

BAB I

PENDAHULUAN

A. ANALISIS MASALAH

Kreativitas pada dasarnya sudah dianugerahi oleh Allah SWT sejak manusia itu dilahirkan ke dunia. Hanya saja potensi kreatif seseorang tidak selalu dikembangkan secara optimal. Karena seiring pertumbuhan usia, pola kreativitas setiap orang akan berbeda-beda, dan potensi kreatif seseorang dapat berkembang secara optimal apabila dikembangkan secara tepat. Devito yaitu salah seorang ahli memperkuat bahwa¹ “

“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 dan dipupuk sejak dini”

Kreativitas atau daya cipta merupakan salah satu gerbang menuju sebuah perkembangan. Sebab tidak akan ada perkembangan tanpa adanya pola pikir yang kreatif, dan tidak akan ada sebuah perubahan tanpa kehadiran manusia yang dianugerahi sebuah

¹ Joseph A. Devito, *The Interpersonal Communication: The Basic Course* (New York, 1982) p. 15

keaktivitas. Kreativitas bisa diartikan pula dengan filsafat proses². Sebab kreativitas adalah sebuah prinsip pembaruan yang hadir dikarenakan adanya hal-hal yang timbul pada alam semesta. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari seorang ahli Teologi Proses yang telah mencetuskan kata Kreativitas, yaitu Alfred North Whitehead, bahwa menurut pendapatnya Kreativitas adalah prinsip yang mutlak ada, jika tidak ada kreativitas, maka tidak ada proses.

Kreativitas tidak hanya berarti tentang menciptakan sesuatu yang baru. Namun sebuah pengembangan dan memberi sebuah ide terhadap pemecahan suatu masalah dan kemampuan dalam melihat hubungan antara beragam unsur juga disebut sebagai kreativitas. Untuk itu kreativitas sangat penting untuk dimiliki oleh masyarakat Indonesia agar dapat memecahkan berbagai masalah yang sudah sangat berakar di negeri ini.

Indonesia di era yang begitu canggih saat ini membutuhkan individu yang kreatif pada bidangnya masing-masing. Sebab.dengan semakin banyaknya individu kreatif, bangsa Indonesia dapat mengejar ketertinggalan di dunia Internasional yang sudah banyak berkontribusi tidak hanya bagi negara namun juga untuk dunia. sebab kecerdasan saja tidaklah cukup untuk mengembangkan bangsa Indonesia untuk

² Sudarminta, Filsafat Proses, sebuah pengantar sistemik filsafat Alfred North Whitehead, Yogyakarta, 1991 p 56

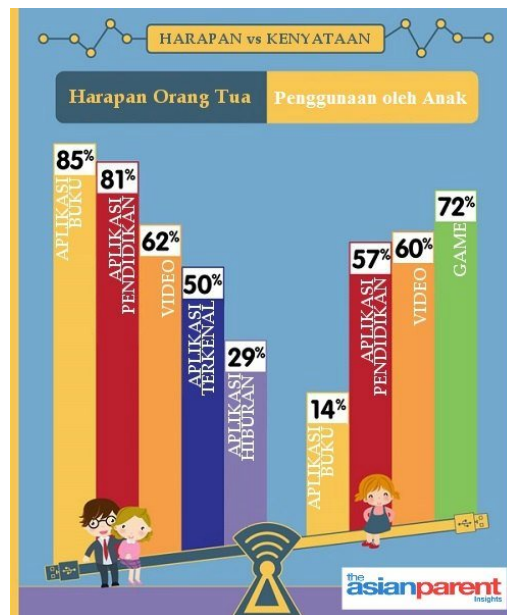
menuju cita-cita dan bangkit dari keterpurukan. Kecerdasan seseorang hanya mencetak manusia yang tidak berani mengambil resiko atas hal yang sudah ditentukan. Hal tersebut diperkuat dari sebuah artikel yang dilansir oleh Kompas 2012.³

