

EDUKASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PEDAGOGIK KREATIF

Urip Tisngati ¹⁾, Argin Nisa Bela Giferani ²⁾

^{1,2} STKIP PGRI Pacitan

email korespondensi: ifedeoer@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan lingkungan belajar kontekstual, berbasis budaya, dan teknologi menjadi media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa di jenjang pendidikan dasar. Pengembangan media berbasis pedagogik kreatif menjadi tantangan calon guru untuk menumbuhkembangkan kreativitas pembelajaran. Dalam praktiknya, ketersediaan media pendukung pembelajaran masih terbatas. Kegiatan edukasi ini bermanfaat untuk membekali peserta (calon guru) berupa pengetahuan tentang konsep, model, dan praktik baik media pembelajaran berbasis pedagogik kreatif. Dampak lain adalah meningkatkan sikap kreatif, dan keterampilan melalui proses membangun ide dan konsep pengembangan media inovatif kreatif menyongsong tantangan pendidikan abad 21.

Kata Kunci: Edukasi, media pembelajaran, pedagogik kreatif.

PENDAHULUAN

Media adalah sesuatu yang digunakan untuk berbagi informasi. Dengan bantuan media pembelajaran, guru lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa. Media dapat menimbulkan kesenangan dalam pembelajaran apabila media yang digunakan guru mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan media dalam konteks pembelajaran yang optimal memberikan umpan balik yang baik kepada siswa, sehingga guru diharapkan dapat memanfaatkan potensi yang ada di sekitarnya sebagai media pembelajaran.

Guru dapat memanfaatkan lingkungan seperti benda hidup atau mati, bangunan, alat atau barang bekas, benda yang memiliki nilai budaya, dll sebagai lingkungan belajar. Pembelajaran menggunakan sumber daya kreatif meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa siap mempelajari materi tanpa disuruh guru. Dengan bantuan media, guru tidak harus menjelaskan materi secara detail, tetapi ketika siswa mengamati media, siswa menemukan informasi dari pengamatan tersebut. Oleh karena itu siswa secara mandiri memperoleh pengalaman baru dari informasi yang mereka terima dari media.

Merujuk pada kondisi di lapangan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru masih terbatas (studi lapangan, November 2022). Guru masih mengandalkan buku sumber serta acuan yang diberikan dinas terkait. Hal ini dapat dimaklumi karena adanya pelaksanaan kurikulum merdeka di samping K13 membutuhkan kesiapan sekolah juga guru untuk menerapkan 2 kurikulum, baik secara teknis aplikatif dan administratif. Guru berdasarkan identifikasi awal masih merasa membutuhkan waktu beradaptasi cari pembelajarannya daring ke luring. Dengan kesulitan dan hambatan yang ada maka

perlu peningkatan motivasi terkait tugas guru yang mulia untuk terus pantang semangat melakukan perbaikan dan peningkatan kinerja. Salah satunya dapat dilakukan dengan peningkatan keterampilan mengembangkan media secara mandiri.

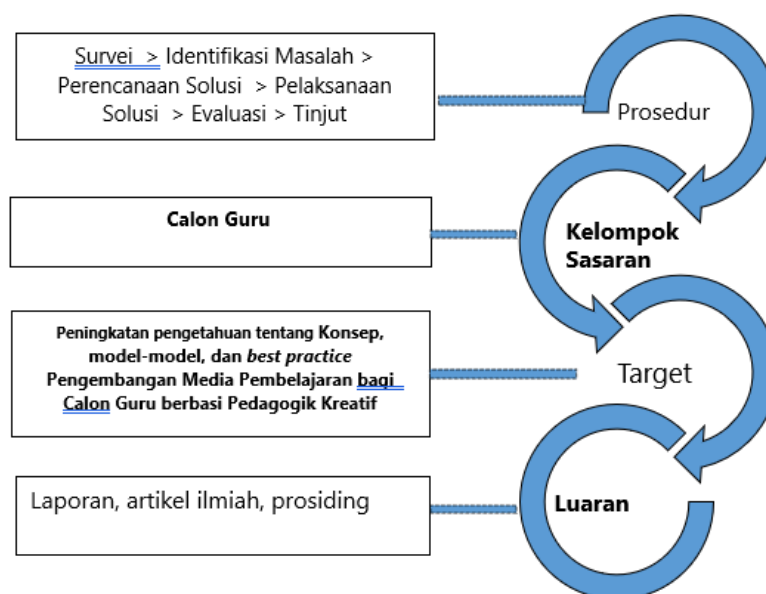
Menurut Sudjana dan Rivai (2020), bahwa untuk menunjang isi bahan ajar yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi penting adanya dukungan media yang dapat memudahkan proses pemahaman siswa, juga dapatnya memaksimalkan lingkungan sekitar sebagai media dan sumber belajar. Ini berarti bahwa guru perlu diberikan wawasan baru tentang penyiapan sarana pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa, alternatifnya melalui pengembangan media berbasis pedagogi kreatif.

