 2³⁾
trisniawati87@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD Tumbuh 2 Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Tumbuh 2 dengan subjek penelitian adalah guru kelas V SD Tumbuh 2. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah angket kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang terdiri dari 3 aspek yaitu kebaharuaan, pemecahan, dan kerincian. Angket diberikan kepada 7 observer yang terdiri dari guru dan dosen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket dari observer pada aspek kebaharuaan 70.23% pada kategori baik, aspek pemecahan 92.52% pada kategori sangat baik, dan aspek kerincian 92.85% pada kategori sangat baik.

Kata kunci: kreativitas, media pembelajaran, sekolah dasar.

Abstract

The purpose of this study is to describe the creativity of teachers in developing learning media in SD Tumbuh 2 Yogyakarta. This research was conducted in grade V SD Tumbuh 2 with the subject of the research being the teacher of grade V SD Tumbuh 2. This type of research was a research with a qualitative approach. The instrument used was a teacher's creativity questionnaire in developing learning media consisting of 3 aspects, namely language, solving, and detailing. The questionnaire was given to 7 observers consisting of teachers and lecturers. The results showed that the results of the questionnaire from the observer in the aspect of the novelty of 70.23% in the good category, the aspect of solving 92.52% in the very good category, and the detail specs of 92.85% in the very good category.

Keyword: creativity, learning media, elementary school

Pendahuluan

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (BNSP, 2006: 6), salah satu prinsip yang digunakan dalam pelaksanaan kurikulum di setiap satuan pendidikan adalah Kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip alam takambang jadi guru. Berdasarkan prinsip tersebut guru dapat menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang dapat melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dapat

memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran terdapat keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di alam. Tidak selamanya guru dapat membawa peserta didik ke benda/objek/peristiwa sebenarnya yang ada di alam. Sebaliknya membawa benda/objek/peristiwa sebenarnya kepada peserta didik tidak selamanya dapat dilakukan. Diperlukan media pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu untuk menyampaikannya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kemp & Dayton (1985: 3) bahwa *Instructional media also make use of the power of pictures, words, and sounds, to compel attention, to help an audience understand ideas and acquire information to complex for verbal explanation alone, and to*

help overcome the limitation of time size, and space.

Media pembelajaran adalah penggunaan gambar, tulisan, dan suara untuk meningkatkan perhatian, membantu peserta didik memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks yang memerlukan penjelasan tersendiri, dan membantu mengatasi keterbatasan waktu, ukuran, dan tempat. Pentingnya media dalam pembelajaran juga termuat dalam salah satu standar proses menurut NCTM (Van de Walle, 2007: 5). Salah satu standar proses tersebut yaitu *representation* dimana dinyatakan bahwa simbol, bagan, grafik dan diagram merupakan metode yang sangat baik untuk menyajikan ide-ide dan hubungan dalam matematika. Simbol, bersama dengan alat peraga seperti bagan dan grafik harus dipahami oleh peserta didik sebagai cara untuk mengkomunikasikan ide-ide dalam matematika kepada orang lain. Mengubah satu penyajian kedalam bentuk penyajian yang lain merupakan cara yang penting untuk menambah pemahaman terhadap suatu ide.

Media pembelajaran menurut John D. Lantuhu (1988: 14) adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber baik guru maupun sumber lain kepada penerima pesan dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar. Menurut Kemp & Dayton (1985: 3) bahwa *Instructional media also make use at the power of pictures, words, and sounds, to compel attention, to help an audience understand ideas and acquire information to complex for verbal explanation alone, and to help overcome the limitation of time size, and space.*

Media pembelajaran adalah penggunaan gambar, tulisan, dan suara untuk meningkatkan perhatian, membantu peserta didik memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks yang memerlukan penjelasan tersendiri, dan membantu mengatasi keterbatasan waktu, ukuran, dan tempat. Selanjutnya Jerome Bruner (Heinich, et al., 1996: 15) menjelaskan bahwa perkembangan daya pikir peserta didik sebagai berikut: *learning is facilitated when instruction follow of sequence from actual experience to iconic*

representation to symbolic or abstract representation.....Instructional media that incorporate concrete experience help student integrate prior experiences and thus facilitate learning of abstract concepts. Pernyataan di atas mengandung pengertian, belajar akan lebih mudah ketika mereka telah mengikuti tahapan dari mulai pengalaman nyata atau langsung terus menuju ke tahap gambar atau model kemudian baru dilanjutkan pada penyajian ke bentuk abstrak atau verbal.

