

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Regeluth menyatakan bahwa pengembangan merupakan penerapan dari poin-poin penting yang didesain dalam lapangan, kemudian apabila sudah didesain dan sudah diuji coba maka, desain tersebut diperbaiki dan diperbaharui sesuai dengan masukan¹. Menurut pendapat ini, pengembangan merupakan proses penerapan dan uji coba desain di lapangan yang telah dibuat dan diperbaiki untuk memastikan efektivitas dan efisiensi kegunaannya.

Pengembangan menurut Seels & Richey, pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran². Dalam pendapat ini, pengembangan difokuskan kepada suatu cara untuk membuat dan merancang suatu bentuk fisik dari sesuatu

¹ Dewi S. Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2009), h.15

² Alim Sumarno, *Perbedaan Pengembangan dan Pengembangan*, (Surabaya: Elearning UNESA, 2012), h.39

bentuk yang sudah ada sebelumnya. Sehingga bentuk fisik yang dirancang berupa suatu produk, akan disempurnakan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

Pengembangan menurut Modhofir, adalah cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu³.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dipaparkan, pengembang mendefinisikan bahwa pengembangan ialah proses menerjemahkan sebuah rancangan yang telah dibuat sebelumnya, dengan meningkatkan kualitas melalui beragam tahapan uji coba sebagai upaya dalam meningkatkan mutu.

Association for Educational Communication and Technology (AECT 2014), yaitu : “Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”⁴

Pengembangan produk bisa menjadi salah satu upaya dalam menciptakan sumber-sumber teknologi yang tepat guna memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja seseorang dalam belajar.

³ Mudhofir. 1999. *Teknologi Instruksional*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya. h.29

⁴ Alan Januzweki and Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary*. (New York: Routledge, 2010), h.1

2. Penelitian Pengembangan

Sugiono menyampaikan bahwa *Research and Development* adalah metode pengembangan yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu⁵. Pendapat tersebut pengembangan pengembangan berarti memiliki orientasi terhadap produk yang teruji efektivitasnya.

Sukmadinata menyampaikan hal yang senada, bahwa pengembangan pengembangan merupakan sebuah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan⁶. Dari pendapat Sukmadinata maka, pengembangan pengembangan tidak hanya mencakup kepada hal-hal yang berkenaan pada proses, melainkan berupa proses dalam menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya dan sesuai dengan penemuan baru atau perbaikan yang menjadi hal yang menjadi bagian dari pengembangan pengembangan.

Borg dan Gall menjelaskan bahwa pengembangan pengembangan adalah sebuah pengembangan berbasis industri.

⁵ Sugiyono, Metode Pengembangan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung:ALFABETA,2007),h.297

⁶ Sukmadinata, N.S, Metode Pengembangan Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h.164

Sebab saat produk atau temuan pada pengembangan pengembangan digunakan untuk merancang suatu produk-produk dan prosedur baru yang kemudian secara sistematis dilakukan uji coba di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mencapai kriteria keefektivan, kualitas atau standar yang sama⁷. Dari pendapat yang dipaparkan tersebut, maka pengembangan pengembangan merupakan pengembangan yang tujuannya untuk merancang produk atau prosedur baru yang diuji coba di lapangan dan disempurnakan hingga mencapai pada mutu dan kualitas yang diharapkan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 menjelaskan bahwa:

Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.⁸

⁷ Borg, W.R, Educational Research : An Introduction, (New York: Longman, 1983), h.589

⁸ Rudy Senjaya, Perspektif Penerapan Pengembangan Dan Pengembangan (LITBANG) Dalam Penyelenggaraan Pemerintah Daerah, 2008, p.1 (<http://bapedakabtasik.wordpress.com>) diakses pada 9 September 2014 00:09 WIB)

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang telah dipaparkan, pengembang mendefinisikan bahwa pengembangan pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah pengembangan yang berbasis pada proses pengembangan produk atau proses penyempurnaan sebuah produk yang ada sebelumnya. Dan hasil produk yang telah dikembangkan akan diuji coba di lapangan untuk mengetahui seberapa baik mutu dan kualitas produk tersebut. Sehingga nantinya produk yang telah teruji efektivitas dan kualitasnya dapat memasuki dunia industri. Sehingga dapat meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru.

3. Model Pengembangan Produk

Pengembangan suatu produk dibutuhkan tahapan-tahapan hingga mencapai produk sesuai yang diharapkan, sehingga dibutuhkan prosedur dalam suatu pengembangan produk. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk disebut dengan model. Suatu abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau system, dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambang lain. Pernyataan tersebut dinyatakan oleh

*Good and Travers*⁹. Banyak ahli yang mengungkapkan tentang definisi model pengembangan, salah satunya adalah:

Morrison, Ross, dan Kemp (2001), model suatu desain dalam suatu sistem pembelajaran dapat membantu perancangan program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tertentu untuk menciptakan suatu aktivitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.¹⁰

Model Pengembangan desain sistem pembelajaran menurut Gustafson dan Branch (2002) dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, diantaranya : *classrooms oriented model*, *product oriented model* dan *system oriented model*.

1) Desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas (classrooms oriented model)

Suatu model yang orientasinya menitikberatkan pada aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam model ini, kelas harus didasarkan pada suatu asumsi aktivitas yang mengacu pada strategi, penyampaian isi materi dan evaluasi pembelajaran.

⁹ Yusufhadi Miarso, *Laporan Pengembangan, Survei Pengembangan Instructional* (Depdikbud, 1998), hlm.8

¹⁰ Benny, A Pribady, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), p.87

2) Model Desain pembelajaran yang berorientasi pada produk (Product Oriented Model)

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk. Dimana suatu produk dihasilkan berupa media pembelajaran yang didesain untuk memfasilitasi pembelajaran bagi peserta didik.

3) Model Sistem Pembelajaran yang berorientasi Sistem (System Oriented Model)

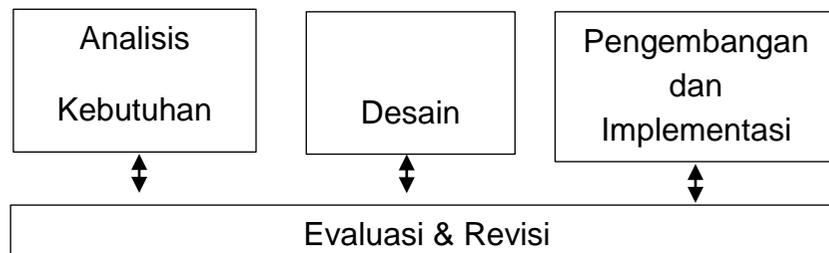
Pengembangan sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem lebih menekankan pada metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dimana dalam proses ini dibutuhkan adanya desain sistem pembelajaran : input – proses – output.

Dalam Pengembangan kit media ini jenis klasifikasi model pengembangan pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada produk (*produk oriented model*) yang di produksi untuk memfasilitasi peserta didik dalam merangsang kreativitas.

