

# **KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT DAN MEMANFAATKAN MEDIA VISUAL UNTUK ANAK KELOMPOK B2 DI TK NEGERI PEMBINA PUDING BESAR KECAMATAN PUDING BESAR KABUPATEN BANGKA**

Rismawati, S.Pd  
Alumni STAIN SAS Bangka Belitung

**Abstract:** *The purpose of this study is to describe the creativity of teachers in creating visual media for B2 group children in TK Negeri Pembina Puding Besar, and to know the teachers creativity in creating and utilizing visual media for B2 group children in TK Negeri Pembina Puding Besar, Bangka district. This research was a qualitative research. Then the data was analyzed by using descriptive data analysis that compiles data obtained from the observation (observation), interview, and documentation systematically by categorizing the data related to the research. The results of teachers' creativity in creating and utilizing visual media for children are used to develop all dimensions of abilities in children such as children's cognitive abilities, subtle child motor development, creativity / thinking / creativity, stimulating children's sense of vision, the introduction of number symbols, geometric shapes, can develop the child's language skills, and the development of the child's social-emotional abilities.*

**Key Words:** *Teacher Creativity, Create and Utilize, Visual Media, Child B2 Group.*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam membuat media visual untuk anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Puding Besar, mendeskripsikan kreativitas guru dalam memanfaatkan media visual untuk anak, dan untuk mengetahui hasil kreativitas guru dalam membuat dan memanfaatkan media visual untuk anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Puding Besar Kecamatan Puding Besar Kabupaten Bangka. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif yakni menyusun data yang diperoleh dari hasil observasi (pengamatan), wawancara, dan dokumentasi secara sistematis dengan mengkategorikan data-data yang berhubungan dengan penelitian. Hasil dari kreativitas guru dalam membuat dan memanfaatkan media visual untuk anak digunakan untuk mengembangkan segenap dimensi kemampuan pada anak seperti kemampuan kognitif anak, pengembangan motorik halus anak, pengembangan kreativitas/daya pikir/daya cipta anak, menstimulasi indera penglihatan anak, pengembangan kemampuan seni anak, pengenalan lambang bilangan, bentuk-bentuk geometri, dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, dan pengembangan kemampuan sosial-emosional anak.

**Kata-kata kunci:** *Kreativitas Guru, Media Visual, Anak Kelompok B2.*

## Pendahuluan

Kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di taman kanak-kanak yang digunakan sebagai sumber belajar sangatlah penting, tetapi dalam hal ini diperlukan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan dari seorang guru untuk dapat membuat dan memanfaatkan media tersebut dengan tepat. Tetapi penggunaan media tersebut yang dibuat oleh guru harus sesuai dengan rencana pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebutuhan dan tahap perkembangan pada masing-masing diri peserta didik.

Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran harus dipandang dari sudut kebutuhan peserta didik bukan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru (Wina Sanjaya, 2006:173). Sehingga guru yang mengajar di lembaga pendidikan khususnya di taman kanak-kanak hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran khususnya di taman kanak-kanak. Karena media tersebut dijadikan sebagai sumber belajar yang sangat menyenangkan dan diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan kemampuan pada diri anak. Aspek-aspek perkembangan dan kemampuan peserta didik tersebut hendaknya dikembangkan secara optimal sehingga anak akan lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Guru sebagai pendidik dan pengajar dalam dunia pendidikan selalu dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya, di samping itu juga guru dituntut harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran Azhar Aryad, (2013: 2). Salah satu guna guru yang kreatif yaitu agar materi bisa diterima dengan baik oleh anak. Guru juga bertanggung jawab terhadap

kesuksesan proses pembelajaran di TK, kreativitas guru sangat diperlukan dalam pengembangan kemampuan pada anak yang dapat dilakukan melalui berbagai macam cara, tetapi sebelum seorang pendidik atau guru di taman kanak-kanak melaksanakan program pembelajaran pada anak, guru harus terlebih dahulu memperhatikan tujuan program kegiatan yang akan dilaksanakan.