Selain itu pentingnya media dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari teori pembelajaran yang selama ini berkembang. Banyak teori pembelajaran yang mengisyaratkan pentingnya media dalam pembelajaran terutama alat peraga dalam pembelajaran matematika. Bruner (Bell, 1978: 143) menyatakan bahwa adalah baik bagi peserta didik untuk memulai pembelajaran dengan representasi konkret dari konsep, prinsip atau aturan yang ingin diformulasikan. Hal ini dikarenakan pada tahap awal belajar konsep, pemahaman bergantung pada aktivitas konkret yang peserta didik lakukan ketika mereka menyusun representasi dari masing-masing konsep tersebut. Peserta didik memperoleh penguatan yang diakibatkan interaksinya dengan benda-benda yang dimanipulasinya. Dalam tahap awal pemahaman konsep diperlukan aktivitas-aktivitas yang mengantar anak kepada pengertian konsep. Garlach dan Ely, dalam Azhar Arsyad (2011: 3), mengungkapkan bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Pentingnya media karena media mampu menjembatani untuk mengurangi atau menghilangkan hambatan komunikasi atau pesan yang sering kurang atau tidak tersampaikan dengan baik karena pemberi pesan atau penerima pesan terdapat masalah dalam proses komunikasinya. Untuk itu diperlukan cara agar pesan mampu diterima dengan baik maka dalam pembelajaran perlu menggunakan media sebagai jembatan penghubung antara keduanya. Tentunya penggunaan media yang disarankan adalah media yang sesuai dengan strategi, tujuan

pembelajaran dan karakteristik peserta didik secara psikologis. Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan memenuhi beberapa kriteria yaitu 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakan media, 5) sesuai dengan taraf berfikir peserta didik.

Sejalan dengan Brunner, Dienes (Bell, 1978: 124) mengemukakan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dipahami lebih baik hanya jika pertama disajikan kepada peserta didik melalui beragam bentuk konkret yang merupakan representasi fisik dari konsep yang sedang dipelajari. Peserta didik tidak menerima begitu saja pengetahuan dari guru tetapi menemukan sendiri. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik dan menyenangkan sehingga dapat menghindari terbentuknya sikap negatif peserta didik terhadap pembelajaran.

Kedua teori pembelajaran mengisyaratkan pentingnya media pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang tepat dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik akan membuat pembelajaran menarik dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Dengan kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran, konsep dan prinsip matematika dapat dipahami lebih baik dan peserta didik lebih mudah menangkap arti sesungguhnya dari konsep tersebut, memaknainya, menghubungkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupannya sehingga tertanam kuat dalam ingatannya.

Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu: (1) membuat dan menciptakan media pembelajaran sendiri; (2) memodifikasi media pembelajaran. komponen kreativitas meliputi: (a) kebaruan (*novelty*) yaitu orisinal, produk baru maupun relatif baru bagi dirinya, walaupun orang lain telah menemukan atau memproduksi sebelumnya, maupun produk baru hasil modifikasi guru dari produk yang sudah ada; (b) pemecahan (*resolution*) menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi masalah, logis, dan berguna; dan (c) kerincian (*elaboration*) yaitu mempunyai arti seputar

mana produk itu disusun, elegan, dan dapat dipahami. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 5) mengemukakan bahwa terdapat beberapa kriteria yang sebaiknya diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu: 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakan media, 5) sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Oleh karena itu perlu eksplorasi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar agar dapat mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran yang kreatif di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan langkah mendalam dalam pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Tumbuh 2 Yogyakarta dengan sampel di kelas V SD pada bulan Agustus 2019 yaitu saat kegiatan *lesson study* di prodi PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Subjek penelitian adalah guru kelas V SD Tumbuh 2 Yogyakarta.

Instrumen yang digunakan adalah angket kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD, kemudian ditambah dengan dokumen berupa RPP, dan diskusi wawancara saat pelaksanaan *lesson study*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Analisis tersebut terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data atau dokumen yang diperoleh dalam penelitian kualitatif perlu diperiksa keabsahannya. Menurut Maleong (2007: 173) ada empat macam standar atau kriteria keabsahan data kualitatif, yaitu; (1) derajat kepercayaan (*credibility*), (2) keteralihan (*transferability*), (3) kebergantungan