Terdapat beragam model yang berorientasi pada produk, Namun model-model pengembangan suatu produk yang akan dibahas oleh pengembang adalah model pengembangan Hanafin and Peck, Model Baker and Schutz, serta model Bela H. Banathy. Dari ketiga model tersebut, ada perbedaan dimana istilah yang digunakan berbeda dan proses dari desain hingga evaluasi memiliki karakteristik yang berbeda, berikut penjabarannya:

1.) Model Hanafin and Peck

Model Hannafin and Peck¹¹ adalah model yang berorientasi pada produk. Model ini memiliki fase yang sederhana dengan mencakup tiga tahapan. Berikut ini adalah penggambaran dari model Hannafin and Peck:



Gambar 2.1 Model Hannafin dan Peck

¹¹ | Made Tegeh, dkk, Model Pengembangan Pengembangan (Bali, 1987) hlm. 12

a. Fase Analisis Kebutuhan

Fase Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama untuk mengembangkan produk sebab, dengan mengembangkan suatu produk, dibutuhkan untuk mencari tahu tentang seberapa dibutuhkan produk yang akan dikembangkan pengembang dalam proses belajar dan pembelajaran. Dan untuk mengembangkan produk, dibutuhkan identifikasi terhadap produk dengan karakteristik peserta didik.

b. Fase Desain

Setelah memperoleh hasil dari kebutuhan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran, maka selanjutnya masuk dalam tahap desain. Pada tahap ini pengembang harus mengetahui produk yang akan dikembangkan apakah sesuai dengan pengalaman belajar peserta didik. Sehingga dengan begitu pengembang dapat mengetahui sejauh mana produk yang akan dikembangkan bermanfaat bagi peserta didik.

c. Fase Pengembangan dan Implementasi

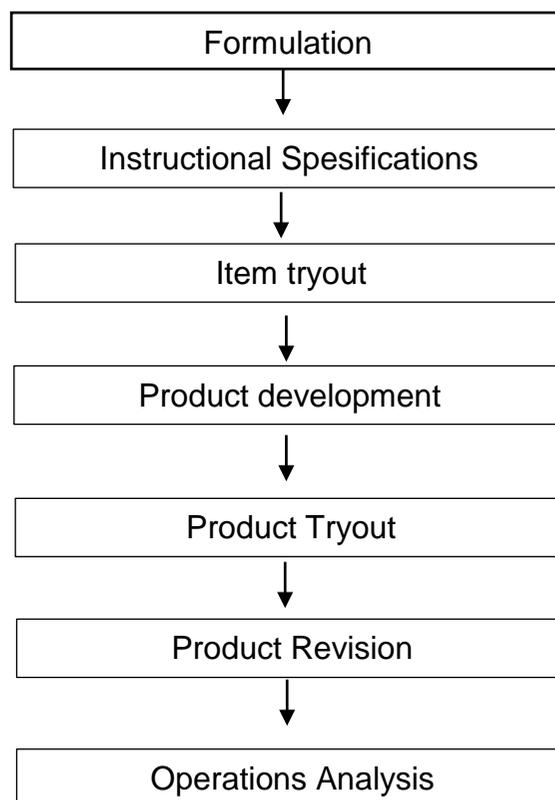
Fase Pengembangan dan Implementasi adalah fase yang mencakup suatu kegiatan membuat produk pembelajaran berdasarkan dengan tujuan belajar yang hendak dicapai. Sehingga setelah proses pembuatan produk, pengembang harus menilai dan menguji produk. Agar produk yang dihasilkan dapat berguna dan proses belajar dan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

d. Evaluasi dan Revisi

Hasil dari penilaian dan pengujian produk pembelajaran, akan dievaluasi. Karena fase ini sangat penting demi meningkatkan mutu dan kualitas. Dan fase Evaluasi dan Revisi ada pada setiap fase, sebab setiap adanya langkah untuk mengembangkan produk, diperlukan evaluasi dan revisi pada setiap tahap. Hal ini guna membuat pengembang terus menyempurnakan produk yang akan dihasilkan.

2.) Model Baker and Schutz

Berikut ini adalah penggambaran model Baker and Schutz yang menjabarkan secara rinci suatu model pengembangan pembelajaran dalam orientasi produk dalam 7 langkah, diantaranya :



Gambar 2.3 Model Baker and Schutz (1971)¹²

¹² R. Tony Eichelberger, *Disciplined, Understanding and Doing Education Research*, (Cornel University, 1989) h.28

Berikut penjabaran dari model Baker and Schutz¹³:

1) Formulasi Produk

Tahapan dari Perumusan dalam model ini adalah menitik beratkan dengan bagaimana produk dijadikan sebagai langkah dalam mengambil keputusan sebelum produk dibuat. Yang dimaksud dengan tahapan perumusan disini adalah, produk seperti apa yang akan dibuat oleh pengembang, sistematikanya, dan apa produk yang akan dibuat benar-benar layak untuk dikembangkan. Faktor yang juga berpengaruh pada tahap ini adalah kegunaannya, jumlah keseluruhan biaya pembuatan produk, dan ketersediaan produk apa mampu bersaing dengan produk lainnya. Selain itu target peserta didik juga harus dipilih dalam tahapan ini, yang didasari dengan pengambilan keputusan dalam tahap ini, yaitu: kedalaman isi pesan yang akan disampaikan serta fungsi dan peranannya dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, menentukan semua hal tersebut tentu tergantung dengan produk yang akan dibuat. Tahap ini dapat melalui wawancara dan kusioner, tentang bagaimana kelayakan produk tersebut dibuat dengan

¹³ Baker, Robert L and Schutz et al. *Instructional Product Development* (London: Van Nostrand Reinhold, 1979). Hlm.132-159

mencari tahu langkah untuk mengembangkan secara sempurna.

2) Spesifikasi Langkah

Tahap kedua dalam pengembangan produk yaitu spesifikasi langkah. Dalam tahap ini, dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran agar dapat memudahkan proses pengembangan. Dimana pengembangan produk ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang baik untuk menunjang kegiatan yang bertujuan untuk mencapai suatu indikator pembelajaran tertentu. Sehingga dengan menggunakan produk ini peserta didik mendapat keuntungan tertentu dan juga menentukan prasyarat apa saja yang dibutuhkan agar kegunaan dari produk tersebut tercapai dengan baik.

3) Uji Coba Soal

Tahap ketiga ini berkaitan dengan soal yang dibuat mengenai produk yang dibuat. Soal yang disusun adalah melalui kisi-kisi test *expert review*, *one to one*, *small group* dan *field test* yang kemudian akan dibuat instrument berupa kusioner untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan guru, kemudian didukung dengan lembar pengamatan pada produk yang akan diuji cobakan terhadap peserta didik. Hal

ini untuk mengukur seberapa jauh produk yang dikembangkan pengembang dapat mencapai tujuan belajar yang hendak dicapai.

4) Pengembangan Produk

Tahap keempat yaitu pengembangan produk. Pada tahap ini produk mulai dikembangkan berdasarkan tahapan pengembangan, dalam tahapan ini akan ada beberapa tahap untuk mencapai produk tersebut pada tahap yang paling ideal untuk digunakan oleh peserta didik.

5) Uji Coba Produk

Tahap uji coba adalah tahapan untuk mengevaluasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan apakah dapat membuat peserta didik belajar dan mencapai tujuan belajar yang hendak dicapainya. Dalam tahap ini pengembang menguji coba ke lapangan, dan menurut Schutz, dalam tahap ini jumlah responden tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit pula. Sebab dalam tahap uji coba memiliki dua macam tujuan: memperbaiki produksi produk dan uji coba dalam kemudahan materi yang digunakan¹⁴.

