

PENGEMBANGAN KREATIVITAS GURU MELALUI MEDIA *INTERACTIVE WHITEBOARD* PADA ANAK USIA DINI MENUJU MERDEKA BELAJAR

Eem Kurniasih ekurniasih@ecampus.ut.ac.id; Lusi Rachmiazasi Masduki,
lusi@ecampus.ut.ac.id; Dwi Susanti; anakcerdas250@gmail.com
FKIP-Universitas Terbuka

ABSTRAK

Pendidikan merupakan alat untuk mencapai kebahagiaan, dengan mendidik anak yang merdeka itu merupakan kekeluargaan kita dalam memilih bakat yang dimiliki. Sekolah memberikan beberapa fasilitas yang dapat menunjang kreativitas anak usia dini. Dengan adanya kegiatan aktivitas sekolah bagi anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan karakter anak usia dini. Guru dapat membimbing dan mengarahkan aktivitas belajar bagi anak usia dini. Pengembangan kreativitas guru PAUD dalam mengimplementasikan merdeka belajar sangat diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan kreativitas guru yaitu melalui media *interactive whiteboard*. Pengelolaan media yang maksimal dapat menjadi salah satu kunci dalam keberhasilan guru dalam pembelajaran. Kegiatan anak di PAUD bersama guru dan teman sebaya dapat di maksimalkan dengan menggunakan media. Media *interactive whiteboard* dapat menumbuhkan kreativitas anak sehingga anak lebih mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan media *interactive whiteboard* anak dapat bereksplorasi secara mandiri dan belajar secara langsung menggunakan papan tulis interaktif yang telah dipersiapkan oleh guru.

Kata kunci: Anak Usia Dini, *Interactive Whiteboard*, Merdeka Belajar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seorang guru harus berupaya mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan sendiri media yang menarik, mudah dibuat, serta sesuai dengan karakteristik usia dan aspek perkembangan anak yang meliputi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Oleh karena itu, guru yang membimbing anak haruslah sosok kreatif. Guru harus belajar dan berusaha menjadikan dirinya sosok kreatif. Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran berorientasi kreatif. Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen (Asrori, 2003).

Guru memegang peran yang sangat strategis terutama dalam membentuk watak bangsa serta mengembangkan potensi kreativitas anak didik. Anak yang mempunyai kreativitas dibutuhkan guru yang kreatif pula, guru yang kreatif dapat ditunjukkan dengan sikap guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dan variasi dalam proses pembelajaran. Guru dalam menyampaikan proses pembelajaran harus mempunyai strategi yang dibutuhkan untuk dikembangkan dalam diri anak untuk mengekspresikan ide, gagasan, pemikiran dan pendapat yang dituangkan kedalam hasil karya anak. Hal ini kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui berimajinasi, permainan dan aktivitas yang menyenangkan.

Pembangunan nasional dalam bidang pendidikan merupakan suatu bentuk upaya untuk mensejahterakan kehidupan bangsa. Pendidikan dilaksanakan dan dibagi dalam beberapa jenjang berdasarkan tingkatan usia dan kemampuan peserta didik. Salah satu jenjang pendidikan yang paling awal adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Selanjutnya pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal (Hasan, 2011).

Media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, maka dari itu diperlukan suatu media yang tepat untuk memudahkan siswa memahami materi khususnya materi bagi anak usia dini. Media yang digunakan sebaiknya merupakan media interaktif dikarenakan proses belajar-mengajar sendiri selalu melibatkan kegiatan interaksi. Tujuan interaksi belajar-mengajar adalah untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu, oleh karena itu proses pembelajaran haruslah sadar tujuan (Sardiman,2014). Salah satu media pembelajaran yang interaktif yaitu Media *Interactive Whiteboard*. Media *Interactive Whiteboard* merupakan media yang dapat menumbuhkan kreativitas anak. Media *Interactive Whiteboard* di design untuk mengaktifkan pembelajaran yang pasif sehingga anak menjadi aktif.

