



## PROSES KREATIF GURU PAUD DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL

Nurul Ma'rifah<sup>1</sup>, Warananingtyas Palupi<sup>1</sup>, Jumiatmoko<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

[nurulmarifahnur99@student.uns.ac.id](mailto:nurulmarifahnur99@student.uns.ac.id), [palupi@fkip.uns.ac.id](mailto:palupi@fkip.uns.ac.id), [jumiatmoko@staff.uns.ac.id](mailto:jumiatmoko@staff.uns.ac.id)

### ABSTRAK

Proses kreatif yaitu proses dalam menciptakan suatu karya, guru dalam menciptakan media pembelajaran harus melewati proses kreatif terlebih dahulu. Melewati tahapan proses kreatif menjadikan media yang dibuat guru lebih maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi: (1) proses kreatif guru PAUD dalam merancang media pembelajaran visual, (2) kendala dalam merancang media pembelajaran visual. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Huda Kerten. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif metode studi kasus, dengan menggunakan teknik pengambilan berupa wawancara semiterstruktur, observasi partisipatif dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sumber data pada penelitian ini adalah guru kelas B2. Penelitian ini menggunakan indikator proses kreatif dari Wallas yang terdiri dari 4 tahapan diantaranya tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi, tahap verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sudah melalui empat tahap proses kreatif dari Wallas sesuai dengan indikator tahapan proses kreatif. Hasil proses kreatif yang dilakukan guru kelas B2 dalam merancang media pembelajaran visual terdiri dari tahap persiapan, guru mengamati masalah yang akan diselesaikan dan mengumpulkan referensi media pembelajaran, tahap inkubasi guru melakukan pertimbangan media visual yang akan digunakan dan mempersiapkan bahan juga melakukan modifikasi ide, tahap iluminasi guru melakukan modifikasi media yang telah dirancang dan melakukan proses menciptakan produk, Tahap verifikasi guru melakukan pengujian media kepada siswa dan mendapat respon positif. Kendala guru dalam merancang media beragam sesuai tingkat kesulitan media, waktu, dan kemampuan guru. adapun solusi dalam menghadapi kendala tersebut beragam sesuai dengan media yang dibuat.

**Kata Kunci:** *Proses Kreatif, Guru, Merancang Media Pembelajaran Visual*

### ABSTRACT

*The creative process is the process of creating a work, the teacher in creating learning media must go through the creative process first. Passing through the stages of the creative process makes the media made by the teacher more leverage. This study aims to identify: (1) the creative process of PAUD teachers in designing visual learning media, (2) obstacles in designing visual learning media. This research was conducted at Al Huda Kerten Kindergarten. The research method used in this study is a qualitative case study method, using retrieval techniques in the form of semi-structured interviews, participatory observation and documentation. The data analysis technique used in this study uses an interactive analysis model proposed by Miles and Huberman which consists of data condensation, data presentation, conclusion drawing and verification. The source of the data in this study was the B2 class teacher. This study uses the creative process indicators from Wallas which consists of 4 stages including the preparation stage, incubation stage, illumination stage, and verification stage. The results of this study indicate that the teacher has gone through four stages of the creative process from Wallas according to the indicators of the stages of the creative process. The results of the creative process carried out by the B2 class teacher in designing visual learning media consist of the preparation stage, the teacher observes the problem to be solved and collects learning media references, the teacher incubation stage considers the visual media to be used and prepares materials as well as modifies ideas, the illumination stage the teacher modifies the media that has been designed and carries out the process of creating a product, in the verification stage the teacher tests the media on students and gets a positive response. The teacher's constraints in designing media vary according to the level of difficulty of the media, time, and the ability of the teacher. As for the solutions in dealing with these obstacles, they vary according to the media created.*

**Keywords:** *Creative Process, Teacher, Designing Visual Learning Media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat diperlukan untuk mengasah kemampuan anak terutama dilingkungan sekolah. Di sekolah, perkembangan anak perlu dipantau dan distimulasi oleh guru karena guru adalah sosok yang memegang peran penting dalam pendidikan.