Konsep pembelajaran media yang dilatihkan dalam kegiatan PkM ini, menerapkan pendekatan pedagogik kreatif, menitikberatkan pada pengembangan media berbasis pengetahuan lokal dan tematik, menjadikannya berbeda dengan materi lainnya. Tulisan sebelumnya yang menggunakan tema ini adalah Barajas et al. (2018), Fitriyani et al. (2021), dan Widiastuti et al. (2022).

METODE

Ini merupakan hasil Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) oleh tim dosen STKIP PGRI Pacitan. Dilaksanakan pada Desember 2022 dengan narasumber utama adalah Urip Tisngati. Bentuk kegiatan adalah pelatihan dengan target utama adalah peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta PkM sesuai tujuan PkM. Metode penyampaian adalah *brainstorming*, *mindmap*, diskusi, penugasan.

Tahapan pelaksanaan meliputi: survei, identifikasi masalah, perencanaan solusi, penetapan sasaran, perizinan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Kelompok sasaran adalah calon guru yang merupakan mahasiswa STKIP PGRI Pacitan.



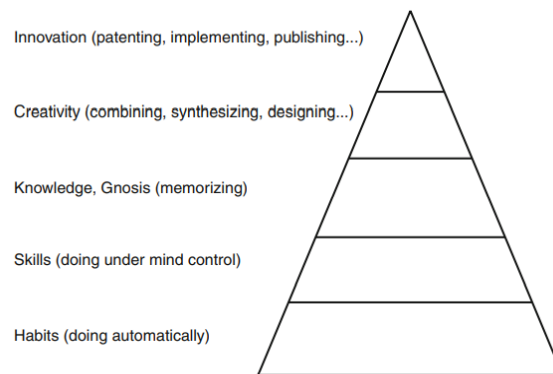
Gambar 1. Desain PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

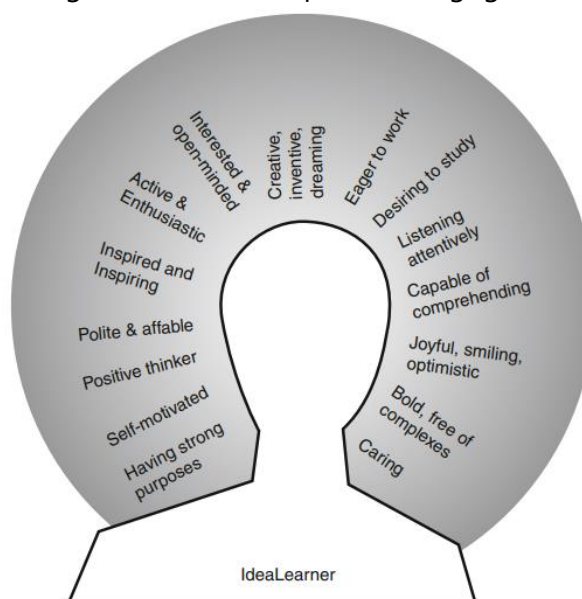
Konsep & model pengembangan media pembelajaran berbasis pedagogik kreatif