Menurut Denny Setiawan, (2008:3-5) bahwa kreativitas guru dalam hal proses pembelajaran, terlihat dari tahapan guru mencoba memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang bisa dijadikan suatu media di dalam mata pelajarannya. Dalam hal ini diperlukan imajinasi atau daya kreativitas yang tinggi dari seorang guru yang mengajar di taman kanak-kanak dalam membuat berbagai macam media khususnya media visual yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan, guna untuk dapat mengembangkan segala aspek kemampuan pada anak. Sosok seorang guru harus bisa menyadari bahwa bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar sangat efektif untuk digunakan sebagai bahan dalam pembuatan media pembelajaran bagi anak. Secara kreatif guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan berbagai macam bahan-bahan alam atau barang-barang bekas sebagai sarana pembuatan media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk peserta didik. Guru yang mengajar di taman kanak-kanak harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka untuk membuat media yang bernilai edukatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik di taman kanak-kanak.

Dalam hal proses kreativitas, guru yang mengajar di taman kanak-kanak membutuhkan pelatihan-pelatihan atau pembekalan untuk menerima dan mengolah berbagai masukan tentang berbagai cara

dalam membuat media pembelajaran, khususnya untuk pembuatan media visual. Setelah guru mempunyai berbagai masukan dan pengetahuan yang cukup tentang cara membuat media tersebut, maka guru yang mengajar di taman kanak-kanak tersebut akan mampu membuat atau menciptakan hasil karya yang orisinal.

Pelatihan atau pembekalan yang diikuti oleh guru tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila guru yang mengajar di taman kanak-kanak kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan. Dalam hal ini usaha guru dalam berkreativitas merupakan faktor utama dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran anak di taman kanak-kanak.

### **Kreativitas Guru**

Secara alamiah perkembangan pada setiap orang berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu juga, setiap orang memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar dan berkarya yang *inherent* (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif khususnya bagi seorang guru yang memiliki posisi sentral dalam proses pembelajaran. Seseorang akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, sehingga pengembangan kreativitas pada diri seseorang harus diberikan stimulasi dari sejak usia dini, sehingga pada situasi sekarang kreativitas seorang guru akan terasa untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah yang memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya, Ahmad Susanto (2011: 11).

Menurut Rothemberg (Diana Mutiah, 2010: 42), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan idea tau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu Rhodes juga mengemukakan pengertian kreativitas dalam istilah pribadi (*person*), proses (*procces*), pendorong (*press*), dan produk (*product*). Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berperilaku kreatif. Rhodes mengungkapkan keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai *four P's of creativity: Person, Process, Press, Product*. Definisi kreativitas yang menekankan dimensi *person* yaitu, kreativitas mengacu pada kemampuan yang merupakan ciri atau karakteristik dari orang-orang kreatif (*creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*). Jadi, secara *person*, kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil dari interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilakunya.

Kreativitas muncul dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru yang relatif berbeda dengan yang sudah ada, dengan kata lain kreativitas merupakan sifat pribadi seseorang individu yang dihayati oleh masyarakat yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Definisi yang menekankan pada *process* yaitu, kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, maupun keaslian dalam berfikir. Adapun pemahaman kreativitas pada *press* atau dorongan, baik dorongan internal maupun dorongan eksternal dirumuskan sebagai inisiatif seseorang yang tercermin melalui kemampuannya untuk melepaskan diri dari urutan pikiran yang biasa (*the initiative that one manifest by his power to break away from the usual sequence of thought*).

Sedangkan pemahaman kreativitas pada *product* adalah sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Produk baru dapat disebut sebagai karya kreatif sebagaimana dikemukakan oleh Amabile yaitu kreativitas merupakan kualitas suatu produk atau person yang

dinilai kreatif oleh pengamat yang ahli (*creativity can be regarded as the quality of products or response judge to be creative by appropriate observes*). Produk baru dapat disebut dengan karya kreatif ini jika mendapatkan pengakuan dari masyarakat pada waktu tertentu.

