



Kreativitas Media Pembelajaran di TK Mutiara Bunda II Kab. Madiun

Nur Vita Sari E.R ✉, Universitas PGRI Madiun

Fida Chasanatun, Universitas PGRI Madiun

Alisa Alfina, Universitas PGRI Madiun

✉ nvrmdhn12sari@gmail.com

Abstrak: penelitian bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran di TK Mutiara Bunda II Kab. Madiun. Fokus penelitian pada kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreatif guru PAUD dalam membuat media yang kreatif agar anak mudah memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, wawancara dan observasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa guru memanfaatkan media, seperti bahan bekas seperti media labirin untuk kegiatan tematik, tutup botol digunakan untuk belajar berhitung, atau kertas bekas dijadikan kolase seni, sedangkan alat edukatif berupa puzzle, balok susun, kartu huruf dan angka, dan teknologi, Microsoft Word untuk membuat lembar kerja, PowerPoint untuk presentasi visual yang menarik, dan Canva untuk merancang media pembelajaran bergambar seperti poster, kartu huruf, dan jadwal kegiatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media yang beragam membantu anak lebih aktif belajar dan mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kreativitas, Kreativitas Guru.



PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang sangat strategis dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sebagai fasilitator utama dalam kelas, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kreativitas tinggi dalam berbagai aspek pembelajaran, mulai dari cara penyampaian materi, pemilihan strategi, hingga penggunaan media yang mampu menarik perhatian anak dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Pembelajaran yang dirancang secara kreatif diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pencapaian tujuan belajar secara optimal. Kreativitas guru menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Supartini Mimik (2016) mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran merupakan fondasi utama terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan dan efektif, khususnya bagi anak usia dini yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional.

Tanpa kreativitas, pembelajaran cenderung monoton, didominasi metode ceramah yang kurang sesuai untuk karakteristik anak, serta minim penggunaan media yang dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Padahal, media pembelajaran memiliki peranan krusial sebagai alat bantu visual, auditif, maupun kinestetik untuk mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami anak-anak. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar langsung melalui simulasi atau permainan edukatif.

Sejalan dengan itu, Suyadi (2014) menegaskan bahwa media yang menarik akan lebih mudah diterima anak karena dapat merangsang berbagai indra sekaligus, sesuai dengan gaya belajar anak usia dini yang cenderung aktif, bermain, dan bergerak. Lebih dari sekadar alat bantu, media pembelajaran yang dikembangkan secara kreatif oleh guru juga menjadi sarana untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta semangat belajar anak. Mulyasa (2013) menyebutkan bahwa media yang dibuat guru tidak hanya mendukung proses penyampaian materi, tetapi juga mendorong anak untuk terlibat aktif dan mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis mereka.

Dalam praktiknya, guru dapat mengembangkan berbagai jenis media seperti alat peraga dari bahan bekas, permainan edukatif buatan sendiri, media digital interaktif, maupun media tematik yang disesuaikan dengan dunia anak. Relisa dkk. (2019) menekankan bahwa guru yang kreatif cenderung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan anak. Hal ini berdampak positif terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, meningkatkan retensi informasi, serta membangun interaksi yang positif antara guru dan peserta didik. Sementara itu, Nurrita (2018) menggarisbawahi bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam inovasi pendidikan, karena memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian, pemahaman, dan pencapaian hasil belajar secara menyeluruh.

Dengan demikian, kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Guru tidak hanya dituntut untuk menjadi penyampai materi, tetapi juga sebagai inovator pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, pengembangan profesionalisme guru, pelatihan keterampilan membuat media, serta dukungan dari lingkungan sekolah sangat diperlukan agar kreativitas guru dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, TK ini merupakan sekolah penggerak yang aktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Peneliti ingin mengetahui bagaimana guru

membuat media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung proses belajar anak. Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian “Kreativitas Media Pembelajaran di TK Mutiara Bunda II Kab. Madiun”

METODE

Penulis memfokuskan penelitian pada proses guru dalam membuat dan mendesain media pembelajaran yang kreatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru sentra, observasi langsung terhadap praktik pembuatan dan pengimplementasian media pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, media pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman, antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari kepala sekolah dan guru sentra sebagai penanggung jawab. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari dokumen yang mendukung data penelitian

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK Mutiara Bunda II, kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak sangat beragam dan disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan anak. Salah satu bentuk kreativitas yang paling menonjol adalah pemanfaatan bahan bekas sebagai media belajar. Guru mengumpulkan kardus, botol plastik, tutup botol, kertas koran, dan bahan tidak terpakai lainnya untuk dijadikan alat peraga dan permainan edukatif. Misalnya, kardus dibentuk menjadi labirin untuk kegiatan tematik, tutup botol digunakan untuk belajar berhitung, atau kertas bekas dijadikan kolase seni. Pemanfaatan bahan bekas ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang hemat biaya, tetapi juga mengajarkan anak tentang konsep daur ulang dan kepedulian terhadap lingkungan.

