



PEMANFAATAN SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENUMBUHKAN BERPIKIR KREATIF PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK MUSLIMAT NU 2 SINGOSARI MALANG

Nur Lailatul Maghfiroh¹, Mohammad Afifulloh², Mutiara Sari Dewi³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: pirotul20@gmail.com¹, mohammad.afifulloh@unisma.ac.id²,
mutiara.sari@unisma.ac.id³

Abstract

The teacher is a teaching component that plays an important role in the success of the learning process. Learning is a process of interaction between students and educators and learning resources in a learning environment. So the teacher is an important factor in preparing learning resources. Muslimat NU 2 Kindergarten has media and game resources that can increase the motivation to think creatively for early childhood. This type of research is a qualitative research with a case study approach with research subjects of group B children. The results of the research on learning resources and media to foster creative thinking are planned learning tools, varied learning resources and media and increased child development assessment results

Kata Kunci: *Media for learning, creative thinking, early childhood*

A. Pendahuluan

Pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya (Prastowo, 2018). Faktor pertama yang mempengaruhi adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar. Faktor kedua menurunnya kualitas pendidikan disebabkan karena sistem yang kurang tepat. Sistem klasikal dinilai belum mampu mengembangkan kemampuan anak didik karena telah membatasi perkembangannya. Masalah lain dalam bidang pendidikan di Indonesia adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi oleh peran guru. Guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik (Khadijah dkk, 2020). Guru sebagai yang paling bertanggung jawab untuk manajemen pembelajaran dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan di kelas bagi anak-anak karena iklim kelas yang nyaman dan menyenangkan (kondusif) dapat memungkinkan mereka untuk mengubah hubungan interpersonal sehingga menjadi komunitas belajar yang produktif dan saling menghormati, sehingga menghasilkan interaksi pembelajarannya yang efektif dalam memelihara perkembangan anak-anak atau peserta didik (Kristiana dkk, 2020)

Pendidikan yaitu proses seseorang memperoleh pengetahuan (*Kowlegge acquistion*), mengembangkan kemampuan/keterampilan (*skill development*) sikap atau mengubah sikap (*attitude change*) (Amanudin, 2019). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 0 – 6 tahun. Pada usia tersebut anak mengalami masa sensitif untuk menerima upaya perkembangan seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Potensi dalam diri anak berkaitan dengan setiap aspek perkembangan yang dibawa sejak anak lahir (Dewi, 2019). Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar dapat terjadi proses mentransfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Windiani, 2016). Setiap peserta didik berhak mendapat pelayanan yang layak dalam memilih pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya, maka guru perlu menjadikan hal tersebut sebagai tuntutan dalam meningkatkan kemampuannya dalam proses pembekalan anak usia dini. Pada observasi awal yang dilakukan di TK Muslimat NU 2, peneliti mendapatkan informasi bahwa di TK Muslimat NU 2 terdapat ragam permainan yang mampu meningkatkan motivasi berpikir kreatif anak usia dini. Sekolah tersebut menggunakan berbagai media yang menumbuhkan berpikir kreatif pada anak usia dini. Berdasarkan latar belakang dan observasi awal tersebut maka peneliti melakukan sebuah penelitian untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran serta hasil penilaian pemanfaatan sumber dan media pembelajaran dalam menumbuhkan berpikir kreatif pada anak usia dini kelompok B di TK Muslimat NU 2 Singosari Malang.

B. Metode

Pendekatan yang dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Moleong (2012) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya persepsi, tindakan, perilaku, motivasi dan lain-lain. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan sumber dan media pembelajaran untuk menumbuhkan berpikir kreatif secara mendalam sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, maka metode yang paling tepat digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 2 Singosari yang merupakan objek penelitian tunggal, sehingga bentuk penelitian yang paling tepat adalah studi kasus.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data tersebut diperoleh yaitu kepala sekolah, guru kelas dan siswa. Kehadiran peneliti di tempat penelitian sangat diperlukan karena peneliti disini sebagai instrmen utama peneliti bertindak sebagai perencana, pemberian tindakan, pengumpulan data, Teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data, maka peneliti akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2018). Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan triangulasi. Lokasi penelitian di TK Muslimat NU 2 Singosari yang beralamat di Jl. Sidorejo No 8 Rt 2 Rw 2 Kelurahan Pagentan, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153 dengan subyek penelitian anak kelompok B di sekolah tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Pemanfaatan Sumber dan Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Berpikir Kreatif

