

## Pengembangan Kit Media untuk Merangsang Kreativitas Anak kelas 4 SD.

Litha Kusuma Wardhani,<sup>✉</sup> Robbinson Situmorang<sup>2</sup>, Cecep Kustandi<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>3</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.012.04>

### Article History

Received : 2018/08

Accepted : 2018/08

Published : 2018/08

### Keywords

Pengembangan produk

Kit Media

Kreativitas

Pop Up

Rowntree

### Abstract

Penelitian pengembangan ini menghasilkan kit media untuk merangsang kreativitas anak kelas 4 SD di Global kids School. Kit media ini dapat memfasilitasi anak membuat *Pop Up*. Berdasarkan tujuan, pengembangan ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan karya inovatif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Rowntree yang melalui tiga tahapan utama yakni perencanaan, persiapan penulisan, penulisan dan penyuntingan. Evaluasi dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari *expert review* (ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran) dan *field test*. Evaluasi tersebut melibatkan satu ahli media, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli materi, dan 10 Pengguna. Hasil dari masing-masing tahap sebagai berikut, ahli materi : 93,75, ahli media 90,0, ahli desain pembelajaran 82,5 sedangkan *field test* : 99,75 Berdasarkan proses dan prosedur dalam mengembangkan, serta uji coba yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa kit media memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa kelas 4 SD di Global Kids School dalam merangsang kreativitas.

### Abstract

This development research develops media kit that used to stimulate creativity in 4th grade students of Global Kids Indonesia school. The media kit facilitate the students with material that may improve their creativity. According to its purpose, this development research categorized to Development Research of Innovative Research. This development research refers to Romwee's developmental model that has three major stages; planning, writing, and editing. The evaluation processes consist of expert reviews; 1 material expert, 1 media expert, 1 design expert, and 10 users. Below are the following results of each stages; 93,75 from material expert, 90,0 from media expert, 82,5 from learning design expert. The score that the researcher got from field test is 99,75. Based on the results and the procedures in developing the guidelines and the product test, researcher concluded that the media kit is reliable to stimulate creativity in 4<sup>th</sup> grade student.

✉ Corresponding author :

Adress: Jl. Manunggal XVII RT009/04 NO 29 Lubang Buaya  
Jakarta, 13810

E-mail: lithakusumaw@gmail.com

## PENDAHULUAN

Kreativitas pada dasarnya sudah di anugerahi oleh Allah SWT sejak manusia itu dilahirkan ke dunia. Hanya saja tidak semua potensi kreatif dikembangkan secara optimal. Sebab untuk dapat mengembangkan kreativitas dibutuhkan rangsangan pada diri seorang individu. Baik dari luar dirinya maupun dari dalam dirinya. Hal tersebut senada dengan pendapat Devito (1982) bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang terlahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan sedini mungkin.

Kreativitas dapat dikembangkan melalui beragam tindakan, diantaranya tindakan orang tua/guru, media alat bantu, dan lingkungan sekitar, sehingga potensi kreatif dapat berkembang optimal. Persoalannya adalah bagaimana potensi kreatif dapat berkembang dan tidak habis dimakan usia.

Perkembangan teknologi, tidaklah bisa kita hentikan, teknologi akan terus berkembang untuk semakin mempermudah manusia dalam melakukan berbagai hal, banyak beragam manfaat yang kita peroleh dengan teknologi yang semakin canggih, banyak manfaat yang dapat diperoleh seperti bisa belajar kapan saja dan dimana saja, jarak antar kota atau negara tetap bisa berkomunikasi, dapat aksi-aksi sosial penggalangan dana, memudahkan untuk setiap orang berkarya. Namun tidak menutup kemungkinan ada beberapa dampak yang memungkinkan menjadi pengaruh negatif bagi kehidupan di era saat ini, terutama bagi tumbuh kembang anak.

