

Imaginative Image-Based Learning Media Innovation to Improve Creativity and Psychomotor Abilities in Elementary Schools

Oleh:

Nur Fazria Masfufah, S.Pd
228610800081

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

PENDAHULUAN

kemampuan kreativitas dan psikomotorik peserta didik dalam menggambar kurang baik sehingga peneliti ingin membuat media gambar imajinatif untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas penggunaan media dalam penguatan kreativitas dan kemampuan psikomotorik pada

METODE PENELITIAN

Menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) untuk membuat produk dan menguji seberapa baik produk tersebut. Menggunakan model perancangan pengembangan Borg and Gall. Peneliti mengumpulkan data dengan cara angket, ceklis dokumen, dan dokumentasi. Menggunakan Subjek penelitiannya peserta didik kelas 4 SDN Sawohan 1 Buduran yang berjumlah 30 peserta didik. Berdasarkan uji validasi dari ahli media, materi, dan desain pembelajaran, didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% yang berarti sangat layak digunakan. Uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu uji kelayakan media, materi, dan desain. Uji kelayakan dihitung menggunakan uji skala likert interval 1-5. Uji kepraktisan produk pengembangan diperoleh rata-rata skor sebesar 3,89 (98,25%) termasuk dalam kategori sangat menarik.

TAHAP KEGIATAN PENELITIAN

01

Pengumpulan informasi

Melakukan observasi untuk mencari permasalahan yang ada di kelas 1. Adapun permasalahan yang ada metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

03

Mengembangkan bentuk produk utama

Peneliti memilih untuk membuat media gambar imajinatif muatan pembelajaran SBdP Materi menggambar imajinatif yang bersifat interaktif.

02

Perencanaan

Setelah mengetahui permasalahan, Peneliti mendapatkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran gambar imajinatif.

04

Pengujian lapangan

Peneliti melakukan uji coba awal dengan ahli media, materi, dan desain. Produk yang dikembangkan akan diujicobakan di SDN Sawohan 1 tepatnya di kelas 4. Untuk mengetahui bagaimana reaksi peserta didik terhadap produk dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

05

Revisi Produk Utama

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap produk yang sedang dikembangkan. Informasi diterima dari guru yang dikumpulkan dari hasil tes peserta didik dan validasi ahli.

06

Pengujian lapangan utama

Pengujian produk untuk media gambar imajinatif dapat dilakukan dalam kelompok kecil dan kelompok besar.

LANJUTAN

07

Revisi Produk

Langkah selanjutnya adalah revisi produk berdasarkan hasil uji coba produk. Jika uji coba produk menunjukkan belum sempurna dan masih memiliki kekurangan, dapat dijadikan bahan untuk memperbaiki e-modul gambar imajinatif, gambar imajinatif yang baik dapat menghasilkan produk media yang layak untuk dipakai.

08

Penguji lapangan operasional

Uji lapangan dilakukan di SDN Sawohan 1 Buduran. Eksperimen dilakukan untuk peserta didik kelas 4, 30 peserta didik berpartisipasi. Setiap peserta didik dan guru menerima kuesioner dengan beberapa pertanyaan.

09

Revisi Produk Akhir

Pada tahap ini, peneliti merevisi produk hasil dari melakukan pada tahapan sebelumnya agar menciptakan perangkat pembelajaran yang valid dan layak.

10

Implementasi

Kegiatan ini dilakukan setelah dihasilkan produk akhir yang telah dinyatakan efektif pada revisi kedua karena telah mendapat masukan dan penyempurnaan dari ahli materi, guru dan peserta didik. Uji ini dilakukan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan secara langsung didalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji validasi dari ahli media, materi, dan desain pembelajaran didapatkan nilai rata-rata sebesar 90% yang berarti sangat layak digunakan. Uji kepraktisan produk pengembangan diperoleh rata-rata skor sebesar 3,89 (98,25%) termasuk dalam kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa media gambar imajinatif ini praktis, menarik, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari uji-t menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar kreativitas dan kemampuan psikomotorik peserta didik setelah mendapat perlakuan yang berbeda yaitu menggunakan Media Gambar Imajinatif. Dapat disimpulkan bahwa media gambar imajinatif ini praktis, menarik, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.