Perkembangan Teknologi sangat pesat, ratusan bahkan puluhan ribu jenis aplikasi permainan pada gadget beredar. Pada era teknologi, orang tua membiarkan anaknya diperkenalkan dengan gadget sejak dini, agar anak dapat belajar melalui gadget dengan membuka aplikasi buku, aplikasi pendidikan, video edukasi, aplikasi terkenal, dan aplikasi hiburan. Sehingga dari hasil survei *the Asian parent insight* bersama *Samsung kids time* pada tahun 2017, antara harapan orang tua dengan kenyataan penggunaan anak berbanding sangat terbalik. Dari 2500 orang tua yang disurvei, ternyata kenyataan yang didapat adalah 72% penggunaan gadget pada anak adalah aplikasi permainan atau *games*.⁴

Sehingga kenyataan yang terjadi pada anak-anak tidaklah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orang tua. Berikut ini adalah hasil survey antara harapan orang tua dan kenyataan yang dilakukan anak-anak saat bermain gadget :

³ <https://ekonomi.kompas.com/read/2012/09/03/11580773/ciputra.indonesia.butuh.orang.kreatif>

⁴ <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan/>



Gambar 1.1 Hasil Survey The Asian Parent Insight dan Samsung Kids⁵

Hasil survey yang sangat mengejutkan membuat orang tua berharap adanya perkembangan media tidak hanya berfokus pada media digital, namun media konvensional perlu terus ditingkatkan agar masa depan generasi penerus bangsa Indonesia terselamatkan. Apalagi Indonesia akan menghadapi bonus demografi, yang mana membutuhkan individu-individu kreatif untuk memajukan Indonesia. Karena bonus demografi ini hal yang memiliki dua kemungkinan yang sangat perlu kita waspadai, apabila Indonesia dapat mengembangkan jiwa-jiwa kreatif, bangsa ini akan melaju pada cita-cita bangsa yang selama ini diharapkan, yaitu adil dan makmur. Sementara apabila gagal, semakin banyaknya kehidupan bangsa Indonesia yang terpuruk dengan jumlah masyarakat yang begitu

⁵ The Asian Parent Insight 2017

banyak. Dan menyebabkan sumber masalah baru, diantaranya kriminalitas, koruptor, pengangguran, dan lain sebagainya. Sehingga untuk mempersiapkan hal mengenai peningkatan jumlah pendudukan yang akan menjadi bagian bonus demografi di Indonesia pada diprediksi akan terjadi pada tahun 2020-2030, maka hal yang harus dilakukan adalah bukan dengan memangkas hal negatif. Akan tetapi menciptakan generasi dengan pondasi yang kuat, yaitu terus ,menciptakan pendidikan dengan kreativitas yang tinggi.

Hasil dari observasi pengembang yang dilakukan selama kurun waktu 2 tahun di berbagai lembaga dengan tingkat usia 6-8 tahun di beberapa lembaga diantaranya Sos Children Village, Sekolah Master, Dilts Foundation, dan Global Kids Indonesia dengan status, dan karakteristik yang berbeda ditemukan hasil bahwa anak- anak menyukai aktivitas aktif yang kreatif apabila aktivitas tersebut terfasilitasi dengan baik. Sebab anak-anak memiliki sebuah kebanggaan tersendiri apabila dapat menghasilkan karya buatan mereka sendiri. Namun yang menjadi permasalahan adalah masih sangat minimnya jumlah media konvensional di Indonesia yang dapat memfasilitasi aktivitas kreatif bagi anak-anak.

Observasi pertama pengembang memperoleh hasil dimana anak disediakan beragam media tanpa pengarahan apapun sehingga

ditemukan beragam hasil. Ada yang menggambar, menggunting, menempel gambar dan menulis cerita.