Abad 21 ini guru dituntut untuk menghadapi perkembangan teknologi yang meningkat sehingga dibutuhkan keterampilan untuk menghadapinya. Keterampilan yang harus dimiliki disebut 4C. Septikasari & Frasandy (2018) menyatakan bahwa 4C diantaranya keterampilan berfikir kreatif (*creative thinking*), berfikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Abad 21 ini guru diharapkan memiliki kemampuan salah satunya yaitu berfikir kreatif. Guru yang kreatif akan menstimulasi siswanya untuk menjadi kreatif juga sehingga dapat terlaksana pembelajaran yang efektif.

Terlaksananya pembelajaran yang efektif tidak lepas dari kreativitas yang dimiliki guru dalam merancang pembelajaran. Abdullah (2017) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan dalam menciptakan suatu hal yang baru atau dengan hal-hal sebelumnya agar bisa bermanfaat dan dapat dimengerti merupakan suatu kreativitas yang dimiliki seseorang. Kreativitas yang dimiliki guru juga sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak. Upaya guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bermutu salah satunya yakni dengan kreativitasnya dalam merancang media pembelajaran.

Guru merupakan tenaga profesional dalam pendidikan. Profesionalitas guru telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen dijelaskan tentang standar kualifikasi dan kompetensi guru. Tenaga profesional harus memiliki lisensi mengajar yang disebut sertifikat pendidik. Sertifikat pendidik adalah bukti formal sebagai pengakuan yang diberikan kepada guru dan dosen sebagai tenaga profesional. Sertifikasi guru sangat berpengaruh pada guru dalam meningkatkan kinerjanya pada bidang merancang media karena terbiasa menggunakan media saat mengikuti pembelajaran di Pendidikan Profesi Guru. Pendidikan Profesi Guru memberikan dampak positif pada guru karena dengan ilmu yang diberikan dan dikembangkan dari pembelajaran dapat direalisasikan pada pembelajaran di TK. Adanya sertifikasi guru menjadikan guru semakin kompeten, profesional, menambah pemahaman pengetahuan yang dapat mengatasi faktor penghambat kreativitas seorang guru dalam merancang media pembelajaran.

Dewi (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran dijadikan sarana perantara yang dapat menyalurkan informasi belajar dengan harapan dapat merangsang baik itu fikiran, perasaan dan minat untuk belajar. Fadhilah (2015) menyatakan jenis media pembelajaran dikelompokkan yang terdiri dari media visual, media audio, dan media audio visual. Media yang banyak digunakan adalah media

visual.

Media visual Media visual banyak digunakan guru karena mudah dalam pembuatan dan penggunaannya. Media visual dapat membantu guru saat mengajar di daerah terpencil, tidak tersedianya peralatan, tidak adanya aliran listrik, pembelajaran dalam kelompok kelas kecil merupakan beberapa faktor yang mendorong guru untuk menggunakan media visual agar lebih praktis dalam proses pembelajaran.

Merancang media pembelajaran visual di PAUD dibutuhkan kreativitas didalamnya, dalam merancang media pembelajaran harus melewati proses kreatif dalam merancang agar media yang digunakan dapat maksimal. Santrock (2011) mengatakan bahwa proses kreatif adalah suatu proses berfikir secara divergen atau berbeda dalam memecahkan suatu masalah atau persoalan tertentu.