Saat ini yang populer di kalangan anak-anak adalah gadget. Banyak anak yang sudah memiliki gadget di usia yang masih harus tumbuh dan berkembang. Padahal bermain Gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif membuat perilaku kreatif tidak terasah dengan baik. Sehingga perlu adanya pengawasan dari orang tua untuk tidak mempergunakan gadget secara berlebihan karena tidak semua permainan pada gadget baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pemerintah di Indonesia telah melakukan beragam cara dalam mengontrol hal yang ada di Gadget salah satunya yang muncul baru-baru ini adalah Keminfo

memblokir aplikasi di Playstore karena berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak salah satunya aplikasi tik tok yang baru baru ini sangat populer di kalangan anak. Namun biar bagaimanapun sekeras apapun kita memblokir, menghapus dan mencegah tidak akan mudah untuk menghindari perkembangan yang menarik untuk di konsumsi anak. Untuk itu daripada mencegah dan mengobati hal yang terus bergulir dalam perkembangan teknologi, diperlukan pendidikan yang baik bagi tumbuh kembang anak, salah satunya adalah tidak lupa bahwa media konvensional juga perlu untuk terus dikembangkan.

Oleh sebab itu perlu adanya media yang dapat merangsang atau menstimulus kreativitas peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi aktivitas kreatif mereka. Stimulus dapat di berikan agar peserta didik dapat memperkaya imajinasi dalam ruang pikiran mereka. Untuk itulah perlu adanya suatu hal yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam memenuhi aktivitas kreatif.

Teknologi pendidikan merupakan studi dan praktek yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar. Dalam definisi TP 2004 dijelaskan bahwa:

“Educational Technology Is the study and etchical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resource”

Teknologi Pendidikan adalah Studi dan praktik Etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan dan memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Dari definisi Teknologi Pendidikan dapat disimpulkan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan rangsangan atau stimulus untuk meningkatkan aktivitas kreatif untuk peserta didik. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media yang dapat menstimulus atau merangsang peserta didik untuk lebih kreatif.

Media merupakan pengantar dan pengirim pesan. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Educational Technology/ AECT) bahwa media adalah beragam komponen yang digunakan untuk dapat merangsang aktivitas belajar. Sehingga untuk dapat membuat suatu media yang sesuai untuk peserta didik, pengembang

harus mengetahui karakteristik pengguna media agar tujuan umum dan khusus dapat tercapai dengan baik.

Kit media merupakan kumpulan bahan belajar yang melibatkan lebih dari satu jenis dan diorganisir untuk satu tema tertentu. Media ini merupakan benda nyata maupun model pembelajaran. Kit Media dapat berupa bahan audio, video, gambar diam, buku cetak, peta, lembar kerja, bagan, grafik, dan booklet. Dalam penggunaannya kit media harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan pengguna. Sehingga dapat tepat guna dan dapat membantu peserta didik belajar dengan baik.

Hasil observasi menyatakan bahwa adanya peluang dalam mengembangkan media bagi aktivitas kreatif anak kelas 4 SD. Sebab usia kelas 4 SD adalah usia saat anak memasuki fase operasional konkrit, yaitu sebuah fase dimana anak senang untuk menciptakan sesuatu.

Hal tersebut diperkuat oleh Charlotte Buhler (Dalam Sobur Alex, tentang perkembangan fase anak dimana dalam fase sekola dasar di periode fase keempat anak mencapai objectivitas tertinggi. Pada tahap ini dapat diartikan sebagai tahap mencoba, menyelidiki, bereksperimen yang dirangsang atau distimulus oleh dorongan-dorongan menyelidik dan rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah dan bereksplorasi. Sehingga pengembangan kit media ini mengacu pada kelas 4 SD dengan menggunakan materi cita-citaku dan subtema

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk (Research and Development) yang mengacu pada model Rowntree dengan tiga tahapan utama, yaitu : tahap perencanaan, tahap persiapan dan tahap penulisan. Subjek penelitian ini adalah kit media yang digunakan untuk merangsang kreativitas kelas 4 SD. Sehingga responden yang digunakan untuk uji coba sebagai pengguna adalah 10 orang peserta didik di Global Kids School Jakarta Timur. Sementara untuk menilai kelayakan dan kualitas produk ini adalah dengan cara penilaian melalui expert review oleh 3 orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran.