Kemudian pada observasi selanjutnya pengembang menyiapkan satu komponen media dimana anak dapat mengekspresikan seluruh aktivitas menggunting, menempel, mewarnai dan bercerita dengan menyiapkan karton bekas, gambar hitam putih hasil dari fotocopy, dan perangkat penunjang seperti gunting, lem, dan alat pewarna. Kemudian diberikan instruksi membuat kartu pop up. Hasilnya pun menakjubkan, bahkan ada beberapa anak yang sangat antusias hingga memanfaatkan benda di sekitarnya seperti kain flanel dan pita untuk mempercantik karya mereka.

Observasi berlanjut pada tahap tiga dimana pengembang menyajikan gambar dengan lebih menarik dan membuat seluruh komponen menjadi satu, dan hasil dari observasi selanjutnya memperoleh hasil bahwa anak sangat fokus pada media yang telah diberikan. Mereka sungguh menikmati waktu luang mereka dengan media tersebut. Hingga pada akhirnya pengembang melihat peluang dan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan media yang dapat memfasilitasi aktivitas kreatif anak. Dan pengembang terus mengembangkan media tersebut dengan mengacu pada tema dan terus menguji cobakan pada observasi selanjutnya untuk melihat hambatan dan kesulitan yang ditemui dilapangan demi terus menyempurnakan produk dan observasi tersebut berlangsung hingga tahap 8. (gambar terlampir).

Teknologi Pendidikan merupakan studi dan praktek yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar. Bahwa definisi Teknologi Pendidikan 2004 menyatakan :

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resource.”⁶

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Melihat dari definisi TP tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan stimulus atau rangsangan yang dapat memfasilitasi aktivitas kreatif peserta didik.

Ketersediaan kit media edukasi sebenarnya sudah ada, hanya saja kit media tersebut hasil pengembangan dari luar negeri yang menyebabkan produk diluar dari jangkauan masyarakat. Selain itu kit media yang sudah ada masih sebatas dengan tema dongeng “unicorn”. Sementara pengembang ingin mengembangkan kit media sebagai produk lokal dengan nilai jual yang terjangkau sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat meluas. Kit media yang dikembangkan juga berdasarkan

⁶ Molenda, Michael and Alan Januswoski. Educational Technology. 2008. (New York. Taylor & Francis Group) p.1

dengan tema “Cita-citaku” dengan subtema “Aku dan cita-citaku” sehingga apabila produk ini digunakan oleh jenjang diatas kelas 4 SD atau dibawah jenjang tersebut tidak menjadi masalah berdasarkan temuan di lapangan, karena seri ini adalah seri yang general dan berlaku bagi seluruh jenjang. Sebab setiap anak memiliki cita-cita.

Sehingga dari hasil observasi dan kondisi faktual yang ada di masyarakat, pengembang bermaksud untuk mengembangkan kit media untuk merangsang kreativitas anak kelas 4 SD yang akan mengujicobakan produk tersebut disalah satu SD di Jakarta yaitu Global kids Indonesia.

Pengembang memilih di Global Kids School sebab peserta didik di sekolah ini mewakilkan karakteristik anak di ibu kota, disamping itu pemilihan terhadap kelas 4 SD dikarenakan peserta didik pada tahap ini memasuki fase perkembangan operasional konkrit.⁷ Sehingga pada fase itulah anak sedang mengasah keterampilannya dalam mempergunakan inderanya secara konkrit. Disamping itu materi kelas 4 SD terdapat tema cita-citaku dengan subtema aku dan cita-citaku.

Pengembangan kit media ini diperlukan karena merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas kreatif. Karena kit media ini dirancang untuk merangsang kreativitas peserta didik. Diharapkan

⁷ Matakupan. (1991). *Program Pendidikan Usia Sekolah*. Bandung: Tri Pitaka. Hlm 107

kit media ini menjadi sebuah media pembelajaran yang menjadi solusi untuk permasalahan bagaimana gadget sudah sangat menjamur di era saat ini.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dipaparkan, maka didapatkan identifikasi masalah penelitian, yaitu:

1. Apakah kit media dapat merangsang kreativitas anak kelas 4 SD di Global Kids Indonesia?
2. Apakah kit media dapat memfasilitasi aktivitas kreatif anak kelas 4 SD di Global Kids Indonesia?
3. Bagaimana kriteria kit media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak kelas 4 SD?
4. Bagaimana prosedur kit media sehingga dapat merangsang kreativitas anak kelas 4 SD?