Pedagogi kreatif oleh Supriatna dan Maulidah (2020) sebagai suatu konsep yang membebaskan pendidik untuk berpikir, bertindak, dan selanjutnya menghasilkan suatu karya. Konsep pedagogi kreatif dapat mencakup tiga perspektif: pendidikan kreatif, pembelajaran kreatif, dan mengajar untuk kreativitas. Pengajaran kreatif dapat diidentifikasi antara lain menginisiasi dialog dan merangsang imajinasi dan ide-ide baru siswa; pembelajaran kreatif seperti *brainstorming*, mengembangkan imajinasi, mendorong siswa tertarik pada hal-hal baru, bertanya, berorientasi pada tugas dan kolaboratif; Mendorong kreativitas dengan menciptakan konteks pembelajaran untuk pemecahan masalah dan mendukung motivasi siswa (Widiastuti, dkk, 2022).

Lebh lanjut Aleinikov (2013) menyatakan bahwa pedagogi kreatif adalah ilmu dan seni pengajaran kreatif. Komponen utamanya meliputi filsafat, teori, dan metodologi mengajar kreatif. Berikut pandangannya.



Gambar 2. Model 1: Orang Ideal dalam Perspektif Pedagogik Kreatif (Aleinikov, 2013)

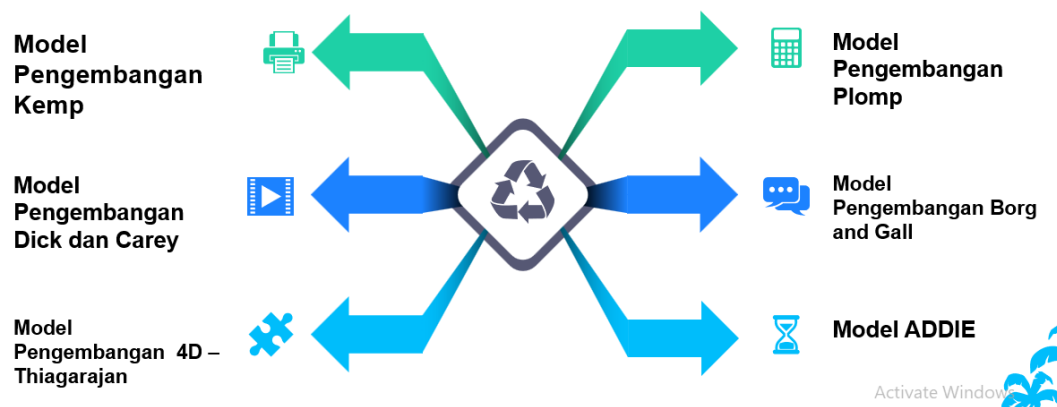


Gambar 3. Siswa Ideal dalam Perspektif Pedagogik Kreatif (Aleinikov, 2013)

| Ideal learner | Ideal teacher |
|--|--|
| Interested and open-minded | Interested and open-minded |
| Active, ready to take knowledge and initiative | Active, ready to take knowledge and initiative |
| Desiring to study | Desiring to study (and teach) |
| Listening attentively | Listening attentively |
| Capable of comprehending material | Capable of comprehending material |
| Joyful, smiling, optimistic | Joyful, smiling, optimistic |
| Eager to work | Eager to work |
| Inspired and inspiring the others (charismatic) | Inspired and inspiring the others (charismatic) |
| Polite, socially positive, affable, communicable | Polite, socially positive, affable, communicable |
| Self-driven or self-motivated | Self-driven or self-motivated |
| Having strong purposes | Having strong purposes |
| Creative, inventive, and capable of dreaming | Creative, inventive, and capable of dreaming |
| Bold and free from psychological complexes | Bold and free from psychological complexes |
| Caring about the others (loving) | Caring about the others (loving) |
| Positive thinker (deep thinker, true believer) | Positive thinker (deep thinker, true believer) |
| Capable of kindling the light | Capable of kindling the light |
| – | <i>Knowledgeable</i> |
| – | <i>Experienced</i> |