¹⁴ *Ibid*, 160

6) Revisi (perbaikan) produk

Perbaikan produk yang telah dikembangkan diperoleh dari hasil uji coba produk dilapangan terhadap peserta didik. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk semakin meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan hingga pada tahap yang paling ideal.

7) Analisis Operasi

Tahap terakhir dalam model ini adalah bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang telah dikembangkan. Serta untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas produk dari saran dan pengalaman uji coba pengembangan.

Ketiga model di atas sangat jelas perbedaannya dalam setiap tahapannya. Namun pengembang memilih model Hannafin and Peck. Adapun langkah-langkah model rancangan pembelajaran menurut Hannafin and Peck model adalah tahap : 1) Analisis (*analyze*), 2) Perancangan (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Alasan pengembang memilih model pengembangan ini adalah memperlihatkan tahapan dasar dalam suatu pengembangan produk secara sederhana. Selain itu model pengembangan produk ini memiliki tahapan yang efektif dan

efisien. Sehingga memudahkan pengembang dalam memperhitungkan proses, waktu hingga biaya yang dipersiapkan dalam pengembangan produk kit media.

3.) Model Rowntree

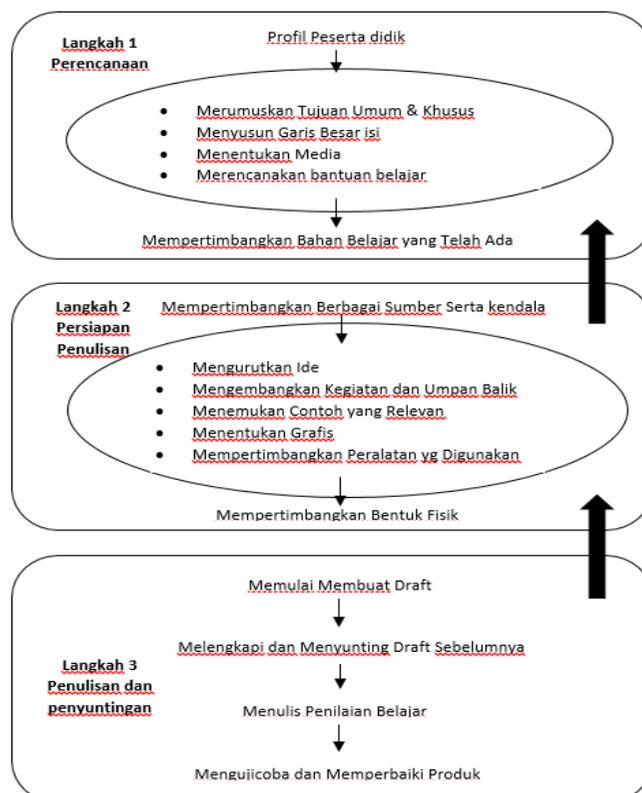
Model Rowntree merupakan model yang didesain untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran. Model produk ditandai dengan pekerjaan yang harus dilaksanakan untuk memproduksi suatu media pembelajaran seperti kit media.

Model ini memiliki tiga tahapan yang harus dilalui untuk mengembangkan sebuah produk. **Tahap pertama** adalah tahapan perencanaan, yang di dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu: identifikasi profil peserta didik, merumuskan tujuan umum dan khusus, menyusun garis besar isi, menentukan media, merencanakan pendukung belajar, dan mempertimbangkan bahan belajar yang sudah ada.

Tahap kedua adalah tahap persiapan penulisan dengan melakukan beberapa hal, seperti: mempertimbangkan sumber-sumber dan hambatannya, mengurutkan ide dan gagasan, mengembangkan aktivitas dan umpan balik, menentukan contoh-contoh terkait, menentukan grafis pada kit media, menentukan peralatan yang digunakan, menentukan desain yang ada dalam kit media dan menentukan bentuk fisik kit media.

Tahap ketiga adalah tahap penulisan dan penyuntingan yang merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah memulai membuat draf, melengkapi draf dan menyunting, menulis asesmen belajar, dan mengujicoba serta memperbaiki.¹⁵

Berikut ini merupakan ilustrasi model Rowntree¹⁶.



Gambar 2.3 Model Rowntree¹⁷

¹⁵ Derek Rowntree. 1994. *Preparing materials for open, distance, and flexible learning*. London: Kogan. hlm.4

¹⁶ Loc.cit

¹⁷ Ibid

Manfaat yang diperoleh dari model desain pembelajaran ini, diantaranya:

- Kejelasan pelaksanaan seluruh kegiatan desain pembelajaran;
- Terkonsentrasi atas produksi bahan ajar tertentu sehingga mudah diikuti setiap langkahnya; dan
- Model dan cara kerja relatif sederhana, tanpa melibatkan komponen (supra) sistem.¹⁸

Dari ketiga model yang telah dipaparkan, pengembang memilih menggunakan model Rowntree dalam pengembangan Kit Media. Tahapan kegiatan dalam model ini terbilang sederhana tanpa melibatkan komponen (supra)sistem, mulai dari perencanaan, pengembangan dan evaluasi, sehingga akan memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran Kit Media bagi anak kelas 4 SD.

¹⁸Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. hlm.44-46

B. Kajian Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar

1. Definisi Belajar

Belajar adalah suatu proses dimana organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.¹⁹ Pendapat ini menjelaskan bahwa belajar adalah proses dari pengalaman dalam diri seseorang, karena dengan adanya pengalaman, secara tidak langsung seseorang akan belajar mengenai hal-hal lewat hal yang dia alami.

Burton dalam Susanto berpendapat senada bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.²⁰ Bahwa artinya belajar merupakan interaksi antara individu dengan individu lain dan juga individu dengan lingkungannya. Sehingga dengan adanya sebuah proses interaksi, seseorang akan belajar beragam hal yang sebelumnya dia tidak ketahui menjadi tahu. Maka begitulah proses belajar, yang mana berawal dari ketidaktahuan seseorang.

Beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa definisi belajar adalah perubahan tingkah laku yang secara sadar dan permanen karena ada sebuah interaksi individu dengan lingkungannya. Melalui proses belajar, individu akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik.

¹⁹ Dimiyati, Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006)p.10

²⁰ Ahmad Susanto, Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar. (Jakarta: Kencana, 2013),p.3

Proses belajar bagi peserta didik di usia anak-anak bersifat mengumpulkan beragam pengetahuan melalui pengalaman dan hal-hal yang konkrit. Berbeda dengan orang yang telah dewasa. Belajar harus didukung dengan proses yang menyenangkan. Sehingga Kit Media yang akan dikembangkan, dapat membantu peserta didik mengumpulkan pengetahuan yang beragam tentang suatu materi, jadi peserta didik kaya akan sebuah pengetahuan dengan proses belajar *Learning by Doing*.

2. Definisi Pembelajaran

Gagne mengemukakan mengenai definisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

“Pembelajaran adalah seperangkat proses yang bersifat eksternal bagi setiap individu yang bersangkutan. Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna dan sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan). Selain itu, dalam usaha mengatur kondisi eksternal diperlukan berbagai rangsangan yang dapat diterima oleh panca indera, yang dikenal dengan nama dan sumber belajar.”²¹

Bahwa pendapat Gagne menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses yang datang dalam setiap individu akan kemauannya. Dan hal lain adalah mengenai peristiwa dan pengalaman yang nyata secara langsung dialami oleh individu tersebut.