C. RUANG LINGKUP PENGEMBANGAN

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa kit media yang digunakan untuk merangsang kreativitas anak kelas 4 SD di Global Kids School. Ruang lingkup dari pengembangan kit media ini adalah sebagai berikut:

1. Media

Media yang dikembangkan adalah kit media berupa media pembelajaran dengan seperangkat komponen dengan perlengkapan membuat Kartu Pop Up.

2. Materi

Penelitian ini membatasi pada tema Cita-citaku dengan subtema Aku dan Cita-citaku.

3. Model

Pengembangan kit media ini menggunakan model pengembangan pembelajaran Rowntree yang terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan penulisan, dan tahap penulisan juga penyuntingan.

4. Sasaran

Sasaran pengguna dikhususkan untuk siswa kelas 4 SD.

5. Lokasi

Penelitian pengembangan ini dilakukan di Beberapa lembaga yaitu Sos Children Village, Sekolah Master dan Dilts Foundation, akan tetapi untuk uji coba produk, pengembang memilih untuk di Global Kids School.

D. TUJUAN PENGEMBANGAN

Tujuan dilakukannya pengembangan kit media adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas yang dapat merangsang kreativitas anak kelas 4 SD di Global Kids School dengan menggunakan prosedur pengembangan model Rowntree.

E. KEGUNAAN PENGEMBANGAN.

Hasil Penelitian ini diharapkan berguna bagi :

1. Praktis

a. Peneliti

Bagi peneliti sebagai sarana meningkatkan wawasan dan pengetahuan peneliti dalam menerapkan pengetahuan dan mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata. Dan dapat menjadi refleksi diri untuk senantiasa berkontribusi untuk solusi di Negara Indonesia.

b. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai kajian pengembangan media pembelajaran, yakni berupa kit media. Selain itu, hasil dari pengembangan ini

diharapkan dapat menjadi referensi penelitian serupa di kemudian hari agar berlangsung secara baik dan lebih mendalam.

c. Program Studi

Dapat berkontribusi kepada program studi teknologi pendidikan agar menjadi program studi yang citranya semakin baik dalam melahirkan produk-produk yang bermanfaat bagi pendidikan nasional dan internasional.

d. Guru

Hasil media pembelajaran ini dapat memudahkan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan mengajak anak merangsang daya kreativitasnya.

e. Orang Tua

Menjawab permasalahan orang tua yang mengharapkan adanya media pembelajaran yang baik. Sehingga produk yang dihasilkan dapat menjadi pilihan orang tua untuk memfasilitasi anak dengan aktivitas kreatif, dan diharapkan adanya interaksi yang memotivasi anak dari orang tua atas aktivitas kreatif dapat berlangsung dengan bagaimana semestinya.

f. Anak Kelas 4 SD

Hasil produk penelitian ini dapat digunakan anak- anak kelas 4 SD untuk menjadi mainan lokal yang bersifat menjadi sebuah media pembelajaran dalam rangka merangsang kreativitas anak. Media ini dapat membantu anak dalam menyalurkan daya kreativitas mereka melalui imajinasi yang berbentuk produk yang nyata sehingga, kebutuhan terhadap aktivitas kreatif anak- anak kelas 4 SD dapat terpenuhi dengan baik dengan adanya produk kit media yang telah dikembangkan oleh pengembang.

g. Nusa dan Bangsa

Menjadi mainan edukasi yang menjadi produk lokal berkualitas. Dan juga dapat menjadi salah satu pemecah solusi di Negara Indonesia.