Menurut Gordon dan Browne kreativitas guru merupakan kemampuan guru untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasikan gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Lebih lanjut Supriadi mendefinisikan kreativitas guru pada intinya adalah kemampuan seorang guru untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya berbentuk nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Istilah kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia yaitu berasal dari kata “kreatif” yang artinya memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Dari kata tersebut, kreativitas dapat diartikan kemampuan untuk menciptakan. Jadi, pengertian kreativitas guru dalam skripsi ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam membuat atau menciptakan hal-hal yang baru baik berupa ide-ide atau gagasan-gagasan maupun karya yang berbentuk nyata.

Menurut Balnadi Sutadipura, (2009: 25) bahwa kreativitas menjadi unsur penting bagi seorang guru. Kreativitas adalah kesanggupan untuk menemukan sesuatu yang baru dengan jalan mempergunakan daya khayal, fantasi, atau imajinasi. Terkait tentang kreativitas, maka seorang guru yang mengajar di taman kanak-kanak diharuskan untuk memiliki daya kreativitas yang tinggi untuk membuat hal-hal yang baru ataupun alat-alat permainan yang dapat dijadikan sebagai alat bantu atau sumber belajar bagi anak yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang diharapkan untuk

mampu mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan pada anak, maupun kemampuan yang ada pada diri seorang anak. Guru yang memiliki daya kreativitas yang tinggi juga bisa disebut dengan guru yang berkualitas atau kaya akan imajinasi dan pengetahuan.

Guru yang berkualitas yang kaya akan imajinasi atau pengetahuan yaitu guru yang mempunyai perhatian dan empati terhadap anak didiknya, dan terus mengasah pemikirannya dan memperkaya seni mengajar, dengan menerapkan berbagai metode serta penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga dari hal tersebut akan membuat peserta didik merasa senang dan diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan segala aspek perkembangan dan kemampuan yang ada pada diri anak.

## **1. Tujuh Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak**

Setiap orang sudah pasti menginginkan untuk menjadi pribadi yang kreatif. Karena menjadi orang yang kreatif akan membuat hidup jauh lebih baik ketimbang menjadi orang yang tidak kreatif, monoton, tidak mempunyai keinginan untuk lebih maju, dan statis. Dengan menjadi kreatif, hidup akan lebih ternikmati dibandingkan terjebak dalam rutinitas hidup yang sangat monoton dan membosankan. Kreativitas akan memberikan semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang benar. Berkenaan dengan pengembangan kreativitas di sekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa setiap siswa memiliki potensi untuk berbeda. Perbedaan tersebut terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian), dan hasil karyanya. Berdasarkan hal tersebut, maka

dikemukakan tujuh strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak.

a. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Tidak hanya kemampuan kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya.

Pada dasarnya hasil karya anak dapat dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun, dan mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi benda yang telah ada sebelumnya.

b. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Salah satu latihan yang bisa guru berikan kepada anak agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan di masa lalu sebagai kemungkinan terjadi di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

c. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu

yang menarik perhatian mereka. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, di antaranya hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.

d. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

Eksperimen (percobaan) yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai suatu cara untuk memahami konsep tentang sesuatu hal ataupun penguasaan anak tentang konsep dasar eksperimen, melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan tersebut.

e. Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek

Dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak, banyak sekali metode yang bisa digunakan oleh guru salah satunya yaitu metode proyek. Metode proyek merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang satu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak.

f. Pengembangan Kreativitas Melalui Musik

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Alam tercipta kaya akan nuansa dan irama musik. AT. Mahmud menyatakan bahwa musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa

ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya.

g. Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa

Sering kali kita menemukan anak-anak di taman kanak-kanak berbicara. Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu cara bagi anak untuk menggunakan bahasa adalah ekspresi perasaan.