Menurut Folch, Pereira & Icart (2019) Menjelaskan tentang proses kreatif dari Wallas yang meliputi empat tahap diantaranya tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap verifikasi. Terdapat indikator proses kreatif Wallas oleh Dehyun (2020) yang tertuang dalam tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Proses Kreatif Wallas

No.	Tahap Proses Kreatif	Indikator
1.	Tahap Persiapan	Mengamati, mendengarkan, menanya, membaca, mengumpulkan, membandingkan, mengontraksikan dan menganalisis informasi.
2.	Tahap	Mempertimbangkan

	Inkubasi	solusi dari data dan informasi yang telah diamati
3.	Tahap Iluminasi	Mengekspresikan ide yang didapatkan dan menyempurnakan wawasan.
4.	Tahap Verifikasi	Menguji solusi/ide dan melakukan perbaikan

Bentuk kreativitas yang ditunjukkan guru saat pandemi ialah dengan merancang media pembelajaran visual yang menarik anak. Hal lain yang menjadi pendorong kreativitas guru adalah kesadaran diri yang dimiliki guru untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hurlock dalam yang mengatakan bahwa beberapa faktor pendorong kreativitas seseorang diantaranya ketersediaan waktu, adanya kesempatan mengembangkan ide, dorongan dari diri sendiri, sarana yang mendukung, lingkungan sekitar, dukungan, dan kesempatan. (Susanto, 2016) Dikuatkan oleh pendapat Daehyun (2020) tentang faktor pendorong kreativitas diantara faktor lingkungan, waktu, dukungan, tantangan, kepercayaan diri dan berfikiran terbuka

Faktor penghambat kreativitas yaitu lingkungan dan pendidikan (penguasaan pengetahuan) dikemukakan oleh. Faktor penghambat kreativitas seseorang juga berpengaruh terhadap berjalanya potensi kreatif. Penghambat kreativitas diantaranya lingkungan dan pendidikan (penguasaan pengetahuan) oleh Daehyun (2020). Penguasaan pengetahuan didapatkan dalam pengalaman pendidikan yang telah dilalui guru.

Masa pandemi, kreativitas guru perlu diasah dalam memberikan

kegiatan pembelajaran yang menarik minat belajar anak dalam segala keadaan. Pentingnya mengetahui proses kreatif seseorang diharapkan dapat sebagai pedoman atau panduan untuk mengimplementasikan proses kreatif dalam merancang media pembelajaran visual, sehingga anak memiliki ketertarikan untuk memperhatikan penjelasan guru, mendorong rasa ingin tahu anak, inisiatif, aktif dan berimajinasi dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Peneliti mengangkat studi kasus karena metode studi kasus sendiri digunakan untuk mengeksplorasi lebih mendalam terkait program, kejadian, proses maupun aktivitas. Hal tersebut sesuai dengan batasan penelitian terkait proses kreatif guru kelas B2 dan kendala yang ditemuinya dalam merancang media pembelajaran visual dimana guru dihadapkan pada kejadian pandemi yang merubah sistem pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Huda Kerten Pemilihan lokasi penelitian berdasarkan dari hasil wawancara semiterstruktur, observasi partisipatif oleh peneliti di sekolah saat pembelajaran dan selesai pembelajaran dan dokumentasi data terkait penguji fakta yang ditemukan di lapangan. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan Oktober 2021 hingga bulan November 2021.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *purposive sampling* dengan mengambil sampel berdasarkan seleksi informan yang kriteria yang telah ditentukan dianggap faham terkait masalah yang akan diidentifikasi yaitu proses kreatif dan kendala yang ditemui saat merancang media pembelajaran

visual. Subjek penelitian ini adalah guru kelas B2. Guru kelas B2 menjadi subjek penelitian terkait proses kreatifnya dan kendala yang dilalui dalam merancang media pembelajaran visual sesuai dengan potensi kreatif yang paling menonjol, tingkat pendidikan, rekomendasi kepala sekolah, tingkat pengalaman dan prestasi yang didapatkan selama mengajar. Informan yang ikut membantu dalam penggalan informasi adalah kepala sekolah sebagai penguat dan berperan sebagai supervisi yang mengamati kinerja dan kreativitas guru.