Berdasarkan penelitian dari Sartika M. T dan Erni M. (2019) yang berjudul “*Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*” menyimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kreativitas

anak usia dini yaitu melalui proses pembelajaran sentra. Sentra tersebut yaitu: sentra imtaq, bahan alam, sentra balok, sentra persiapan, sentra bermain peran, seni dan ekstra.

. Selanjutnya penelitian dari Kevser dan Mehmet (2019) yang berjudul “*Investigation of the Reasons for Students’ Attitudes towards the Interactive Whiteboard Use in Mathematics Classrooms*” menyimpulkan bahwa siswa dapat menerima materi dengan lebih mudah dengan menggunakan media *Interactive Whiteboard*. Keaktifan siswa dalam pembelajaran lebih meningkatkan dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Dari uraian diatas telah menggambarkan pentingnya mengembangkan kreativitas guru melalui media pembelajaran dengan menggunakan interactive whiteboard. Dengan media yang lebih menarik, diharapkan guru dapat menumbuhkan minat anak usia dini dalam menuju merdeka belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut “Bagaimana mengembangkan kreativitas guru dengan media interactive whiteboard pada anak usia dini menuju merdeka belajar?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah “mengembangkan kreativitas guru dengan media interactive whiteboard pada anak usia dini menuju merdeka belajar”.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian Media *Interactive Whiteboard* pada anak usia dini menuju merdeka belajar berada di TK Tunas Bangsa Semarang dengan waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Januari – Mei 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi TK Tunas Bangsa Semarang tahun ajaran 2019/2020. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes pilihan ganda sebanyak 5 soal materi tentang hewan dan 5 soal materi tentang tumbuhan dengan alokasi waktu 30 menit. Selain itu, menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media sebagai validasi Media *Interactive Whiteboard*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall dengan menggunakan 6 tahapan yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk. Sedangkan teknik

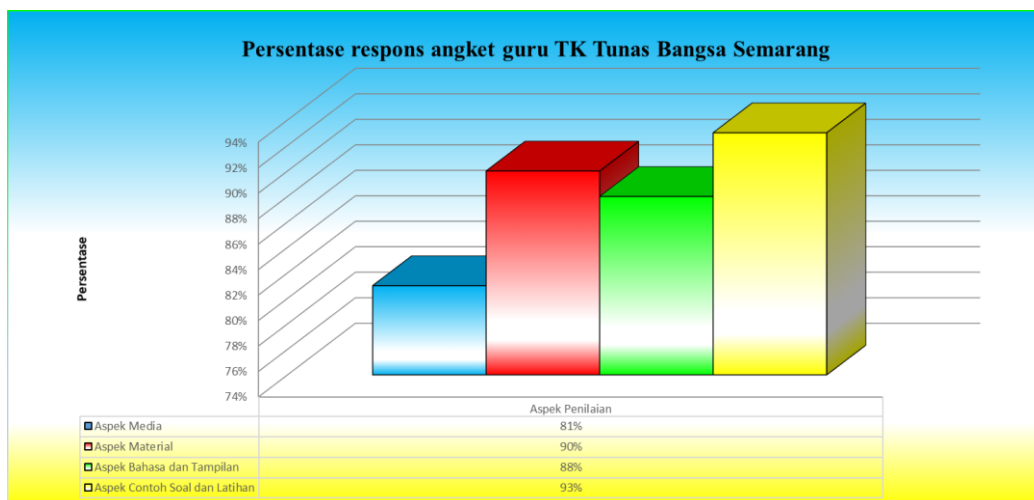
pengumpulan data yaitu dengan membagikan angket kepada guru dan siswa untuk mendapatkan data, selanjutnya data yang sudah terkumpul yaitu hasil angket guru dan siswa dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk diagram batang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu guru dapat mengembangkan kreativitas dengan menggunakan *Interactive Whiteboard* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta didapatkan hasil rata-rata penilaian ahli media sebesar 87,50% dan ahli materi sebesar 84,25% artinya produk media *Interactive Whiteboard* valid digunakan di TK.