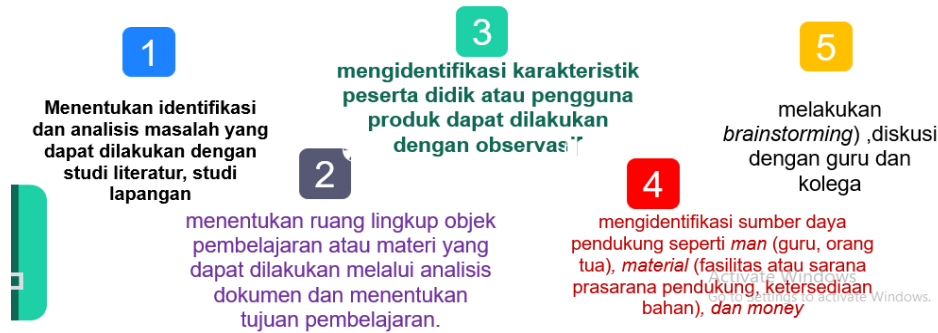
Gambar 4. Guru Ideal dalam Perspektif Pedagogik Kreatif (Aleinikov, 2013)

Menguraikan konsep yang ada, pedagogi kreatif lebih luas maknanya dan beragam produknya jika diaplikasikan dalam praktik pembelajaran. Sesuai Gambar 4, guru diberikan kemerdekaan untuk mengembangkan pengetahuan, nilai-nilai, serta keterampilan bidang pendidikan dan pembelajaran seiring perkembangan abad 21. Guru dapat bebas menciptakan kreasi untuk mengembangkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif. Unsur-unsur kreatif merujuk Gambar 2 adalah menggabungkan, mensintesis, dan merancang (Aleinikov, 2013). Artinya, 1) guru bebas untuk melakukan kombinasi model/ media pembelajaran, 2) guru bebas untuk membangun ide baru atau merangkum dari ide sebelumnya kemudian disusun gagasan lebih baru dan atau keluar dari ide yang sudah ada, 3) membuat rancangan/ pola/ model/ kerangka berdasarkan ide yang dibangun. Beberapa model pengembangan media seperti Gambar 5 berikut ini.



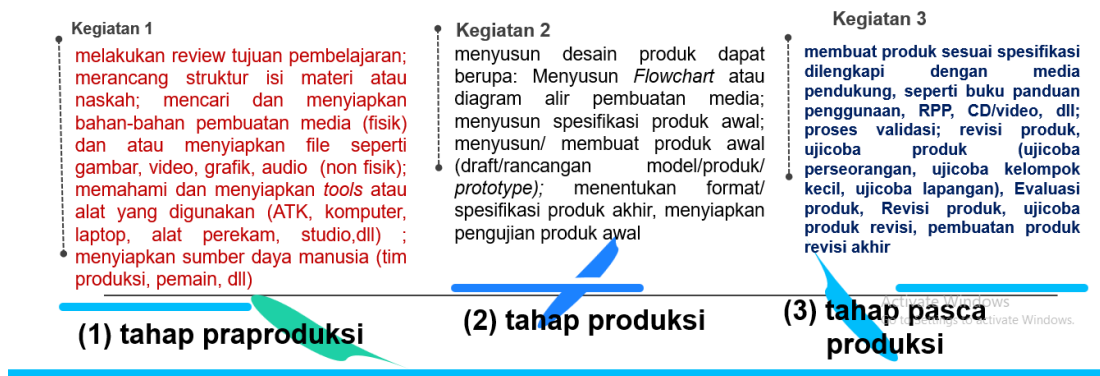
Gambar 5. Variasi Model Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran, seperti kurikulum, silabus, dan RPP (Asyhar, 2011). Secara teoretis bagaimana merencanakan media pengembangan seperti Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Perancangan Pengembangan Media

Produksi dapat berupa media konkret, audio, media visual, media audio visual, media gerak, multimedia, dll, Rancangan pengembangan produk media melalui 3 tahap, yaitu; (1) tahap praproduksi, (2) tahap produksi, (3) tahap pasca produksi (Suryani, dkk, 2018). Sedangkan tahapan memproduksi media ada 3 langkah sebagai berikut.