²¹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007),p10

Lefrancois dalam Yamin berpendapat:

Pembelajaran merupakan persiapan kejadian-kejadian eksternal dalam suatu situasi belajar dalam rangka memudahkan pemelajar belajar, menyimpan (kekuatan mengingat informasi), atau menstransfer pengetahuan dan keterampilan.²²

Berdasarkan pengertian dari Lefrancois, pembelajaran adalah hal dengan empat komponen didalamnya yang saling berkaitan antara komponen satu dengan komponen lainnya, diantaranya adalah : peserta didik, pendidik (guru), sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli pembelajaran adalah sebuah tindakan dari luar diri seseorang yang secara sengaja dirancang dan terstruktur sebagai hal yang mampu untuk membelajarkan seseorang. Dan dalam perancangan didalamnya, empat komponen mengenai peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar harus selaras dan terarah. Misalnya saja pembelajaran mengenai proses pembelajaran seni menggambar, dimana harus ada peserta didik, guru yang menguasai bidang seni, sumber belajar mengenai menggambar yang mendukung, serta lingkungan yang memfasilitasi mengenai seni menggambar. Sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.

²² Martinis Yamin, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press, 2001),p.70

3. Pembelajaran pada Sekolah Dasar

Sekolah dasar merupakan masa bagi anak-anak mulai mempelajari segala keilmuan di dunia pendidikan. Dimana pada masa ini peserta didik dibina dengan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan seluruh aspek, diantaranya kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik.²³ Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran pada masa sekolah dasar adalah masa dimana seorang anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah terpengaruh oleh lingkungan. Untuk itu perlu adanya tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan tersebut, yaitu prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bermain, dan sebagainya, untuk itu dalam proses pembelajaran peserta didik yang telah memasuki tahapan sekolah dasar, perlu adanya media pendukung untuk aktivitas kreatif.

Berdasarkan penjabaran diatas, peserta didik pada jenjang sekolah dasar membutuhkan media karena pada masa itulah mereka mengasah aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik, untuk itu pengembangan media harus dipersiapkan dengan mempertimbangkan beragam karakteristik peserta didik pada sekolah dasar.

²³ Susanto, Ahmad, Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah dasar(Jakarta:2016) hlm. 28

4. Tujuan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

Tujuan pendidikan SD adalah usaha dalam pembentukan dasar kepribadian peserta didik sebagai manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan dirinya; pembinaan pemahaman dasar dan seluk beluk ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan untuk belajar pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan hidup dalam masyarakat.

Sebagaimana ditetapkan di dalam di dalam Undang-undang No. 2 Tahun 1989²⁴ tentang sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

A. Kajian Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran

1. Teknologi Pendidikan

Perkembangan definisi teknologi pendidikan saat ini sudah mengalami beberapa perubahan dan penyempurnaan yang

²⁴ Tilaar, H.A.R, Manajemen pendidikan nasional : kajian pendidikan masa depan (Jakarta: 2002) hlm 22

dimulai sejak tahun 1960an. Definisi pertama dikembangkan oleh *The Technological Development Project* dari *The National Education Assosiation* dengan diketua oleh Prof. Dr. Donald P. Ely dan pada tahun 1963 telah disahkan definisi yang pertama ini.²⁵

Seiring dengan perkembangan zaman, definisi Teknologi Pendidikan terus berubah dan berkembang. AECT (*Assosiation for Educational Communications and Technology*) merupakan organisasi tertua dalam teknologi pendidikan yang didirikan sejak tahun 1923. Pemanannya dalam dunia teknologi pendidikan bersama para pakar dan ahli telah melahirkan beberapa rumusan definisi. Perkembangan definisi dari tahun 1963 terus berkembang yang diikuti dengan penyempurnaan rumusan definisi yang muncul pada tahun 1972, 1977, 1994, hingga 2004.

Definisi terbaru saat ini adalah definisi teknologi pendidikan menurut AECT tahun 2004:

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources.”*²⁶

Menurut definisi tersebut secara ringkas terdapat keistimewaan di dalamnya, sebagai berikut:

²⁵ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2004), hal. 136

²⁶ Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2012), hal. 31

a. Belajar dan kinerja

Kedua istilah ini mengarah pada upaya peningkatan mutu kemampuan yang dimiliki seseorang (*human development*) melalui jalur pendidikan formal, yakni sekolah atau belajar serta jalur pendidikan dalam organisasi atau profesi sebagai upaya peningkatan kinerja (*performance improvement*).

b. Proses teknologis dan sumber (*technological processes and resources*)

Kemajuan teknologi yang pesat khususnya dalam teknologi digital tidak hanya memberikan dampak untuk industri dan gaya hidup seseorang di perkotaan. Namun, dalam bidang pendidikan dan pembelajaran juga ikut terkena imbas atau pengaruh dari kemunculan teknologi digital dan *global network*. Untuk itu, teknologi pembelajaran juga mengadopsi dan mengadaptasi proses dan sumber yang berbasis teknologi.

c. Mengindahkan etika dan estetika

Estetika mengantarkan teknologi pendidikan dan pembelajaran akan sebuah keindahan, seni dan cita rasa akan perlunya diasah dan dikembangkan. Seseorang yang memiliki nilai estetika yang tinggi akan berdampak pada

cara pandang dan sikap (*affective*) yang baik. Selain itu rasa empati, sikap proaktif dan asertif juga dibina melalui pengasahan estetika.²⁷

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan tahun 2004 menurut AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) yang menyatakan,

*“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources.”*²⁸

Menurut definisi teknologi pendidikan yang telah disebutkan diatas mengenai *facilitating learning* (memfasilitasi belajar) dan *improving performance* (meningkatkan kinerja belajar) salah satunya dengan cara *creating* (penciptaan atau pembuatan). Dari ketiga kawasan yang ada dalam definisi tahun 2004, kawasan pertama ini dilakukan melalui berbagai riset, teori dan praktik pada sumber belajar, lingkungan belajar, serta sistem belajar dengan berbagai latar yang berbeda-beda baik secara formal maupun nonformal.

Berdasarkan proses *creating* atau penciptaan, suatu kebutuhan menjadi tolak ukur dalam menghasilkan sebuah produk sehingga apa yang diciptakan sesuai dengan kondisi

²⁷ Ibid

²⁸ Alan Januszewski, Michael Molenda, *Educational Technology a Definition with Commentary*, (New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2008), p. 1

yang dibutuhkan serta dapat membantu mengatasi berbagai kesenjangan atau masalah yang terjadi. Selain itu terdapat kaitannya juga dengan pencapaian tujuan dalam suatu organisasi yang menekankan bahwa hubungan teknologi pendidikan dengan suatu upaya untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan serangkaian perantara untuk menyampaikan pesan yang dipergunakan untuk memfasilitasi belajar. Sehingga apabila pengembangan media tidak dilakukan secara tepat menggunakan teori dan informasi yang ada maka produk tersebut tidak akan menjadi produk yang bermanfaat dan tidak sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dalam bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'²⁹.

Media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya³⁰.

²⁹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta, 2012), h 27

Media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal³¹.

AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun National Education Association (NEA) mengartikan “media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Koyo K., DKK 1985:42)³².

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, pengembang menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat terkemas dalam bentuk visual, audio, atau multimedia sehingga, dengan adanya perantara dalam proses belajar dan pembelajaran, maka suatu hal yang abstrak akan menjadi konkret dalam pemahaman peserta didik di dalam proses belajar dan pembelajaran.

³⁰ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hlm. 246

³¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta, 2012), h 28

C. Kajian Kit Media

1. Definisi Kit Media

“A Media kits a collection of teaching/learning material involving more than one type of medium an organized around a single topics. Kits often include real objects, models, and mockups. They may also includes CD-ROMs, DVDs, audio, and video meterials, still pictures, study print, maps, worksheet, charts, graps, and booklets.”³³

Bahwa kit media terdiri dari lebih dari satu komponen yang terintegrasi didalamnya, terdiri dari koleksi bahan ajar yang lebih dari satu macam tentang suatu topic tertentu. Kit Media bisa berupa objek sesungguhnya ataupun model. Bisa termasuk CD-ROM, DVD, Media audio dan video, gambar diam, peta, lembar kerja, bagan, gambar, booklet.

Pada penerapannya kit media konvensional sangat baik bagi pembelajaran peserta didik, namun seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi saat ini, banyak sekali media yang muncul berbasis digital. Sehingga seringkali media dengan basis konvensional terlupakan dan ditinggalkan secara perlahan. Dan media konvensional tidak banyak dikembangkan.

³³ Heinich, molenda, Russel, and Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning* (London: Practice Hall International, 1996)p. 104

Kebutuhan media konvensional masih sangat dibutuhkan bagi peserta didik. Karena dengan media konvensional berbentuk kit, peserta didik dapat secara aktif menggunakan media. Sehingga sangat penting untuk terus mengembangkan media konvensional selaras dengan digital.

Pengembang akan mengembangkan media konvensional dengan seri kit media yang akan disesuaikan dengan perkembangan zaman, kebutuhan belajar peserta didik, dan kondisi fisik

2. Karakteristik Kit Media

Karakteristik Kit media, diantaranya :³⁴

- Memiliki lebih dari satu komponen yang ada didalamnya.
- Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga peserta didik bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, kit media sebaiknya memenuhi fungsi-fungsi sebagai berikut, diantaranya adalah:³⁵

³⁴ Ibid. p.105

- Mampu memperkuat respon dari pengguna secepatnya dan sesering mungkin
- Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajar sendiri
- Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan dan lain-lain.

Karakteristik diatas menekankan bahwa apabila kit media digunakan secara benar dan baik akan memberikan manfaat yang sangat baik pula bagi perkembangan peserta didik. Peserta didik dapat terfasilitasi dalam suatu aktivitas kreatif.

3. Kelebihan Kit Media

Kit media mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya :

- Media yang menarik bagi pembelajaran anak Sd kelas 4, karena proses pembelajaran dengan cara *Learning by Doing*, sehingga akan lebih menyenangkan dan

³⁵ Ibid.

melibatkan anak untuk senantiasa membuat sesuatu dengan media yang tersedia.

- Proses belajar menjadi lebih interaktif, aktif, dan kreatif. Karena media yang dirancang dapat menjadikan anak dapat belajar mandiri dengan media yang akan dikembangkan.

4. Kekurangan Kit Media

Kekurangan Kit Media, diantaranya adalah :

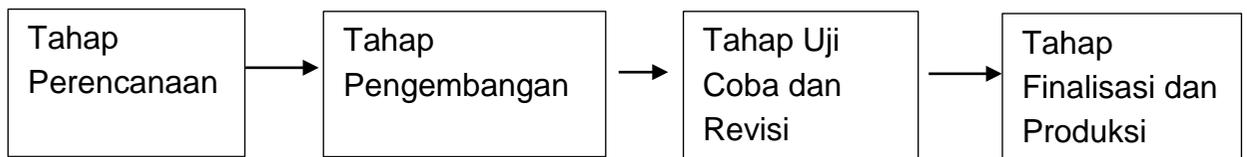
- Media ini masih belum banyak dikembangkan di dunia pembelajaran, zaman sekarang media yang dikembangkan lebih kepada digital.
- Kit Media adalah media yang memiliki kategori media yang relative mahal.

5. Kriteria Pengembangan Kit Media

Ada beberapa kriteria dalam mengembangkan kit media, diantaranya adalah : langkah pengembangan kit media, kriteria pengembangan kit media, dan prinsip desain pesan dalam pengembangan kit media.

a. Langkah Pengembangan Kit Media

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran diperlukan langkah-langkah yang sistematis agar tercipta media yang baik. Kit media termasuk kedalam media pembelajaran. Ada beberapa langkah dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diantaranya adalah :



Gambar 2.4 Tahap perkembangan Media Pembelajaran³⁶

Tahap pertama adalah tahap perencanaan, pada tahap ini suatu media yang akan dibuat harus disusun mengenai Garis-garis Besar Isi Media (GBIM) yang akan dijadikan pedoman dalam penyusunan kit media. GBIM ini berisi tentang sasaran atau peserta didik, tujuan umum dan tujuan khusus, materi atau isi pelajaran, media yang digunakan dan strategi penilaian.

³⁶ Purwanto, Aristo Rahardi dan Suharto Lasmono, Pengembangan Media, (Jakarta: PUSTEKOM DEPDIKNAS, 2007), H.15

Setelah selesai menganalisis GBIM, tugas yang akan dilakukan oleh pengembang adalah persiapan outline dan penulisan draft. Yaitu digunakan untuk mencatat tentang tema yang akan diangkat dalam produk yang akan dikembangkan. Dan hal tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kemudian langkah ketiga adalah membuat draft yang sudah dibuat secara cermat, dan tentunya diberikan komentar terhadap isi. Setelah itu masuk dalam langkah terakhir, yang mana disebut dengan Finalisasi dan produksi. Artinya teks dan tema yang akan dibuat harus sudah benar-benar lengkap dan kit media akan siap di produksi.

b. Kriteria Pengembangan Kit Media

Tahap pengembangan materi pembelajaran terdapat tiga prinsip utama yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip yang akan dijadikan landasan untuk menentukan materi pembelajaran yang sesuai (relevansi), keajegan (konsisten), dan kecukupan (adequacy)³⁷

- 1) Relevansi (kesesuaian), Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar.

³⁷ Depdiknas, Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran, (Jakarta:2008)

- 2) Konsistensi (keajegan). Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.
- 3) *Adequacy* (kecukupan). Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu banyak dan tidak boleh terlalu sedikit.