Selain itu, guru juga memanfaatkan alat-alat edukatif hasil pembelian sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Alat ini berupa puzzle, balok susun, kartu huruf dan angka, serta alat peraga lainnya yang memang dirancang khusus untuk anak usia dini. Guru memadukan alat-alat tersebut dengan pendekatan bermain agar anak tetap tertarik dan terlibat aktif. Kegiatan seperti menyusun balok huruf untuk merangkai nama, bermain kartu warna, atau menggunakan papan magnetik untuk mengenal bentuk menjadi aktivitas rutin yang tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan. Kombinasi antara alat beli dan kreativitas guru dalam menyusun kegiatan mampu menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan motorik serta kognitif anak.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga dimanfaatkan guru sebagai bagian dari media pembelajaran yang kreatif. Guru menggunakan smartphone atau tablet untuk memutar lagu, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif yang sesuai untuk anak-anak. Media sosial seperti WhatsApp digunakan untuk membagikan materi, tugas, dan dokumentasi kegiatan anak kepada orang tua. Bahkan, beberapa guru menggunakan Instagram atau Facebook kelas untuk menampilkan hasil karya anak dan menjaga komunikasi dengan wali murid.

Selain itu, guru juga memanfaatkan aplikasi seperti Microsoft Word untuk membuat lembar kerja, PowerPoint untuk presentasi visual yang menarik, dan Canva untuk merancang media pembelajaran bergambar seperti poster, kartu huruf, dan jadwal kegiatan. Media sosial seperti YouTube, Pinterest, dan TikTok juga sering dijadikan sumber inspirasi oleh guru dalam mencari ide kreatif pembelajaran. Penggunaan teknologi ini membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan bisa dilanjutkan di rumah bersama orang tua

Kreativitas guru dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, baik dari bahan bekas, alat edukatif hasil pembelian, maupun teknologi seperti gadget dan media sosial, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar anak usia dini. Guru

mampu menciptakan media yang tidak hanya menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional secara menyeluruh. Kombinasi antara media sederhana dan modern menunjukkan bahwa keterbatasan sumber daya bukan menjadi hambatan, melainkan peluang bagi guru untuk berinovasi. Pemanfaatan media yang beragam ini membuktikan bahwa guru memiliki peran sentral dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar anak usia dini. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Dalam konteks PAUD, media pembelajaran membantu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh anak yang masih berada dalam tahap berpikir konkret (Suyadi, 2014).

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam, dan penggunaannya harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Sadiman et al. (2009), media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga bentuk utama, yaitu media visual seperti gambar dan alat peraga, media audio seperti rekaman suara dan lagu, serta media audiovisual seperti video dan film animasi. Untuk anak PAUD, media manipulatif seperti balok susun, puzzle, dan benda konkret juga sangat efektif karena dapat merangsang keterampilan motorik dan kognitif (Isjoni, 2010). Sanjaya (2012) menambahkan bahwa penggunaan media yang bervariasi akan memperkaya pengalaman belajar anak dan meningkatkan pemahaman secara menyeluruh.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak usia dini sangat besar. Menurut Mulyasa (2013), media dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, Hamalik (2009) menyebutkan bahwa media pembelajaran mampu mempercepat pemahaman materi, mengurangi verbalisme, dan mempermudah terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Media juga berperan sebagai stimulus visual dan kinestetik yang dapat mendorong keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran (Suyadi, 2014). Penggunaan media yang tepat akan membuat anak lebih fokus, aktif, dan tertarik mengikuti kegiatan belajar.

Dalam praktiknya, media pembelajaran di PAUD harus memenuhi standar tertentu agar aman dan efektif digunakan. Media harus ramah anak, tidak mengandung bahan berbahaya, dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD). Selain itu, media yang digunakan sebaiknya menarik secara visual, memiliki ukuran proporsional, dan mudah dioperasikan oleh anak. Menurut Sumantri (2001), unsur warna dan bentuk dalam media juga memiliki pengaruh besar terhadap daya tarik dan daya serap anak. Warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan biru lebih disukai oleh anak karena dapat membangkitkan emosi positif dan semangat belajar. Bentuk media yang variatif seperti lingkaran, persegi, dan bentuk-bentuk menyerupai objek nyata akan membantu anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya dan meningkatkan kemampuan berpikir logis (Isjoni, 2010).