Teknik pengumpulan data dengan observasi pasif yaitu mengamati proses guru merancang media pembelajaran, melihat kendala yang ditemui, melihat respon uji coba media dan proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan instrumen observasi yang telah dibuat. Menggunakan teknik wawancara secara mendalam terkait proses kreatif, respon guru, pengalaman guru, dan kendala dalam merancang media pembelajaran visual dikuatkan oleh hasil wawancara kepala sekolah terhadap tingkat kreativitas guru. Berikutnya adalah dokumentasi yang berisi foto dan video proses penelitian, proses merancang media, kendala guru, hasil media, hasil karya anak, respon anak dan data lapangan yang diperlukan.

Uji validitas data dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi teknik dimana menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi dimana menganalisis data yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung

secara terus menerus hingga tuntas dan datanya jenuh. (Miles, Huberman & Saldana, 2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem pembelajaran saat pandemi di TK Al Huda terdiri dari sistem pembelajaran full daring, home visit dan kemudian menjadi PTM terbatas. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas B2 dan Kepala sekolah dalam melihat upaya yang guru kelas B2 dalam menghadapi era digital dan pandemi ini dengan memanfaatkan pembelajaran melalui *WhatsApp Group* sebagai fasilitas yang digunakan untuk memantau perkembangan anak, memberikan materi pada anak, dan memanfaatkan semaksimal mungkin sebagai sarana pembelajaran saat daring maupun home visit.

Sistematika hasil dan pembahasan penelitian ini fokus pada proses kreatif guru dalam merancang media pembelajaran visual menggunakan teori proses kreatif Graham Wallas dan kendala yang ditemukannya sebagaimana dijelaskan pada pendahuluan penelitian ini:

### 1. Tahap Persiapan

Media pembelajaran visual yang digunakan sangat beragam baik dari sekolah ataupun yang dirancang oleh guru. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil wawancara dengan guru kelas B2 yang mengatakan bahwa media yang digunakan 'Saat pandemi ini *ya* kebanyakan *ya* LKA, benda asli yang saya bawa, print-print gambar, pop up, terus flash card, poster, roncean gambar' yang dilakukan peneliti dengan didukung pengamatan pada proses pembuatannya. Ajar & PPG (2010) yang mengungkapkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran salah satunya dapat merangsang pemahaman dan pengalaman anak sesuai dengan isi pembelajaran. Tahap persiapan yang

dilakukan guru dari hasil observasi didapatkan bahwa guru melakukan:

#### a) Persiapan mengamati masalah yang ingin diselesaikan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti saat proses pembuatan tiga bentuk media yang berbeda diantaranya roncean gambar sayur, pop up kebun binatang dan poster ciptaan tuhan dan ciptaan manusia. Hasil pengamatan peneliti melihat guru mencari dan mengamati masalah yang timbul, guru mengangkat masalah seperti halnya memilih media yang praktis, efektif, efisien, konkrit untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran. Latar belakang masalah yang akan diangkat guru adalah untuk menstimulasi 6 aspek perkembangan anak. Langkah awal yang dilakukan guru adalah mencari media yang sesuai dengan RPPM dan RPPH yang telah disusun sesuai dengan tema yang akan diangkat. Bukti dokumentasi pada tahap ini adalah RPPM dan RPPH yang digunakan guru.

Hal tersebut sesuai dengan tahap persiapan proses kreatif yaitu mencari mengamati dan mencari masalah yang akan diangkat yang akan diselesaikan.