Dalam pengembangan kit media ini, pengembang menggunakan kriteria yang tercantum diatas adalah materi tentang cita-cita tema 6 subtema 1, yaitu aku dan cita-citaku. Ada 7 macam cita-cita yang akan ditampilkan dalam kit media. Hal ini sudah relevan sesuai dengan standar kompetensi dasar yang ingin dicapai. Selain itu, materi yang akan ditampilkan tidak terlalu banyak, karena sesuai dengan prinsi *adequacy* (kecukupan). Materi yang terlalu banyak akan membuat bosan peserta didik.

c. Prinsip Desain Pesan dalam Pengembangan Kit Media

Untuk merancang kit media, maka diperlukan komponen yang harus diperhatikan. Sehingga tujuan belajar yang hendak dicapai akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Maka bahan belajar yang dikembangkan haruslah dirancang dengan memperhatikan dan

menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Karena suatu desain pesan sangat berpengaruh sesuai dengan bagaimana desainnya. Unsur desain pesan dalam pengembangan kit media, diantaranya:

1. Elemen

Dalam menyusun suatu produksi media perlu adanya penyusunan elemen dalam bentuk gambar dan teks yang dapat digunakan dalam media yang akan dikembangkan tersebut, hal-hal yang termasuk didalam elemen adalah sebagai berikut:

a.) Unsur Gambar/Visual

Dalam unsur gambar atau visual terdapat tiga kategori, diantaranya (1) gambar realistik (gambar yang sesuai dengan bentuk asli), (2) bentuk analog yaitu sesuatu hal yang menyerupai dengan bentuk asli sesuai dengan topik atau konsep yang ditentukan, (3) Gambar organisasi diantaranya grafis, peta, skema, bagan, atau klasifikasi suatu organisasi. Unsur Visual adalah suatu unsur dalam kit media untuk membuat konsep materi yang bersifat abstrak namun menjadi hal yang konkrit. Sehingga hal yang sulit distimulus dengan

kata prakata dapat dengan mudah dikomunikasikan dengan visualisasi, sehingga lebih mudah untuk dimengerti.³⁸

b.) Unsur Teks

Suatu unsur teks diperlukan hal yang konsisten dan mempertimbangkan usia yang akan menjadi sasaran media yang akan dikembangkan. Hal yang harus dipertimbangkan diantaranya: ukuran, jarak, dan gaya yang digunakan. Sebab hal ini menjadi hal yang dipertimbangkan dalam unsur keterbacaan suatu media. Bentuk verbal dalam kit media dipengaruhi dengan bahasa pengembang pembelajaran. Kit media digunakan sebagai media untuk memfasilitasi belajar peserta didik dalam aktivitas kreatif mereka. Maka pesan verbal dapat disampaikan dengan bentuk teks. Oleh karena itu, kemampuan dalam mengolah dan penggunaan bahasa pengembang adalah hal yang sangat penting dalam mendukung tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam buku *Instructional Technology and Media for Learning*, Smaldino menguatarakan tentang unsur-unsur visual, yaitu:³⁹

³⁸ R., Molenda, M Smaldino, S.&R Russell J. *Instructional Technology and Media For Learning*, 9 th edition, (Pearson, New Jersey : 2008), p, 74.

³⁹ Ibid, p 78

Pengembangan kit media ini, menggunakan lima unsur yang tertera diatas, yang mana unsur tersebut merupakan unsur verbal.

Pada prinsip gaya dapat dilihat dari bentuk huruf yang tidak berkait sehingga memudahkan pengguna untuk membaca tulisan dan informasi yang disampaikan. Ukuran yang digunakan haruslah mampu mengakomodir keterbacaan peserta didik. Peserta didik kelas 4 SD cenderung menyukai hal-hal yang konkrit dan terlibat dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Dan dalam hal ini peserta didik sudah mampu belajar mandiri, sehingga dalam kit media yang tersaji diperlukan arahan yang jelas dengan ukuran tulisan yang seimbang dengan ilustrasi yang tersaji. Dengan begitu peserta didik nyaman dalam menggunakan media.

Warna harus kontras dengan tulisan yang tersedia. Background yang digunakan juga harap diperhatikan agar tidak mengganggu tulisan dan ilustrasi. Selain itu, digunakan banyak warna agar peserta didik lebih antusias dalam mempergunakan kit media.

c.) Unsur Penambah Daya Tarik

Unsur penambah daya Tarik adalah hal yang bertujuan untuk membuat antusiasme pengguna dalam menggunakan media. Hal yang tergolong didalamnya adalah kejuran, tekstur dan interaksi. Ketiga hal tersebut digunakan untuk memperkuat media yang digunakan akan menjadi media yang melibatkan emosional pada peserta didik dalam menggunakan media tersebut.

2. Pola

Dalam suatu pola adalah tahapan untuk bagaimana pengembang mengembangkan suatu tampilan visual secara keseluruhan dengan faktor-faktor, sebagai berikut:

a.) Unsur Perangkaian

Setelah elemen utama sudah didesain dengan baik, maka diperlukan suatu unsur perangkaian untuk posisi yang digunakan untuk suatu layout untuk membuat tampilan menjadi baik.

b.) Unsur Bentuk

Tujuan dari unsur ini adalah untuk menjadi pola dasar dalam meningkatkan suatu tampilan dari media yang dikembangkan.

c.) Keseimbangan

Keseimbangan tergolong dalam suatu hal yang berkaitan dengan keselarasan antara satu bentuk dengan bentuk lainnya.

d.) Skema Warna

Skema suatu warna dipertimbangkan dengan adanya keserasian antara warna satu dengan lainnya, sehingga pengguna semakin antusias karena warna yang dihadirkan sesuai.

3. Pengaturan**a.) Kedekatan**

Setelah menetapkan bentuk secara keseluruhan, pengembang harus bisa masuk pada unsur kedekatan melalui kata-kata yang dihadirkan dalam suatu media dengan gambar yang dihadirkan. Sehingga media yang

dikembangkan akan selaras antara gambar dengan kata-kata yang hadir.

1) Arah

Pengguna media akan membaca tampilan visual sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing. Sehingga dalam suatu pengembangan media, kita harus dapat merancang suatu desain dengan arah yang jelas dengan bantuan tanda panah atau langkah-langkah tertentu untuk mempermudah penggunaan media.

2) Mengkontraskan dasar gambar

Kata-kata penting dalam mengontaskan gambar agar pengguna memahami walau hanya sepiintas melihat visualisasi yang hadir dalam suatu media yang dikembangkan.

3) Konsisten

Dalam suatu media yang dirancang antara teks, gambar dan warna harus konsisten dalam halaman-halaman yang dirancang.

C. Kajian Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Rhodes menyebutkan:

“Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product.”⁴⁰

Bahwa keempat P tersebut saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

James J Gallagher (1985) mengatakan bahwa:

“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”

(Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, dan mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).⁴¹

Menurut Supriadi, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Dan ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam

⁴⁰ Ronald A. Beghetto, *Creative Contradictions in Education: Cross Disciplinary Paradoxe* (1961) p. 24

⁴¹ Yeni Rachmawati dn Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak*, (Jakarta: 2010), h.13

kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi dan intergrasi antara setiap tahap perkembangan⁴².

Selanjutnya Alex Sobour mendefinisikan kreatif sebagai suatu yang beragam diikuti dengan logika serta pengertian yang bersifat intuitif untuk menciptakan suatu keadaan atau benda. (dalam Alex Sobour 1991: 12)⁴³.