Data yang didapatkan adalah hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi sesuai dengan instrument yang telah disusun. Observasi difokuskan pada dokumen kurikulum yang telah disusun oleh Tim Penyusun Kurikulum TK Muslimat NU 2 Singosari. Peneliti juga mendokumentasikan contoh dokumen RPPH yang telah disusun oleh guru. Dokumen Rencana Program Pembelajaran (RPPH) terdiri dari beberapa poin yaitu: judul dan identitas lembaga; materi pembelajaran yang disusun disesuaikan dengan KD yang dipilih berdasarkan enam aspek perkembangan anak, kemudian dengan materi tersebut guru menentukan tujuan pembelajaran yang akan diberikan; sumber belajar dan alat permainan edukatif; rencana kegiatan yang meliputi kegiatan pembukaan, inti serta kegiatan penutup; dan rencana penilaian. sebagai acuan hal-hal apa saja yang akan dinilai guru.

Sebelum pembelajaran di kelas penting bagi guru untuk menyusun perangkat pembelajaran seperti RPPM dan RPPH, agar selama proses pembelajaran di kelas, guru mempunyai pedoman apa saja yang diperlukan dan dilakukan unuk anak didik. Selama dalam proses pembelajaran tidak selalu mulus atau benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru. Terkadang ada kendala-kendala yang dihadapi, misalnya anak yang tidak mau melakukan kegiatan bermain, atau kadang ada anak yang rewel atau menangis bahkan terdang anak-anak bertengkar selama proses pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu menyediakan media atau sumber belajar yang beragam dan tentu saja harus membuat anak tertarik. Sumber belajar bisa berupa apa saja tergantung tema, misalnya televisi. Guru juga bisa memanfaatkan bahan bekas seperti stik es krim atau tutup botol untuk dijadikan sumber belajar. Guru juga dapat

memanfaatkan bahan sekitar seperti batu, kerangjang dan barang lain sebagai pilihan untuk anak-anak bermain sekaligus belajar dengan barang-barang tersebut.

Hasil observasi pembelajaran dengan menggunakan sumber dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas anak adalah media bervariasi. Contoh media yang digunakan guru adalah televisi, batu dan stik es krim pada tema Lingkunganku. Sumber belajar yang digunakan untuk mengenalkan tema Alat Transportasi adalah video perahu layar dan media kertas warna, stik es krim, gunting dan lem. Media yang digunakan untuk mengenalkan kreasi balon udara adalah balon mainan, sedotan dan gelas plastik bekas. Guru juga memanfaatkan media batu kecil warna-warni untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa anak melalui kegiatan menyusun huruf.

Hasil evaluasi penilaian anak didik terlihat bahwa sebagian besar anak didik mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam setiap aspek pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Dengan memaksimalkan dalam memanfaatkan sumber belajar anak memperoleh pengetahuan untuk berpikir kreatif dengan maksimal. Hasil penilaian menunjukkan kemampuan anak semakin meningkat dari aspek perkembangan anak. Baik itu aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa maupun seni.

Dokumentasi media dan sumber belajar yang digunakan oleh anak kelompok B terdapat pada gambar 1, gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 1

Gambar 1 adalah kegiatan anak pada Kegiatan pada tema Lingkunganku subtema Alat Perkakas Rumah sub-sub tema Televisi. Media yang digunakan guru adalah televisi, batu dan stik es krim. Pada kegiatan tersebut guru mengajak anak untuk mengamati bentuk televisi secara langsung. Selanjutnya guru memberi kebebasan anak membuat bentuk televisi dengan menggunakan batu dan stik es krim. Anak dapat membuat karyanya sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing. Pada kegiatan ini guru melakukan observasi dan memberikan dukungan kepada anak berupa kalimat-kalimat yang memacu kreatifitas anak untuk membuat karya yang lebih baik.