#### b) Persiapan mengumpulkan referensi media pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat proses perancangan media didapatkan bahwa guru mencari dan mengumpulkan referensi media dari berbagai sumber. Didukung oleh hasil wawancara kepada guru kelas B2 terkait referensi ide media guru 'Pertama saya mencari referensi baca-baca buku, melihat internet, media apa yang cocok saya bawa, untuk saya bawa buat supaya aspek perkembangan anak itu berkembang dengan baik dan seimbang'. Tahap persiapan kegiatan yang dilakukan guru sama yaitu mencari referensi dari berbagai sumber yang dapat dirangkum

diantaranya buku, internet, youtube, bertanya dengan sesama guru, mengamati lingkungan sekitar dan mengingat-ingat media yang pernah dibuat yang sesuai dengan tema yang diangkat. Hal tersebut dapat dilihat saat guru merancang media yang berbeda jenisnya sesuai dengan tema yang diangkat oleh guru untuk menstimulasi perkembangan anak.

Hasil dari penjelasan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa tahap persiapan sudah sesuai dengan indikator proses kreatif Wallas oleh Daehyun (2020) yang mengungkapkan indikator tahap persiapan terdiri dari tahap mengamati, mendengarkan, menanya, membaca, mengumpulkan, membandingkan, mengontraksikan dan menganalisis informasi.

## **2. Tahap Inkubasi**

Tahap inkubasi guru mempertimbangkan langkah awal yaitu menyeleksi beberapa media yang didapatkan dan memilih satu media yang dirasa sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil observasi peneliti saat proses merancang media dan dokumentasi. Berikut kegiatan yang dilakukan guru pada tahap inkubasi:

### **a) Mempertimbangkan media visual yang akan digunakan**

Langkah awal yang dilakukan guru pada tahap inkubasi adalah dengan mempertimbangkan media yang telah dikumpulkan, sehingga dapat dipilih satu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan guru dalam membuatnya, hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas B2 menyatakan bahwa guru mempertimbangkan media sebagai berikut 'Yaitu saya memilih media yang sesuai tadi, sesuai, gampang dibuat, ramah, murah dan tidak cepat rusak, juga merangsang kreativitas inovatif anak'. Setiap tema yang diangkat, guru menemukan referensi yang berbeda-beda.

Penelitian ini guru memilih membuat poster ciptaan tuhan dan poster ciptaan manusia, roncean gambar sayuran dan pop up. Media tersebut terdiri dari 3 tema yang berbeda berdasarkan hasil observasi dan didukung dokumentasi proses merancang media.

Berbagai jenis media yang dipilih, guru mempertimbangkan kesesuaian tema, sesuai tujuan pembelajaran, mudah dibuat, ramah, murah, tidak cepat rusak dapat merangsang kreativitas dan inovasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurhayati (2018) yang mengemukakan bahwa dalam memilih media harus konsisten hingga akhir dan disesuaikan dengan kemampuan diri pendidik dalam menguasainya.

### **b) Mempersiapkan bahan dan melakukan modifikasi ide**

Hasil observasi proses merancang media pembelajaran visual, langkah berikutnya ditahap inkubasi yang dilakukan guru adalah dengan melakukan survei bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media yang diinginkan dan melakukan perencanaan matang agar meminimalisir kesalahan saat merancang media pembelajaran visual. Tahap ini memerlukan penuangan ide untuk mencoba merencanakan modifikasi media agar tidak hanya mencontoh karya orang lain namun juga ada modifikasi dari pembuat sendiri juga tertuang.

Langkah selanjutnya adalah menuangkan hasil ide modifikasi dan langkah perancangan kedalam tabel rancangan media. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil wawancara dengan Guru kelas B2 'Yaa, saya membuat dengan mengembangkan yang sudah ada maupun memodifikasi ee media, seumpama media yang sudah ada apa? Saya gabungkan dengan media yang baru menjadi satu

media yang *ee* mudah saya bawa saat *home visit*'.

Tujuan dari kegiatan tersebut agar hasil pembuatan produk dapat mencapai hasil yang memuaskan. Hal tersebut sesuai dengan Ajar & PPG (2010) tentang alasan dibuat tabel perencanaan merancang media yang didalamnya terdapat unsur-unsur yang harus dipenuhi diantaranya tujuan dibuatnya media, perumusan materi, perumusan alat evaluasi, pembuatan desain media sehingga dapat diuji coba untuk tahap pembuatan media. Tahap inkubasi guru sudah sesuai dengan indikator proses kreatif Wallas yaitu proses mempertimbangkan solusi dari data dan informasi yang telah diamati.