Utami Munandar kemudian mengungkapkan secara operasional bahwa kreatif dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.⁴⁴

Di lain pihak Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru. (dalam Tjandrasa dan Zarkasih 1993: 4).⁴⁵

⁴² Ibid, 14

⁴³ Alex Sobour, *Anak Masa Depan*, (Bandung, Angkasa, 1991) hlm. 12

⁴⁴ Ibid, hlm 50

⁴⁵ Elizabet B. Hurlock, *Perkembangan Anak II*, Terj. Dr Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah Zarkasih, (Jakarta: Erlangga,1993) hlm.4

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dipaparkan, pengembang mendefinisikan kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang berpikir tingkat tinggi untuk menciptakan dan melahirkan suatu gagasan, ide, imajinasi, maupun produk nyata. Baik dalam bentuk yang baru maupun dalam sesuatu hal yang lama menjadi sesuatu yang baru untuk dikembangkan didalam kehidupan sehari-hari. Dan kreativitas dapat terwujud apabila adanya dukungan dan dorongan dari empat hal: diri sendiri, proses, lingkungan, dan produk yang dihasilkan.

2. Macam-macam Perilaku Kreativitas

Menurut Parnes (dalam Nursito: 2000)⁴⁶ Proses Kreativitas bisa terjadi bila dibangkitkan melalui suatu masalah yang merangsang pada lima macam perilaku kreatif, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.

⁴⁶ Rachmawati, Kurniawati op, loc, cit hlm. 163

- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

3. Faktor pendukung dan penghambat Kreativitas

Empat hal yang menjadi faktor yang berpengaruh dalam berkembang dan atau tidaknya suatu potensi kreatif pada diri seorang anak. Hal-hal diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Rangsangan mental yang diberikan kepada anak pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*Psikological Atmosphere*). Apabila rangsangan yang diberikan positif maka, perkembangan potensi anakpun juga positif.
- b. Lingkungan Kondusif yang tercipta, apabila lingkungan didukung dengan hal-hal yang membuat anak dapat mengakses apapun untuk digenggam, didengar, dan dilihat, maka akan mendukung kreativitas anak-anak, namun apabila tidak, kreativitas anak pun terhambat.

- c. Peran Guru dalam mengembangkan kreativitasnya adalah salah satu hal yang menjadi faktor penting, sebab apabila guru berperan kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, maka dengan sendirinya anak akan memberikan stimulasi yang mendorong untuk menjadi kreatif.
- d. Peran orang tua dalam mengembangkan kreativitas dalam menyediakan fasilitas untuk mengeksplorasi kreatif dan membimbing kreativitas dapat membuat anak bebas meningkatkan kreativitas dengan segala hal yang tersedia, namun apabila tidak didukung oleh orang tua, kreativitas itu akan terhambat dan mati dimakan usia⁴⁷

4. Faktor Kebutuhan Anak Terhadap Aktivitas Kreatif

Aktivitas kreatif anak merupakan kebutuhan mereka mengembangkan apa yang ada dalam ruang imajinasi mereka. Apabila aktivitas ini tidak didukung dengan baik, maka kebutuhan anak tidak akan tersalurkan dan mengakibatkan aktivitas kreatif dapat mati dimakan usia. Munandar (1999)⁴⁸ menjabarkan faktor kebutuhan anak terhadap aktivitas kreatif, diantaranya:

⁴⁷ Kurnia, *Konsep Dasar Kreativitas*, (Jakarta, 2010) hlm. 27

⁴⁸ *Ibid*, 36

- a. Berkreasi membuat anak dapat mewujudkan dirinya adalah kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana yang dijelaskan oleh Maslow bahwa, kreativitas merupakan manifestasi individu yang berfungsi banyak hal.
- b. Kreativitas adalah bagaimana seseorang dapat berpikir secara melingkar(berbagai sisi) yang memungkinkan untuk menyelesaikan masalah. Hal tersebut merupakan bentuk pemikiran yang masih kurang didukung dari masyarakat dan sistem persekolahan yang tidak mendukung aktivitas kreatif.
- c. Kreativitas adalah suatu waktu dimana seseorang menyibukan diri dengan bermanfaat. Hal tersebut merupakan hasrat seseorang yang sudah alami pada bagian diri seseorang. Kreativitas memang nyatanya suatu kebutuhan yang harus didukung.
- d. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan mutu dan kualitas hidupnya. Era pembangunan dalam Negara bergantung pada diri seorang yang memiliki ide kreatif yang berupa penemuan baru, teknologi baru, sistem baru, dan lain sebagainya.

Penjabaran diatas ditarik kesimpulan bahwa faktor kebutuhan anak terhadap aktivitas kreatif perlu ditingkatkan sejak dini dengan dukungan diri sendiri, lingkungan keluarga dan masyarakat, serta media yang mendukung untuk keberlangsungan aktivitas kreatif seseorang.

5. Strategi Kreativitas melalui Menciptakan Produk

Anak dapat berimajinasi diluar dari apa yang orang dewasa pikirkan, dia bisa menggunakan apa saja yang ada di lingkungan sekitar mereka untuk menjadi media menyampaikan daya imajinasi mereka, contohnya anak bisa menjadikan mangkuk sebagai perahu, atau menjadikan paralon sebagai teropong bintang. Adanya beragam daya imajinasi anak sangat orisinal namun, sayangnya aktivitas ini tidak didukung dengan media yang merangsang aktivitas kreatif ini menjadi luar biasa. Hal tersebut mengacu pada pengembangan daya cipta melalui produk bertujuan untuk membuat anak kreatif, dimana anak menjadi lancar, fleksible, dan juga orisinal dalam membuat suatu karya, berpikir, berbicara, serta bagaimana mereka mengolah produk dengan melatih motoric halus dan motoric kasar, oleh karena itu daya cipta produk harus didukung dengan media pembelajaran yang membuat anak mengasah aktivitas kreatif mereka terus-

menerus hingga memasuki usia dewasa⁴⁹. Strategi kreativitas melalui menciptakan produk dapat terdukung dengan kemauan diri sendiri, lingkungan, orang tua, dan media/alat.

D. Kajian Anak Kelas 4 SD

1. Pengertian Anak kelas 4 SD

Usia kelas 4 Sd yaitu usia 10-11 tahun, di masa usia kelas 4 SD, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang sifatnya konkrit sebab pada masa ini mereka memasuki fase operasional konkrit.

Beberapa sifat khas anak pada masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar ialah sebagai berikut :⁵⁰

- Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
- Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan

⁴⁹ Mulyani, *Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak* (Jakarta:1994) hlm. 17

⁵⁰ Agustina, Nora, *Perkembangan Peserta didik*, (Jakarta 2008) hlm. 90

guru atau orang-orang dewasa untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah kira-kira berumur 11 tahun, pada umumnya anak menghadapi tugas-tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.

- Anak memandang nilai (angka rapot) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi di sekolah.
- Gemar membentuk kelompok teman sebaya dan biasanya untuk kegiatan bermain bersama. Didalam permainan ini biasanya anak tidak terikat kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Sekolah Dasar

Tujuan pendidikan sekolah dasar adalah memberikan bekal kemampuan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan serta mempersiapkan mereka untuk melaju pada jenjang yang lebih tinggi, yaitu sekolah menengah. Sehingga peran pendidikan diharapkan mampu memberikan bekal pada tahap keterwacanaan (dikelas-kelas awal) sampai tercapainya kelas yang lebih tinggi.