Gambar 7. Tahap Produksi Pengembangan Media

Setelah media dikembangkan perlu diuji efektifitas penggunaannya. Menurut Musfiqon (2018), ada 4 langkah analisis media.



Gambar 8. Tahap Analisis Media

Beberapa contoh pengembangan media yang dapat diterapkan oleh guru berbasis pedagogi kreatif adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Jenis Media dapat Dikembangkan

Secara implementatif, mengacu Gambar 9 maka guru dan calon guru dapat bebas mengembangkan berbagai media, baik memanfaatkan teknologi, budaya, lingkungan, sains, matematika dan sebagainya. Pada contoh berikut ini disajikan praktik terbaik pengembangan media.

Tabel 1. Alternatif Jenis Media Pengembangan berbasis Pedagogi Kreatif

| Pendekatan/ Jenis/ Tema | Nama Produk Media/ Pengembang | Gambar/ Tautan |
|------------------------------|--|--|
| Permainan/ Ular tangga | Media <i>smart land</i> (Wahyudi, dkk; 2022) |  <ul style="list-style-type: none"> Kartu Angka berjumlah 24 Kartu Kesempatan berjumlah 10 Kartu Misi berjumlah 8 Peraturan permainan Jalan yang harus dilalui pemain dari mulai hingga selesai |
| Media cetakan/ kliping | <i>Scrapbook Media</i> (Muktadir, dkk; 2022) |  |
| Teknologi/ digital | Pembelajaran dengan AI, AR, <i>Hyper Media Canva</i> dan belajar.id; Membangun keterampilan literasi siswa dengan cerita digital Canva; <i>Flipped Classroom</i> berbasis proyek dengan <i>Canva</i> dan Rumah Belajar; Pembelajaran berbasis proyek dengan <i>Canva</i> (LKPD, Video, dan Presentasi) | https://www.canva.com/id_id/belajar/pemenang-kompetisi-penghargaan-guru/ |
| Tematik/ Kebencanaan | poster, buku saku, buku cerita bergambar, <i>pop-up book</i> , <i>scrapbook</i> | https://repository.stkippcitan.ac.id |
| Tematik/ Karakter | Wayang Karakter (Mukholifah, dkk; 2020) | https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152 |

Hasil Pelaksanaan

Kegiatan PkM ini untuk membantu calon guru dalam hal konsep pengembangan media berbasis pedagogi kretatif, yang berarti peserta selanjutnya akan termotivasi untuk mengembangkan media dalam pikiran bebas, memanfaatkan filosofi berpikirnya, sikap kritis dan kreatifnya, juga keterampilan berbasis abad-21 yang dapat ditumbuhkembangkan.



Gambar 10. Edukasi Pengembangan Media

Kegiatan menggunakan metode berbasis edukasi dan pelatihan dasar, belum sampai praktik yang benar-benar menghasilkan produk. Pelatihan berpusat pada pelatihan/ edukasi yang dapat membekali pengetahuan baru, mengubah cara berpikir, sikap, dan selanjutnya peserta menyampaikan ide/ gagasan konsep pengembangan media berbasis pedagogi kreatif sebagai *output* kegiatan. Peserta antusias karena menganggap kegiatan bermanfaat bagi mereka untuk menyiapkan diri sebagai pendidik yang kreatif. Melalui contoh praktik baik dari para pengembang sebelumnya dan para juara lomba media inovatif maka peserta termotivasi untuk mengembangkan gagasan dan konsep pengembangan media yang kreatif inovatif.