### 3. Tahap Iluminasi

Tahap iluminasi mendapatkan hasil bahwa terdapat pengekspresian ide dialaminya. Hal dibuktikan dengan hasil wawancara, observasi yang mendukung saat proses merancang media. Kegiatan yang dilakukan guru pada tahap iluminasi sebagai berikut :

#### a) Memodifikasi media yang telah dirancang

Guru melakukan pengekspresian ide yang ditemukan dengan merealisasikan tabel rancangan media kedalam penciptaan suatu produk yaitu media yang sudah dipilih sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat proses merancang media pembelajaran visual. Guru melakukan pengembangan ide dengan melakukan inovasi dan kebaruan didalamnya berupa menggabungkan referensi dan memodifikasinya. Hasil wawancara dengan subjek penelitian menjelaskan bahwa guru melakukan pengembangan ide modifikasi sebagai berikut 'Aada, menggabungkan yang sudah ada mengembangkan, mencari-mencari referensi dari internet, dari gambar-gambar yang telah kami padukan menjadi modifikasi baru'.

Contoh modifikasi yang dilakukan guru ialah dengan mencari sumber-

sumber gambar dari internet tentang macam ciptaan tuhan, macam ciptaan manusia, macam-macam gambar sayuran, macam-macam gambar hewan, mencaeri bahan yang disediakan pihak sekolah dan menjadikannya satu komponen dalam sebuah media. Hal tersebut berasal dari hasil observasi yang dilakukan dengan melihat contoh media-media yang telah dibuat guru. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari Sari (2018) bahwa jika guru sudah membuat dan melihat sesuatu media yang menarik, maka guru akan lebih terinspirasi membuat kembali dengan ide baru yang lebih baik.

#### b) Melakukan proses menciptakan produk

Tahap ini guru membuat media terlebih dahulu sebelum disajikan kepada siswa sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan mengamati proses membuat media dari guru kelas B2. Penguatan didapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas B2 berikut 'Pastinya *yaa*, saya mencobanya membuatnya terlebih dahulu dan menyesuainya, *pas apa* tidak? sesuai *ngga* sama perkembangan anak? Kalau ini saya sampaikan untuk anak paud seperti itu'.

Guru menuangkan keterampilan dan memunculkan kreativitas dalam membuat media. Proses ini bisa terjadi kendala-kendala yang berbeda dari setiap media yang dibuat, tahap ini merupakan proses pengasahan kemampuan guru. Guru membuat hasil media sesuai dengan rancangan yang dibuat dengan berbagai percobaan, kendala dan penuangan ide yang membutuhkan waktu lama, proses yang dilakukan secara bertahap sehingga terpecahkannya masalah dan menghasilkan media pembelajaran visual yang maksimal.

Hal tersebut sesuai dengan indikator proses kreatif pada tahap

iluminasi Graham Wallas oleh Daehyun (2020) bahwa tahap iluminasi terjadi proses pengekspresikan ide yang didapatkan dan menyempurnakan wawasan. Tahap pengekspresian ide dengan membuatnya langsung dibutuhkan konsentrasi dan percobaan demi hasil maksimal. Guru melakukan penyempurnaan wawasan untuk mengatasi kendala yang terjadi dan berhasil dipecahkan.