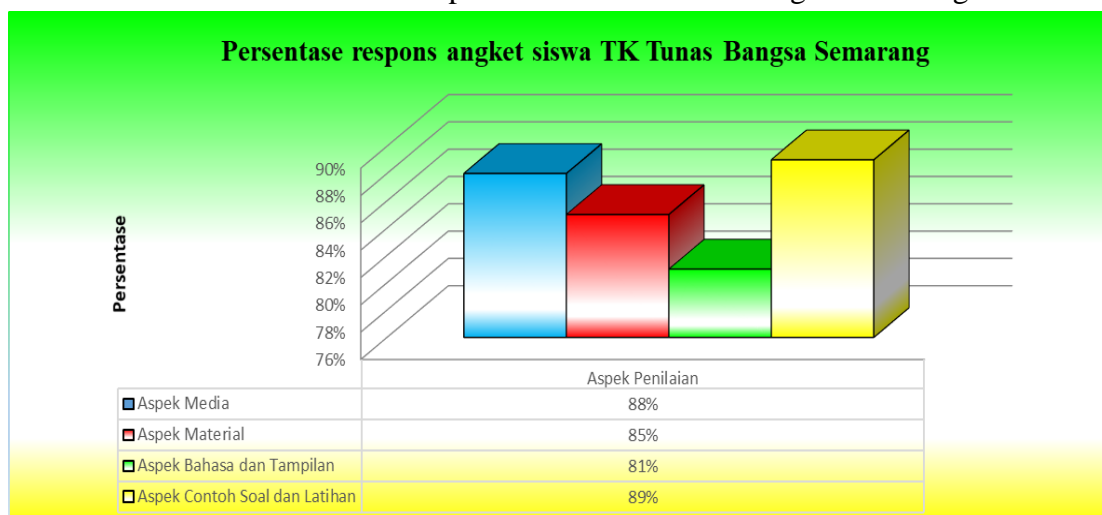
Berdasarkan pengisian angket oleh guru dan siswa TK Tunas Bangsa Semarang. Berikut merupakan hasil analisis angket dari guru dan siswa yang disajikan dalam tabel diagram batang persentase berikut ini:

Tabel 3.1 Persentase Respons Guru TK Tunas Bangsa Semarang



Dari diagram batang diatas terlihat bahwa respon angket guru pada aspek media 81%, aspek material 90%, aspek bahasa dan tampilan 88%, dan aspek contoh soal dan latihan 93%.

Tabel 3.2 Persentase Respons Siswa TK Tunas Bangsa Semarang



Sedangkan diagram batang pada respon angket siswa terlihat bahwa aspek media 88%, aspek material 85%, aspek bahasa dan tampilan 81%, dan aspek contoh soal dan latihan 89%.

Dari kedua diagram batang tersebut telah didapatkan hasil yang baik yaitu rata-rata angket respon pada guru sebesar 88% dan siswa sebesar 85,75%, dari hasil pengamatan dan penelitian media *Interactive Whiteboard* siswa sangat antusias untuk ingin maju dan mencoba secara mandiri di depan kelas, guru harus cermat dalam memberikan motivasi penguatan agar anak bisa tertib bergantian sesuai intruksi guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data penelitian dan pembahasan masalah maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk *Interactive Whiteboard* dapat mengembangkan kreativitas guru sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada jenjang PAUD guna mencapai merdeka belajar.
2. Kreativitas guru dalam menggunakan produk *Interactive Whiteboard* pada materi hewan dan tumbuhan dapat mengarahkan bakat dan minat sesuai dengan karakter anak usia dini.

REFERENSI

- Asrori. 2003. *Perkembangan Peserta didik*. Malang. Wineka Media.
- Hasan, Maimunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Erdener, K. & Kandemir, M.A. (2019). *Investigation of the reasons for students' attitudes towards the interactive whiteboard use in mathematics classrooms*. International Journal of Research in Education and Science (IJRES), 5(1), 331-345.
- Sartika M. T dan Erni M. 2019. *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 4(2), 35-50.