Pembahasan

Terdapat 2 alasan pentingnya pengembangan media pembelajaran, yaitu: keterbatasan media pada praktik di sekolah dan aktualisasi kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi dan media (Suryani, dkk, 2018). Mencermati fenomena yang ada maka tuntutan guru/ calon guru kreatif tidak hanya pada level bisa memanfaatkan media yang tersedia namun bagaimana guru/ calon guru mampu menciptakan media penunjang pembelajaran sesuai tujuan, karakteristik materi dan siswa berbasis pemanfaatan potensi berpikir guru/ calon guru.

Sesuai pandangan Aleinikov (2013), pembelajaran abad 21 dan pelaksanaan Kurikulum Merdeka memberikan peluang kebebasan bagi guru untuk merdeka mengajar dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang inovatif kreatif. Dengan demikian materi PkM ini relevan sekali dengan kebutuhan pendidikan masa kini. Ini relevan dengan beberapa penelitian sebelumnya bahwa pengembangan media diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Wahyudin, dkk, 2022; Mukhtadir, dkk, 2022), meningkatkan kreativitas (Jasmine & Supriatna, 2022), juga keterampilan HoTS (Pentury & Anggraeni, 2021), hasil belajar siswa (Dewi, 2022). Kegiatan ini dapat untuk ditindaklanjuti dengan metode

pelatihan atau workshop lebih mendalam materi dan sasaran yakni guru, praktisi, dan pengembang bidang pendidikan melalui *Focus Group Discussion*.

KESIMPULAN

Hasil PkM berbasis edukasi ini memberikan manfaat secara konseptual dan aplikatif, yaitu: 1) meningkatkan pengetahuan konsep dan model tentang pengembangan model pembelajaran berbasis pedagogik kreatif, 2) meningkatkan sikap (minat, motivasi, pandangan) dan keterampilan peserta untuk selanjutnya mengembangkan potensi diri berupa ide kreatif pengembangan media. Kegiatan selanjutnya diharapkan ditindaklanjuti pada sasaran lebih luas dan metode lebih bervariasi seperti workshop dan FGD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aleinikov, Andrei G. (2013). *Creative Pedagogy* dalam E.G. Carayannis (ed.). *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*. DOI 10.1007/978-1-4614-3858-8
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barajas, Mario; Frossard, Frederique, dan Trinova, Anna. (2018). *Strategic for Digital Pedagogies in Today's Education*, 107-120 <http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.80695>
- Dewi, C. (2022). The Effect Of Flash-Based Interactive Learning Multimedia On The Thematic Learning Outcomes Of Grade 5 Students In Elementary School. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1). 12-21, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20026>
- Fitriyani, Y.; Supriatna, N., & Zultrianti, S.M. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar, *Jurnal Kependidikan*, 7(1), <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/3462>
- Hernawan, dkk. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet 15. Jakarta, Penerbit UT.
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1-8. <https://doi.org/10.17509/factum.v11i1.45894>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Latifa, U.. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 192), 186-196.
- Lestari, Indah, D. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145-155.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673-682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>

- Muktadir, A. & Wardhani. P.A. (2022) . The Effect Scrapbook Media In Improving The Creativity Of Primary School Students In Bengkulu", *JADAM*, 2(1), 1-9, <https://ejournal.catuspata.com/index.php/jadam/article/view/183>
- Pentury, H.J. & Anggraeni, A.D. (2021). Using Digital Newspaper As Creative Learning Media To Boost Students' Higher Thinking Skills. *DEIKSIS*, 13(2), 170-177, DOI: 10.30998/deiksis.v13i2.6902
- Widiastuti, A.; Supriatna, N.; Disman; dan Nurbayani K, S. (2022). Pedagogi Kreatif dalam Pembelajaran IPS: Studi di SMP Negeri 2 PAndak Bantul Yogyakarta, *Jurnal Ilmiah UNY*, 4(1), 1-15
- Sudjana, dan Rivai. (2020). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi kreatif: Menumbuhkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryani, dkk. 1997. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: RemajaRosdakarya
- Wahyudi, W., Nuryani, D., & Setiawan, Y. (2022). Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 20-30. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p20-30>