### Media Visual

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*", dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Berbagai definisi mengartikan kata media, salah satunya menurut Ibrahim dan Nana Syaodih Sukmadinata menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar. Media berguna untuk memudahkan siswa belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks, Slamet suryanto (2008: 40). Dalam konteks sekolah, yang menjadi sumber informasi adalah guru, sedangkan penerima informasinya adalah anak. Guru dapat menggunakan berbagai media yang digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran yang dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada penerima anak.

Media dapat memberikan berbagai peranan dalam kegiatan pembelajaran. Suatu pembelajaran akan tergantung pada kehadiran suatu media, dalam hal ini media dapat menolong guru untuk memberikan

informasi kepada anak. Dalam situasi ini pembelajaran dipandu oleh media yang telah didesain sedemikian rupa oleh guru yang dapat di dapatkan melalui cara.

Media visual adalah media yang biasa hanya dapat dilihat oleh indra penglihatan (mata). Menurut Seni Apriliya, media visual adalah bahan ajar yang dapat dilihat melalui indera penglihatan atau mata. Sedangkan menurut Nurbiana Dhieni menyatakan bahwa media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan/informasi secara visual. Artinya penerima pesan yaitu anak didik akan menerima informasi tersebut melalui indera penglihatannya, karena pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Sedangkan menurut Wina Sanjaya, media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, dan tidak mengandung unsur suara.

Media visual yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak di sekolah sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu antara lain merangsang indera penglihatan anak, biaya pembuatannya sangat murah atau bisa didapatkan dengan cara memanfaatkan bahan-bahan atau barang-barang yang ada di lingkungan. Sedangkan kekurangannya hanya dapat merangsang indera penglihatan anak sedangkan tidak dapat mengeluarkan suara seperti media audio, gambar yang divisualkan tidak dapat bergerak, dan memerlukan keahlian khusus dari penyajinya.

### Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan fokus permasalahan mengenai kreativitas guru dalam membuat dan memanfaatkan media visual untuk anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Puding Besar Kecamatan Puding Besar Kabupaten

Bangka. Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif menurut Nana Syaodih Sukmadinata metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau pada saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan-pengubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya.

Waktu yang penulis perlukan dalam penelitian ini yaitu kurang lebih tiga bulan (Januari 2016—Maret 2016), terhitung dimulai setelah terbitnya surat keputusan ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Nomor: 72 Tahun 2015.

## **Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Kreativitas muncul dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas adalah kesanggupan untuk menemukan sesuatu yang baru dengan jalan mempergunakan daya khayal, fantasi, atau imajinasi. Dalam dunia pendidikan, guru yang berkualitas yang kaya akan imajinasi atau pengetahuan yaitu guru yang terus mengasah pemikirannya dan memperkaya seni mengajar, dengan menerapkan berbagai metode serta penggunaan media pembelajaran yang bervariasi khususnya media visual dalam kegiatan belajar-mengajar.

Guru yang memiliki daya kreativitas yang tinggi juga bisa disebut dengan guru yang berkualitas atau kaya akan imajinasi

dan pengetahuan. Dengan ciri kepribadian guru yang kreatif tersebut antara lain: kreatif dan menyukai tantangan, menghargai karya anak, menerima anak apa adanya, motivator, ekspresif, penuh penghayatan, peka pada perasaan, pencinta seni dan keindahan, memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak, memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak, bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak, hangat dalam bersikap, memiliki sikap yang konsisten akan tetapi dinamis, bersedia bermain dengan anak, luwes dan lincah dalam menghadapi kebutuhan, minat, dan kemampuan anak, memberi kesempatan pada anak untuk menjelajah lingkungan, serta member kesempatan kepada anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir, dan daya ciptanya.