(*dependability*), dan (4) kepastian (*confirmability*).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan berkenaan dengan acara lesson study di program studi PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa pada bulan Agustus 2019. Penelitian ini dilaksanakan di beberapa SD di kotamadya Yogyakarta salah satunya di SD Tumbuh 2 Yogyakarta.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengamatan guru ketika mengajar di kelas, kemudian diskusi bersama dengan narasumber, guru lain, dosen dan mahasiswa. Pada kegiatan tersebut salah satu aspek yang diamati adalah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas. Aspek yang diamati pada kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu: (1) membuat dan menciptakan media pembelajaran sendiri; (2) memodifikasi media pembelajaran dengan komponen kreativitas meliputi: (a) kebaruan (*novelty*) yaitu orisinil, produk baru maupun relatif baru bagi dirinya, walaupun orang lain telah menemukan atau memproduksi sebelumnya, maupun produk baru hasil modifikasi guru dari produk yang sudah ada; (b) pemecahan (*resolution*) menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi masalah; dan (c) kerincian (*elaboration*). Berikut tabel kisi-kisi instrumen kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	No Butir
1.	Kebaruan (<i>novelty</i>)	Orisinil	1,9
		Produk baru maupun relatif baru bagi dirinya	2,13
2.	Pemecahan (<i>resolution</i>)	Memenuhi kebutuhan	5,12
		Berguna	4,8,11
		Logis	10,14
3.	Kerincian (<i>elaboration</i>)	Mempunyai nilai lebih saat digunakan	6,15
		Mempunyai arti sejauh mana media tersebut dibuat	3,7

Setelah membuat kisi-kisi dan angket, maka diberikan kepada 7 observer yang terdiri dari dosen dan guru. Berikut hasil pengamatan dari 6 observer yang terdiri dari guru dan dosen:

Tabel 2. Hasil Angket Kreativitas Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Jumlah total skor	Rata-rata	Kriteria
		Obs-ah1.7		
1.	Kebaharuan (<i>novelty</i>)	59	70.23%	baik
2.	Pemecahan (<i>resolution</i>)	136	92.52%	sangat baik
3.	Kerincian (<i>elaboration</i>)	78	92.85%	sangat baik
Rata-rata komponen (Obs-ah1.7)			85.20%	baik

Berdasarkan tabel 2. maka kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas V SD Tumbuh 2 pada kategori baik yaitu 85.20%. Media yang digunakan oleh guru adalah wayang kertas untuk membuat kerangka manusia. Pada awal kegiatan pembelajaran guru menjelaskan bagaimana cara membuat media tersebut, kemudian peserta didik dibentuk kelompok dan membuat wayang kertas kerangka manusia.

Setelah masing-masing kelompok selesai membuat, kemudian peserta didik mempresentasikan macam-macam tulang dengan menggunakan media wayang kertas kerangka media. Peserta didik sangat tertarik dan dalam kegiatan kelompok bekerjasama dalam menyusun bagian-bagian, menempelkan bagian-bagian rangka, kemudian memberi pegangan wayang pada bagian belakang untuk pegangan. Pada saat presentasi peserta didik juga antusias menggunakan media untuk menjelaskan bagian-bagian rangka manusia.

Media yang digunakan guru dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Kreativitas dalam pembuatan media yang digunakan juga terlihat dengan memadukan unsur budaya yaitu wayang dan menggunakan bahan-bahan bekas seperti kardus bekas untuk bahan media wayang kertas

kerangka manusia. Oleh karena media pembelajaran yang digunakan kreatif maka peserta didik antusias ketika pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Prawiro & Irawan (2012) media yang kreatif dengan metode bermain dapat menjadi pendukung pembelajaran yang efektif.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas V SD Tumbuh 2 pada kategori baik yaitu 85.20%. Media yang digunakan oleh guru adalah wayang kertas untuk membuat kerangka manusia. Pada awal kegiatan pembelajaran guru menjelaskan bagaimana cara membuat media tersebut, kemudian peserta didik dibentuk kelompok dan membuat wayang kertas kerangka manusia.

Saran

Guru atau peneliti lain dapat menggunakan media yang lebih variatif dan kreatif agar untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada prodi PGSD Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dan SD Tumbuh 2 Yogyakarta yang memfasilitasi kegiatan *lesson study* dan mendukung penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Radja Grafindo Perkasa.
- Bell, F.H. (1978). *Teaching and Learning Mathematics (in Secondary Schools)*. Dubuque: Wm.C Brown Company Publishers.
- Heinich, R. et al. (1996). *Instructional media and technologies for learning (5nd ed)*. NewYork: Simon & Schuster.
- John D. Latuheru. (1988). *Media pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemp, J. E.& Dayton, D.K. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper & Row Publishing.
- Maleong, J. L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Prawiro, S. A., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas 4 SD dengan Metode Learning The Actual Object. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F28-F33.
- Van de Walle, J.A. (2007). *Elementary and middle school mathematics*. Boston: Perason Educational.