3. Karakteristik Anak kelas 4 SD

Menurut J. Maatakupan (1994: 107) “Usia kelas empat merupakan peralihan dari dunia khayal menuju dunia nyata”. Menurut Rusli Lutan (2001: 100) usia-usia sekitar 11 tahun adalah

tahap kongrit operasional. Pada tahap ini kemampuan kognitif anak berkembang dan memungkinkan untuk merencana dan melaksanakan gagasan kongrit.⁵¹

Siswa kelas 4 adalah siswa dengan rentang 10-11 tahun yang merupakan masa peralihan dari dunia khayal menuju dunia nyata (merupakan tahap kongrit operasional). Minat siswa kelas 4 adalah beragam hal yang kongrit. Mereka semakin tampak memiliki hal yang disukai dan menghindari aktifitas yang kurang disukai. Siswa lebih suka permainan aktif dan hal rumit yang merupakan tantangan bagi dirinya.

Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar kelas 4 sd berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih

⁵¹ . Matakupan. (1991). *Program Pendidikan Usia Sekolah*. Bandung: Tri Pitaka. Hlm 107

terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan aktivitas yang mandiri.

Sementara perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan.

Oleh karena itu dalam mengembangkan aktivitas mereka yang kongkrit, perlu adanya media pendukung yang terus dikembangkan dalam meningkatkan aktivitas aktif dan kreatif peserta didik.

4. Pengertian Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik terpadu (PTP) atau *integrated thematic instruction (ITI)* dikembangkan pertama kali pada awal tahun 1970-an. Belakangan PTP diyakini sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif (*highly effective teaching model*), karena mampu mewadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. Model PTP ini pun sudah terbukti secara empirik berhasil memacu percepatan dan meningkatkan kapasitas memori peserta

didik (*enhance learning and increase long-term memory capabilities of learners*) untuk waktu yang panjang.⁵²

Pembelajaran tematik terpadu yang sering juga disebut sebagai pembelajaran tematik terintegrasi (*integrated thematic instruction, ITI*) aslinya dikonseptualisasikan tahun 1970-an. Pendekatan pembelajaran ini awalnya dikembangkan untuk anak-anak berbakat dan bertalenta (*gifted and talented*), anak-anak yang cerdas, program perluasan belajar, dan peserta didik yang belajar cepat. Premis utama PTP bahwa peserta didik memerlukan peluang-peluang tambahan (*additional opportunities*)⁵³ untuk menggunakan talentanya, menyediakan waktu bersama yang lain untuk secara cepat mengkonseptualisasi dan mensintesis. Pada sisi lain, model PTP relevan untuk mengakomodasi perbedaan-perbedaan kualitatif lingkungan belajar. Model PTP diharapkan mampu menginspirasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar.

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik

⁵² Nasar, *dkk Panduan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta 2008) hlm. 50

⁵³ Ibid

merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

5. Materi Tematik tentang Cita-cita pada Pembelajaran kelas 4 SD

Pengertian Cita-Cita Cita-Cita menurut kamus bahasa Indonesia adalah keinginan, harapan, tujuan, yang ingin dicapai disertai perencanaan dan tindakan untuk mencapainya. Sedangkan Hurlock (1979)⁵⁴ mengartikan cita-cita sebagai keinginan meraih sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan sekarang. Mudjino dan Dimiyati (2006)⁵⁵ mengatakan cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat sekaligus

⁵⁴ Jahja, Yudrikm Psikologi Perkembangan, (Jakarta: 2010) hlm 220

⁵⁵ Pantiwanti, Yuni dkk, Belajar dan Pembelajaran, (2002) hlm 20

memberikan tujuan yang jelas dalam belajar, cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, karena terwujudnya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa citacita merupakan suatu keinginan yang mendorong semangat untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai yang disertai tindakan dan perencanaan yang jelas untuk meraih sesuatu di masa depan.

Sumber Cita-Cita Dalam menentukan sebuah cita-cita bukan sesuatu hal yang mudah. Untuk dapat menentukan sebuah cita-cita yang tepat, kita harus mengetahui sumber yang mempengaruhinya. Adapun sumber cita-cita yaitu: a. Minat dan bakat Secara umum cita-cita seseorang berawal dari minat yang mereka sukai. Minat merupakan ketertarikan terhadap sesuatu. Seseorang yang telah memiliki minat yang kuat akan selalu berusaha untuk mewujudkannya. Sedangkan bakat merupakan keahlian di dalam suatu bidang tertentu yang didapat sejak lahir. b. Pengalaman Pengalaman yang telah dimiliki seseorang akan mempengaruhi pilihannya. Semakin banyak pengalaman seseorang akan semakin banyak impian yang ingin dicapai.

E. Profil Global Kids School

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan oleh pengembang, situasi lingkungan belajar dan pembelajaran peserta didik kelas 4 SD dapat dikatakan kondusif dan menerapkan metode belajar yang menyenangkan, yaitu belajar sambil bermain. Jumlah peserta didik di Global Kids School tidak terlalu banyak pada setiap jenjangnya, paling banyak adalah 10 orang. Pada kelas 4 SD di Global Kids School jumlah siswa hanya sebanyak 6 orang. 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Setiap hari proses pembelajaran berlangsung sejak jam 8 pagi hingga jam 12 siang.

Media di Global Kids School cenderung lengkap, akan tetapi saat di amati dan hasil dari wawancara kepala sekolah pada observasi pertama, peserta didik ternyata belum mengetahui cara membuat kartu tiga dimensi atau *Pop Up*. Sehingga pada fase observasi ini, peserta didik nampak sangat antusias. Kemudian dikarenakan peserta didik yang terlahir dari orang tua menengah keatas, dikala waktu senggang mereka diberikan gadget oleh orang tua mereka dirumah. Sehingga saat dirumah, peserta didik cenderung melupakan aktivitas kreatif mereka dan lebih sering menggunakan gadget untuk mengisi waktu luang. Maka pengembang akan mengembangkan kit media berupa komponen membuat kartu *Pop up* yang bertujuan untuk merangsang kreativitas anak kelas 4 sekolah

dasar. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, diharapkan peserta didik dapat mengurangi penggunaan gadget di waktu senggang. Sehingga peserta kelas 4 SD yang saat sedang memasuki fase operasional konkret dapat terfasilitasi dengan baik dengan adanya kit media.

F. Penelitian Pengembangan Relevan

Dalam pengembangan pengembangan kit media untuk merangsang kreativitas anak usia SD kelas rendah, mengacu pada pengembangan yang relevan, yaitu Pengembangan Multimedia Kits untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa Kelompok B Taman Kanak-kanak Taman Pendidikan Kencana oleh Oktaviatun Kusumarani Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNJ tahun 2016. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah multimedia kit berupa games pembelajaran dan audio agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelompok B. Pengembangan pada pengembangan ini, menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ADDIE merupakan salah satu alternatif model pengembangan produk pembelajaran yang sederhana. Selain itu model ini juga sudah mengintegrasikan konsep desain pembelajaran ke dalam sebuah pengembangan produk, sehingga model ini

pengembang dapat lebih efisien dalam melakukan proses pengembangan. Ada lima tahapan yang harus dilakukan dalam model ini. Tahapan tersebut berupa Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.

Pada tahap Evaluasi, pengembangan pengembangan ini menggunakan teknik evaluasi formatif yang terdiri dari tiga tahap uji coba yaitu; review ahli, one to one, dan small group.

Dan hasil dari pengembangn pengembangan produk ini memiliki kualitas yang baik dan telah memenuhi kriteria produk yang siap digunakan untuk siswa kelompok B taman kanak-kanak.