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan pada tahapan ini melalui instrument dan observasi. Jenis-jenis instrument yang digunakan kusioner dan lembar pengamatan. Kusioner yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan produk untuk digunakan. Sedangkan lembar pengamatan digunakan untuk mengamati dan menilai kreativitas peserta didik kelas 4 SD dalam menggunakan kit media.

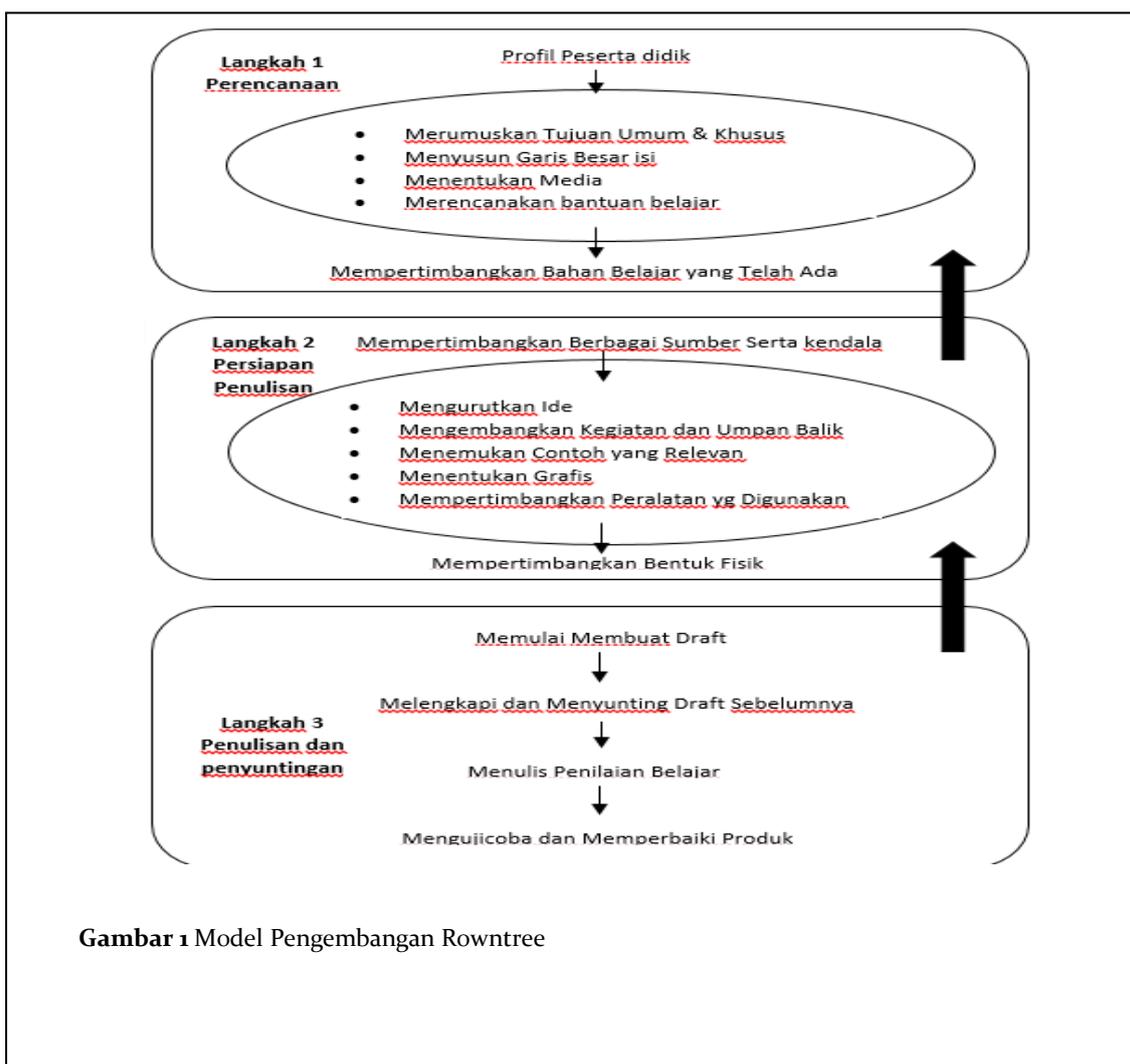
Model pengembangan produk kit media ini menggunakan model pengembangan Rowntree yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, tahap penulisan dan penyuntingan. Pada tahap perencanaan akan adanya informasi mengenai profil pengguna, rumusan tujuan umum dan tujuan khusus, garis besar isi, penentuan media, perencanaan pendukung belajar, pertimbangan bahan belajar yang ada. Pada tahap persiapan penulisan, kegiatan yang dilakukan adalah mempertimbangkan sumber dan hambatan, mengurutkan ide dan gagasan, mengembangkan aktivitas dan umpan balik, menentukan peralatan yang dibutuhkan, dan menentukan bentuk fisik. Pada tahap penulisan dan penyuntingan, kegiatan yang dilakukan adalah membuat draft, melengkapi draft, dan menyunting, menulis assesmen belajar, serta menguji coba dan memperbaiki.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dari penelitian yang berjudul "Pengembang Kit Media untuk merangsang Kreativitas Anak kelas 4 SD" didalam kit media tersebut, terdapat komponen yang digunakan peserta didik membuat kartu 3 dimensi atau yang populer disebut dengan Pop Up. Peserta didik secara mandiri menggunakan produk kit media ini dengan bantuan panduan disetiap kartu yang ada dalam setiap langkah dan terkemas dalam 4 amplop. Diantaranya langkah pertama menggunting gambar, langkah kedua membuat kartu 3 dimensi, langkah ketiga menghias kartu, dan langkah ke empat membuat cerita, dimana peserta didik dapat menentukan judul, nama tokoh, dan jalan cerita sesuai dengan kreativitas masing-masing. Prosedur pengembangan penelitian ini yang berorientasi pada produk menggunakan model Rowntree. Hasil penelitian sebagai berikut:

*Pertama*, tahap perencanaan terdapat beberapa langkah, diantaranya: *Profil peserta didik*. Kegiatan menganalisis profil pengguna kit media ini dilakukan untuk mengetahui seputar informasi mengenai karakteristik pengguna. Sejauh mana peserta didik menyukai aktivitas kreatif. Dalam usia kelas 4 SD, peserta didik dalam fase operasional konkrit. Mereka berpikir secara konkrit untuk memecahkan masalah secara sistematis. Dimana pada masa ini peserta didik menyukai kegiatan bereksperimen yang dirangsang atau distimulasi oleh dorongan-dorongan hal disekitarnya. Namun di fase ini masih sangat jarang media yang dapat menstimulus atau merangsang aktivitas kreatif. Dan setelah dilakukan beberapa kali observasi, peneliti menemukan bahwa antudias anak kelas 4 SD saat bereksperimen dan ketersediaan media yang tinggi, mereka sangat antusias hingga tenggelam dalam beragam dunia imajinasi.

Karakteristik didik yang seperti ini perlu diimbangnya media yang dapat memfasilitasi kegiatan kreatif yang memadai. Namun sayangnya beberapa orang tua di ibu kota cenderung membiarkan anak bermain gadget. *Merumuskan tujuan umum dan khusus*. Tujuan pembelajaran umum menggunakan kit media ini adalah dapat merangsang kreativitas anak kelas 4 SD. Tujuan pembelajaran khusus adalah peserta didik dapat membuat kartu pop up 3 dimensi yang dapat digunakan sebagai media bercerita anak mengenai cita-cita mereka dimasa depan, anak dapat memberi judul, nama tokoh, dan jalan cerita sesuai imajinasi mereka masing-masing. *Menyusun garis besar isi*. Peneliti merumuskan garis besar isi materi berdasarkan tema cita-citaku yang ada didalam pembelajaran tematik kelas 4 SD dengan subtema aku dan cita-citaku. *Menentukan media*. Peneliti memilih kit media sebagai media yang dikembangkan dengan alasan