Dengan demikian, kreativitas guru dalam memilih, merancang, dan menggunakan media pembelajaran menjadi sangat penting. Guru harus mampu menggabungkan berbagai jenis media seperti bahan bekas, alat edukatif modern, serta teknologi seperti gadget dan media sosial, agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan relevan dengan perkembangan zaman (Munawaroh, 2015). Media yang dirancang secara kreatif tidak hanya meningkatkan efektivitas

pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan minat, kreativitas, dan kepercayaan diri anak dalam belajar sejak dini.

Bentuk Media Pembelajaran yang Dikembangkan di TK

Bentuk media pembelajaran yang dikembangkan di Taman Kanak-Kanak (TK) sangat beragam dan dirancang sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak usia dini. Media tersebut dapat berupa media visual seperti gambar, flashcard, poster warna-warni, serta media konkret atau manipulatif seperti balok susun, boneka tangan, kartu huruf, dan puzzle. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu visual, tetapi juga mencakup segala bentuk alat, teknik, atau lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar secara efektif dan menyenangkan. Di TK, guru juga sering mengembangkan media secara mandiri, seperti menggunakan bahan bekas (kardus, botol plastik, tutup botol) untuk membuat alat permainan edukatif, yang selain hemat biaya juga menumbuhkan kreativitas anak (Munawaroh, 2015).

Pentingnya media pembelajaran di TK terletak pada kemampuannya untuk mendukung proses belajar anak yang masih bersifat konkret dan sensorimotor. Anak usia dini belum mampu memahami konsep secara abstrak, sehingga diperlukan media yang dapat menjembatani antara pengalaman langsung dengan materi yang diajarkan. Suyadi (2014) menjelaskan bahwa anak-anak belajar paling baik melalui pengalaman nyata, gerak, dan permainan, sehingga media yang melibatkan indera dan aktivitas fisik sangat dibutuhkan. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran juga memiliki peran dalam merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini, mulai dari kognitif, sosial-emosional, bahasa, hingga motorik. Mulyasa (2013) menyatakan bahwa media dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat belajar, dan meningkatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Hamalik (2009) yang menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempercepat pemahaman peserta didik terhadap informasi baru. Selain itu, media pembelajaran yang didesain dengan mempertimbangkan unsur warna dan bentuk yang menarik akan lebih mudah menarik perhatian anak dan memudahkan mereka untuk fokus serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Isjoni, 2010).

Agar media pembelajaran efektif dan aman digunakan di lingkungan PAUD, maka penggunaannya harus memenuhi standar tertentu. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyebutkan bahwa media pembelajaran harus bersifat edukatif, aman, sesuai dengan tahapan usia, serta menarik dari segi visual. Warna-warna cerah seperti merah, biru, kuning, dan hijau sering digunakan karena terbukti dapat menstimulasi perkembangan emosional dan kognitif anak. Sementara itu, bentuk media yang menyerupai objek nyata di lingkungan sekitar membantu anak lebih mudah mengidentifikasi konsep dan memperluas pemahaman tentang dunia sekitarnya (Sumantri, 2001). Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus menjadi perhatian utama guru dalam merancang kegiatan belajar yang berkualitas.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa guru di TK Mutiara Bunda II telah menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam merancang dan membuat media pembelajaran. Guru memanfaatkan bahan bekas dan benda-benda dari lingkungan sekitar yang mudah ditemukan, aman bagi anak usia dini, tahan lama, serta sesuai dengan standar pembuatan media pembelajaran. Media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga

mencerminkan pemahaman guru terhadap prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu melalui pendekatan bermain sambil belajar. Selain itu, guru juga memanfaatkan teknologi digital seperti gadget untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi seperti PowerPoint dan Canva. Media sosial seperti YouTube, Instagram, dan Pinterest turut menjadi sumber inspirasi bagi guru dalam mencari ide-ide kreatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang kreatif, kontekstual, serta berbasis teknologi, guru berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan anak secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfhia, N. D. (2020). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring pada Guru Sekolah Dasar: Penelitian Kualitatif Metode Analisis Deskriptif Guru Sekolah Dasar Negeri Suryakencana Kota Sukabumi* (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477. p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071.