Gambar 2

Gambar 2 adalah kegiatan anak pada tema Alat Transportasi sub tema Transportasi Udara sub sub tema Balon Udara. Media yang dipilih guru untuk mengenalkan kreasi balon udara adalah balon mainan, sedotan dan gelas plastik bekas. Sebelum membuat mainan balon udara guru menunjukkan video tentang balon udara. Guru memberikan gambaran bagaimana cara balon udara dapat bergerak. Guru memebrikan contoh langkah-langkah pembuatan balon udara dan anak membuat balon udara sesuai instruksi dari guru.



Gambar 3

Gambar 3 adalah kegiatan pada tema Tanaman, sub tema Sayuran. Pada kegiatan tersebut guru menggunakan media batu kecil warna-warni untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa anak melalui kegiatan menyusun huruf dengan batu tersebut. Langkah awal kegiatan adalah mengenalkan macam-macam sayuran. Guru memberikan kepada anak tulisan macam-macam sayuran, dan anak diberikan dukungan untuk menirukan tulisan tersebut dengan menggunakan media batu kecil warna-warni.

2. Pembahasan

Menurut Torkleson dalam Zaman dan Hernawan (2014), sumber belajar yaitu sesuatu yang digunakan untuk kepentingan pelajaran yang ada di sekolah pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang. Silalahi dkk (2020)) menyatakan sumber belajar untuk belajar termasuk orang (penulis buku, prosedur media), alat (jaringan kontrol, radio, dan lain-lain), media (buku, program kontrol, radio, dan lain-lain). Cara

tersebut digunakan dalam mengolah atau menyajikan pesan, dimana pendidikan berlangsung. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Berikut ini adalah jenis media pembelajaran untuk anak usia dini:

- a. Media Audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran, di mana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan, contoh media, telepon, laboratorium bahasa, radio tape record, dan lain-lain.
- b. Media Visual yaitu media yang hanya menggunakan indra penglihatan. Media visual untuk menampilkan materialnya dengan menggunakan proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*software*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Media visual dibedakan menjadi dua, yaitu 1) Media visual diam contohnya foto ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain 2) Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.
- c. Media audio visual adalah media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua, yaitu 1) Media audio visual diam diantaranya TV, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara 2) Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film suara, gambar suara, dan lain-lain.
- d. Media Serbaneka adalah media yang digunakan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka diantaranya adalah, 1) Papan (*board*) yang termasuk dalam media ini diantaranya : papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku 2) Media tiga dimensi diantaranya : model, *mock up*, dan diorama 3) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau seperti aslinya, misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah 4) Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karyawisata dan berkemah.

Masitoh dkk (2015) berpendapat bahwa anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial emosional serta bahasa. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar

melalui bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Sudono, 2013). Tujuan kurikulum anak usia dini di Indonesia yaitu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keaktifan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahapan berikutnya (Depdiknas, 2004).

Berdasarkan hasil penelitian, TK Muslimat NU 2 Singosari Malang dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki panduan pada kurikulum 13. Penggunaan kurikulum dimaksudkan agar sesuai dengan ketentuan pemerintah agar pembelajaran lebih efektif. Rencana pembelajaran dengan media yang menarik dibuat sesuai dengan kurikulum yang sudah tersusun berisi enam aspek perkembangan dalam menumbuhkan berpikir kreatif anak usia dini kelompok B di TK Muslimat NU 2 Singosari Malang. Melalui proses pembuatan rencana pembelajaran, guru TK Muslimat NU 2 Singosari perlu dalam menyiapkan konsep pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dibuat dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar peserta didik berinteraksi dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan secara menarik, kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran di TK Muslimat NU 2 yang guru lakukan dalam menumbuhkan berpikir kreatif adalah tidak harus mahal tetapi mudah dipahami dan mudah didapatkan, sehingga anak tidak bingung dalam penggunaannya. upaya untuk memanfaatkan media dan sumber belajar untuk menumbuhkan berpikir kreatif adalah guru menyusun RPPH yang digunakan sebagai pegangan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebelum penyusunan RPPH, guru menyusun RPPM terlebih dahulu. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) disusun untuk pembelajaran selama satu minggu. RPPM berisikan identitas program layanan, KD yang dipilih, rencana kegiatan dan materi pembelajaran. Fungsi sumber belajar adalah untuk menumbuhkan cara berpikir kreatif anak dalam memecahkan suatu masalah dari yang dilihat maupun yang didengar. Dengan bahan ajar yang bervariasi, anak akan semakin banyak mendapat informasi dalam proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang anak dapat semakin luas dan anak semakin kreatif.