Dalam proses belajar mengajar guru yang mampu membuat suatu media pembelajaran khususnya untuk pembuatan media visual yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak yang dibuat dari hasil ide guru itu sendiri dengan menggunakan bahan-bahan alam atau barang-barang bekas yang ditemukan di lingkungan yang diperuntukkan bagi peserta didik merupakan hal yang sangat membanggakan bagi seorang guru. Guru dapat mengembangkan segenap potensi kreativitas pada anak melalui pengembangan kreativitas melalui penciptaan produk (hasta karya), pengembangan kreativitas melalui bahasa, pengembangan kreativitas melalui motorik, pengembangan kreativitas melalui sosial-emosional, dan pengembangan kreativitas melalui seni.

Hasil dari penggunaan media visual yang dibuat oleh guru tersebut yaitu dapat mengembangkan kemampuan anak seperti dapat mengembangkan segenap dimensi kemampuan anak seperti kemampuan kognitif anak, pengembangan motorik halus anak, pengembangan kreativitas/daya pikir/daya cipta anak, menstimulasi indera

penglihatan anak, pengembangan kemampuan seni anak, pengenalan lambang bilangan, bentuk-bentuk geometri, dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, pengembangan kemampuan sosial-emosional.

### Saran

Ada beberapa saran yang perlu penulis berikan terutama untuk guru dalam melakukan pembelajaran atau menyampaikan materi ajar kepada peserta didik melalui media visual hasil karya guru itu sendiri, yaitu:

1. Melalui kreativitas guru, pembelajaran di kelas menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan. Proses aktivitas pembelajaran yang menyenangkan tentunya tidak tercipta begitu saja, akan tetapi pengelolaannya dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar (media), agar aktivitas belajar siswa menjadi dipermudah dan mendorong proses belajar siswa.
2. Guru selalu mengembangkan kreativitas, keterampilan membuat dan merancang serta mengoperasikan media pembelajaran untuk anak.
3. Media bukan digunakan untuk mempermudah guru mengajar, tetapi media untuk mempermudah anak untuk belajar, sehingga dapat mempertinggi proses belajar anak.
4. Guru perlu memahami betapa pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran karena media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa dan media pembelajaran dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran.
5. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam isi pembelajaran itu sendiri.

6. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir anak, perkembangan, dan karakteristik anak sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dan mudah dimengerti oleh para anak.

### Daftar Pustaka

- Annur, Saipul. *Metodologi Penelitian Pendidikan Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif*. Palembang. IAIN Raden Fatah Press.
- Apriliya, Seni. 2007. *Manajemen Kelas untuk Menciptakan Iklim Belajar yang Kondusif*. Bandung: Visindo Media Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Ma'mur, Jamal. 2009. *Tips menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hijir, Siti. Guru TK Negeri Pembina Puding Besar, *Wawancara*. Puding Besar. 26 Agustus 2016.
- J. Moleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Janawi. *Kompetensi Guru Citra Guru Profesional*. 2007. Sungailiat: Shiddiq Press.
- Keristiandari. Guru TK Negeri Pembina Puding Besar. *Wawancara*. Puding Besar. 25 Agustus 2016.
- Kurnia. 2012. *Strategi Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*



- Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Asoka Bangka Tengah.* skripsi STAIN SAS Babel: Petaling.
- Latief, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasinya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.
- Observasi.* di Kelas B2 TK Negeri Pembina Puding Besar. 25 Agustus 2016.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung. Remaja Rodakarya.
- Rachmawati, Yeni, dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sahara, Leni. 2012. *Implementasi Permainan Building Block dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika pada Kelompok B TK Tunas Jaya Desa Sinar Jaya Kecamatan Sungailiat.* Skripsi STAIN SAS Babel: Petaling.
- Setiawan, Denny. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak.* Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syaodih, Nana, dan Ibrahim. 2003. *Perencanaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiranati. 2014. *Pemahaman Orang Tua Tentang Alat permainan Edukatif Anak Usia 4-6 Tahun Desa Bedengung Kecamatan Payung Kabupaten Bangka Selatan.* Skripsi STAIN SAS Babel: Petaling.