#### **4. Tahap Verifikasi**

Tahap ini guru melakukan uji coba hasil media yang dibuat kepada siswa yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas B2 sebagaimana dijelaskan pada point dibawah ini:

##### **a) Melakukan uji media kepada siswa**

Guru melakukan uji coba kepada siswa saat pembelajaran. Guru melakukan penjelasan materi dengan menggunakan media yang dibuat. Guru melakukan pengamatan respon dan hasil penggunaan media tersebut untuk dievaluasi jika terjadi respon tidak maksimal pada anak saat uji coba media dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti saat pembelajaran dengan melihat media yang disajikan pada siswa. Hasil wawancara mendukung kegiatan yang dilakukan guru bahwa guru telah mempraktikan media yang dibuat kepada siswa sebagai berikut 'Iyaa, emang tujuannya saya membuat media itu untuk saya praktekan ke anak-anak, supaya anak tertarik dengan pembelajaran yang akan saya sampaikan dan mudah menerimanya pesan yang saya berikan'.

Hal tersebut sesuai dengan indikator proses kreatif Graham Wallas oleh Daehyun (2020) tahap verifikasi yang menjelaskan bahwa pada tahap ini terjadi proses menguji solusi dan melakukan perbaikan

##### **b) Hasil pengujian media kepada siswa**

Hasil ujicoba media pembelajaran visual yang dirancang guru menghasilkan respon positif bagi anak. Hal tersebut dilihat peneliti dalam observasi saat media diujicobakan dimana anak sangat antusias menanggapi media yang di bawa guru. Anak sangat tertarik dengan media yang dibawakan guru hingga maju kedepan untuk melihat lebih detail media yang dibawakan, repon anak juga dapat dilihat dari hasil kegiatan anak hingga selesai apakah anak bisa menghasilkan hasil maksimal atau tidak maksimal.

Hasil wawancara menguatkan hasil observasi yang didapatkan peneliti sebagai berikut 'Alhamdulillah sejauh ini berhasil dalam merangsang perkembangan sesuai yang ingin disimulasi ee misalnya menyebutkan nama sayur dengan antusias, anak dapat menyebutkannya, menyebutan ciptaan Allah, membaca gambar, anak-anak sudah menyebutkan senang dan gembira dan antusias'.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ajar & PPG (2010) yang mengemukakan manfaat penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan sikap aktif dan motivasi anak dalam belajar, apabila penerapan media kepada anak tidak memberikan dampak positif maka guru akan membuat ulang media dan kembali pada tahap proses inkubasi.

#### **5. Kendala yang ditemui guru**

Kendala yang ditemui guru saat merancang media pembelajaran visual banyak ditemukan pada tahap inkubasi dimana guru menuangkan keterampilan, ide kreatif, dan modifikasi didalamnya. Kendala yang ditemui guru dapat berasal dari diri sendiri, lingkungan, sesama guru maupun dari anak. Kendala yang ditemui guru berbeda-beda saat



merancang media satu dengan media yang lainnya.

#### a) Kendala yang ditemui

Kendala yang ditemui guru saat merancang media pembelajaran visual melalui teknik wawancara adalah 'Kendala yang saya temui itu pertama waktu, kemudian dana, dan kendalanya itu menyesuaikan antara media apa? Menggabungkan satu dengan yang lainnya itu, mencocokkannya, memodifikasinya itu yang perlu pemikiran yang agak lama'. Proses membuat media terdapat kendala yang ditemui guru yang berbeda-beda dari media satu dengan media yang lainnya.

Pada saat membuat media poster, kendala yang ditemui guru yaitu guru kurang bisa mengoperasikan komputer sehingga perlu bantuan orang lain dalam mengedit gambar poster dan waktu pembelajaran yang singkat kurang bisa lebih mengenalkan anak tentang materi. Hal lain saat merancang media roncean gambar, guru terkendala waktu dalam membuatnya dikarenakan membutuhkan banyak waktu dan juga terjadi sedikit kesalahan memasukan senar kedalam lubang yang terlalu besar dalam membuat media ini. Kendala saat membuat media pop up terjadi *misscommunication* antara guru dengan tukang print dalam mencetak mentahan pop up dan terjadi kesalahan ukuran kertas.