Gambar 1 Model Pengembangan Rowntree

masih sangat minimnya mainan lokal di Indonesia yang diciptakan untuk media edukasi bagi aktivitas kreativitas anak, sementara dipasaran kebanyakan dijual mainan impor yang harganya tidak terjangkau. Oleh sebab itu banyak orang tua yang memilih memberikan gadget dikala senggang anak-anak, sementara penggunaan gadget yang berlebihan kurang baik bagi pertumbuhan anak pada saat memasuki fase operasional konkrit. *Merencanakan pendukung belajar.* Setelah melakukan observasi yang dapat dijadikan pendukung pembelajaran dalam kit media adalah guru dan orang tua yang perlu mendampingi anak saat membuat media. *Mempertimbangkan bahan belajar yang ada.* Umumnya di sekolah, media konvensional yang utama adalah buku. Buku tersebut dapat menjadi acuan untuk mengembangkan kit media.

*Kedua*, tahap persiapan penulisan. Memiliki beberapa langkah, diantaranya : *Mempertimbangkan sumber dan hambatan.* Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa lembaga dan komunitas, permasalahan dalam menggunakan kit media tetap diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru, sebab dalam pembuatan kit media tersebut, adanya peralatan tambahan benda tajam yaitu gunting. *Mengurutkan ide*, peneliti mulai membuat garis besar isi media dengan penjabaran isi materi dan story board dalam pembuatan media yang akan dibuat. *Menentukan contoh terkait*, didalam kit media, pengembang membuat contoh hasil akhir dari pembuatan kartu *pop up* yang digunakan sebagai acuan peserta didik dalam membuat hasil karya mereka. *Menentukan grafis*, peneeliti menggunakan desain dengan warna-warna yang menarik untuk membuat antusiasme peserta didik semakin tergugah. Yaitu dilengkapi dengan beragam ilustrasi yang semakin memperjelas. *Menentukan peralatan yang dibutuhkan*, peralatan yang dibutuhkan untuk menunjang pembuatan kit media adalah komputer dengan software untuk membuat ilustrasi dan desain yang dilengkapi juga dengan jaringan internet. Peneliti menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat ilustrasi gambar dan tata letak, serta dengan menggunakan aplikasi online bernama canva.com. Kemudian dalam proses mencetak,

peneliti memilih untuk memproses di digital printing agar kualitasnya sangat baik. Dan untuk pembuatan packaging, peneliti memilih untuk membuatnya secara manual tanpa bantuan mesin, untuk itu, peneliti mempersiapkan cover dengan ditambahkan dengan proses laminasi doff. *Menentukan bentuk fisik*, kit media yang dibuat memiliki spesifikasi fisik sebagai berikut : ukuran a5 dengan pemilihan kertas art cartoon 150 gram, full color, sementara untuk packaging a4 dengan laminasi doff. *Ketiga*, tahap penulisan dan penyuntingan, memiliki beberapa langkah yang, diantaranya:

*Memulai membuat draft*, peneliti membuat *story board* sebagai langkah awal dalam membuat ilustrasi dan gambaran media yang akan diwujudkan. Yaitu dimulai dengan membuat: buku panduan, amplop, desain perangkat langkah pertama hingga tahap akhir, packaging. Tahap ini adalah tahap dasar untuk membuat seluruh komponen yang ada didalam kit media.

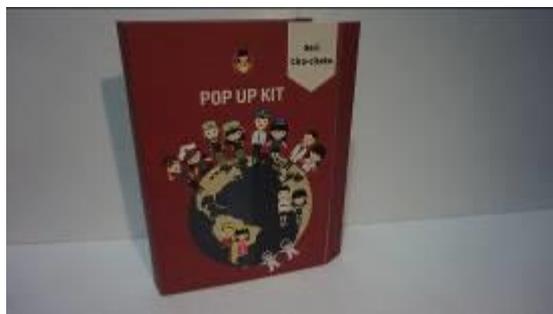
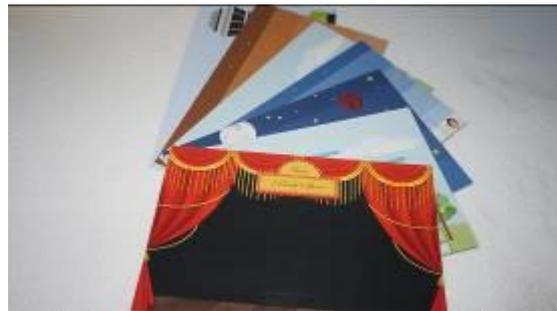
*Melengkapi dan menyunting draft*, setelah mempersiapkan draft, peneliti mulai mencari bahan untuk persiapan materi cita-cita yang akan digunakan didalam kit media tersebut.