Menurut Magdalena (2021) media hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran dengan menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media merupakan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Penggunaan media

dalam kegiatan pembelajaran di TK Muslimat NU 2 Singosari guru menyediakan media atau sumber belajar yang beragam membuat anak tertarik. Sumber belajar bisa berupa apa saja tergantung tema, misalnya televisi. Guru juga bisa memanfaatkan bahan bekas seperti stik es krim atau tutup botol untuk dijadikan sumber belajar. Guru juga dapat memanfaatkan bahan sekitar seperti batu, kerangjang dan barang lain sebagai pilihan untuk anak-anak bermain sekaligus belajar dengan barang-barang tersebut.

Pada dasarnya pembuatan media pembelajaran dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksikan akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan hasil karyanya sendiri yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya, mereka dapat membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Adapun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru. Penilaian perkembangan anak adalah mengukur dasar setiap lingkup perkembangan dengan menggunakan tolak ukur indikator perkembangan kelompok anak usia dini (KSKK Madrasah, 2020). Implementasi penilaian di TK Muslimat NU 2 Singosari pada hasil pemaparan data menggunakan tanda huruf yang terdiri dari: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Dokumen penilaian catatan harian terdiri dari judul, tanggal penilaian, kelompok yang dinilai dan guru yang menilai. Isi tabel terdiri dari poin program pengembangan, KD, indikator materi kegiatan dan nama anak. Hasil penilaian menunjukkan hasil yang memuaskan. Anak mendapatkan hasil BSH atau Berkembang Sesuai Harapan dan BSB atau Berkembang Sangat Baik. Tidak ada anak yang mendapatkan nilai BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang).

D. Simpulan

Rancangan pembelajaran sumber dan media pembelajaran dalam menumbuhkan berpikir kreatif pada anak usia dini, di TK Muslimat NU 2 Singosari adalah Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai pedoman kurikulum dan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA). RPPH digunakan sebagai acuan dalam kegiatan KBM di luar kelas maupun di dalam kelas agar pembelajaran lebih terstruktur sesuai dengan aspek perkembangan anak. Proses pembelajaran pemanfaatan sumber dan media pembelajaran dalam menumbuhkan berpikir kreatif pada anak usia dini di TK Muslimat NU 2 Singosari memanfaatkan media atau sumber belajar yang beragam, mudah didapatkan dan menarik bagi anak. Evaluasi penilaian pemanfaatan sumber dan media pembelajaran untuk menumbuhkan berpikir kreatif anak usia dini terdapat pada dokumentasi penilaian anak yang menunjukkan sebagian besar anak didik mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam setiap aspek pembelajaran yang telah disusun oleh guru.

Daftar Rujukan

- Dewi, M. S. (2019). Profil Pengembangan Sosial Anak Kelompok B Dalam Bermain Peran. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1-11
- Gulista dan Kurnia Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : Jakad
- Hurlock, Elisabeth. (2008). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Prenada Media Group
- Khadijah, dkk (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Kristiana, Emi; Afifullah, Muhammad; Anggraheni, Ika. (2020). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Membaca Gambar di Kelompok A RA Ibnu Hajar Muharto Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dewantara Vol.2 No. 2*.
- Magdalena Ina. (2021). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI
- Masitoh dkk, (2015). *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Moelong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Prastowo, Andi. (2018). *Sumber belajar & pusat sumber belajar*. Depok, Jawa Barat : Prenada Media Group
- Silalahi, Mei dkk. (2020). *Peran Emosi dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini*. Klaten: Lakeisha
- Sudono, Anggini. (2006). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sujiono, Bambang dan Yulani Nurani Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Windayani, dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sari Mardiana, dkk (2021). *Perkembangan bahasa anak usia 1-3 tahun*. Palembang : NEM.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2014). *Media & Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.