Sehingga dapat dikatakan bahwa kendala yang ditemui guru sangat beragam tergantung media yang dibuatnya. Hal tersebut sesuai dengan hambatan yang dialami guru saat membuat media yang dikemukakan oleh Sadiman, Rahardjo, Haryono & Harjito (2014) bahwa terdapat tiga hambatan dalam membuat media di antaranya hambatan psikologis yang berisi tentang sikap, kepercayaan, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki guru saat merancang media di tahap inkubasi dan illuminasi.

#### b) Solusi dari kendala yang ditemui

Solusi yang dilakukan guru dalam menghadapi kendala yang terjadi sesuai hasil observasi yang didapatkan peneliti diantaranya dengan lebih mengasah kemampuan kreatifnya, lebih banyak mencari referensi dari berbagai sumber. Hasil wawancara sebagai pendukung hasil observasi berikut 'Yaa lebih mendalami, lebih cara referensi, banyak-banyak baca buku, melihat internet atau melihat hasil-hasil media yang sudah dihasilkan teman-teman saat rapat, kebetulan ini pkb nya sedang libur bisa lewat grub gugus'.

Kendala yang ditemui saat merancang media pembelajaran yaitu poster ciptaan tuhan dan poster ciptaan manusia guru berusaha memaksimalkan ide agar tujuan pembelajaran tercapai. Kendala yang ditemui saat membuat roncean gambar sayuran, solusi yang dilakukan guru adalah dengan mencoba ulang kesalahan dan juga meluangkan waktu dengan membuat media setelah pembelajaran usai disekolah. Kendala media pop up binatang, guru mencoba mengomunikasikan kepada operator dan juga membuat ulang media hingga terbentuk media yang diharapkan. Simpulan dari solusi yang dilakukan guru kelas B2 beragam sesuai dengan tingkat kesulitan media yang dipilih dan dibuat.

### SIMPULAN

Proses kreatif guru kelas B2 sudah sesuai dengan tahapan proses kreatif Wallas. Tahap persiapan guru mengamati masalah yang akan diselesaikan dan mengumpulkan referensi media pembelajaran, pada tahap inkubasi guru melakukan pertimbangan media visual yang akan digunakan dan mempersiapkan bahan juga melakukan modifikasi ide, pada tahap illuminasi guru melakukan modifikasi media yang telah dirancang

dan melakukan proses menciptakan produk. Tahap verifikasi guru melakukan pengujian media kepada siswa dan mendapat respon positif. Kendala guru dalam merancang media beragam sesuai tingkat kesulitan media, waktu, dan kemampuan guru adapun solusi dalam menghadapi kendala tersebut beragam sesuai dengan media yang dibuat dan kemampuan guru dalam menyelesaikan masalah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Ajar, B., & PPG, P. P. G. (2010). *Media pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Audina, M. (2020). *Kreativitas guru dalam menciptakan gerak tari pada pembelajaran tematik kelas IV madrasah ibtidaiyah mahad islamy Palembang* [Skripsi]. Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang.
- Daehyun, K (2020) Four Ps of creativity: person, process, press, and product, encyclopedia of creativity (Third Edition). *Academic Press*, P. 516-520
- Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal*, 1(1), 81-96.
- Fadhilah, F. (2015). Media pembelajaran yang cocok bagi anak-anak usia dini taman kanak-kanak. *Serambi Tarbawi*, 3(2).21-40
- Folch, T. M., Pereira, R. C., & Icart, I. B. (2019). Exploring the creative process in architecture students and professionals. *Thinking Skills and Creativity*, 34, 100608.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. 2014. *Qualitative data analysis, a methods sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Nurhayati, N. (2018). *Pemilihan media pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Undang-Undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Harjito. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock. (2011). *Educational psychology*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Sari, Y., Zaman, B., & Setiasih, O. (2018). Profil kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 103-112
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah al-Awlad*, 8(2), 107-117.
- Susanto, A. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.