*Menguji coba dan memperbaiki produk*, terdapat beberapa langkah yang dilakukan setelah produk dibuat, diantaranya *expert review, one to one evaluation, dan field test.* *Pada tahap expert review.* Tahap *Expert review* atau uji coba pada ahli memperoleh nilai 90.0 dari ahli media, yaitu artinya produk sangat baik dari segi kualitas tampilan desain dan desain produk. Kemudian memperoleh 93.75 dari ahli materi yaitu produk sangat baik dari segi bahasa dan kesesuaian isi materi pada karakteristik kelas 4 SD. Selanjutnya pada tahap desain pembelajaran memperoleh nilai 82.5 yaitu baik dilihat dari kesesuaian pembelajaran dikelas 4 SD. Selanjutnya pada evaluasi *one-to-one* memperoleh nilai 97.75 yang berarti produk sangat baik saat uji coba lapangan. Sehingga produk yang dihasilkan dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik.

Sehingga produk kit media adalah produk dengan kualitas yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam memfasilitasi peserta didik merangsang kreativitas.l



Gambar 2 Suasana penggunaan kit media



pada peserta didik kelas 4SD.



Gambar 3. Produk yang dihasilkan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di salah satu sekolah swasta di Jakarta, yaitu Global Kids School, dapat disimpulkan bahwa kit media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan produk yang sangat berkualitas. Sehingga dapat digunakan anak kelas 4 SD untuk merangsang kreativitas. Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan, yaitu :

Bagi Pengembang diharapkan pengembangan produk ini tidak berhenti hanya sampai disini. Diharapkan akan ada seri-seri selanjutnya dan dikembangkan pada jenjang kelas lain sehingga setiap anak Indonesia



mendapatkan media yang dapat menunjang aktivitas kreativitas mereka.

Bagi para pengembang selanjutnya untuk terus meningkatkan kualitas dan memperkaya materi dari pengembangan kit media tersebut dimasa mendatang.

Diharapkan media kit ini nantinya akan berkembang diberbagai jenjang dan beragam materi yang dapat mendukung aktivitas anak. Sehingga anak akan berfokus dalam memperkaya karya mereka dalam sela-sela waktu senggang mereka.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih pada Allah SWT, serta ucapan terimakasih kepada mama dan papa juga seluruh anak-anak Indonesia yang menjadi inspirasiku, Pak Robbinson Situmorang dan Pak Cecep Kustandi yang banyak berkontribusi untuk penulisan skripsi ini. Aryo Seto Priambodo yang banyak membantu membuat ilustrasi dan Ibu Retno Widyaningrum selaku responden ahli media dan Kak Seto Mulyadi yang menjadi responden ahli materi, Pak Anies Baswedan, Pak Godod Sutedjo, yang ikut mereview produk ini. Dan produk ini saya persembahkan untuk Bocil Incorporation serta anak-anak Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rahman Saleh dan Janti G. Sujana, Pengantar Kepustakaan (Jakarta: CV Sagung Seto, 2009),
- Barbara R. Seels dan Rita C. Richey, Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya (Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta, 1994)
- Benny A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), Derek Rowntree, Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning (London: Kogan Page, 1994)
- Dewi Salma. Prinsip Desain Pembelajaran. (Jakarta: Kencana. 2007)
- JOSEPH A. DEVITO, the Interpersonal: The Basic Course (New York, 1982) p. 15
- Maryadi, dkk. 2012. Risalah Menejemen Mentoring Kampus. Semarang. TIM Kurikulum BK Menas. Prawiradilaga,

Molenda, Michael, and Alan Janusweszki. Educational Technology. 2008. (New York: Taylor& Francis Group).p.1

Yamta Siyatma, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Malang: Jurnal Universitas Negeri Malang, 2013)p.14