



Media E-Scrapbook untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini

I Gusti Ayu Yulia Rahmawati^{1*}, Luh Ayu Tirtayani²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 20 April 2021

Revised 25 April 2021

Accepted 02 Juli 2021

Available online 25 Agustus 2021

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Media E-Scrapbook, Kreativitas

Keywords:

Learning Media, E-Scrapbook Media, Creativity



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik dalam pembelajaran daring berdampak pada rendahnya kreatifitas siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil validasi media *E-Scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta 3 orang anak usia dini dengan kemampuan yang berbeda-beda. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validasi media *E-Scrapbook* dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh rata-rata skor 90,9% termasuk kategori sangat layak. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh 95,23% termasuk kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk atau media *E-Scrapbook* untuk melaksanakan kegiatan mengkreasi yang dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini dan pemanfaatan media *E-Scrapbook* ini dapat digunakan pada setiap tema dan subtema yang sedang berlangsung dalam proses pembelajaran dengan memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengkreasi serta menghasilkan lebih dari satu karya.

ABSTRACT

The lack of use of electronic-based learning media in online learning has an impact on the low creativity of students. The purpose of this study is to describe the results of the validation of *E-Scrapbook* media to stimulate early childhood creativity. This research is a type of development research using the ADDIE development model. The subjects involved in this study consisted of learning content experts, instructional design experts, instructional media experts, and 3 early childhood children with different abilities. Data collection in the study was carried out using the method of observation, interviews, and questionnaires which were then analyzed using qualitative descriptive data analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The results of the *E-Scrapbook* media validation test from learning content experts, learning design experts, and learning media experts obtained an average score of 90.9% including the very feasible category. The results of the individual trial obtained 95.23% including the eligible category. So it can be concluded that this media is suitable to be used to stimulate the creativity of early childhood. The implication of this research is to produce *E-Scrapbook* products or media to carry out creative activities that can stimulate early childhood creativity and the use of this *E-Scrapbook* media can be used on every theme and sub-theme that is ongoing in the learning process by providing many opportunities for children to create and produce more than one work.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di taman kanak-kanak diupayakan untuk lebih menekankan dan mengutamakan penerapan sistem belajar sambil bermain, hal ini dikarenakan setiap anak mempunyai kemampuan untuk berpikir yang kreatif dan produktif. Anak yang kreatif dan produktif dapat dilihat pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengekspresikan diri

*Corresponding author.

E-mail addresses: agungyuli556@gmail.com (I Gusti Ayu Yulia Rahmawati)

dengan menghasilkan berbagai karya dan dapat mengasah kreativitasnya (Fakhriyani, 2016; Suarti, 2020). Didasarkan pada karakteristik anak yang senang bermain, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan produktif melalui sebuah pembelajaran yang bermakna dan menarik. Pembelajaran bermakna menjadi salah satu solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang ideal (Andrian, 2017; Miskawati, 2019). Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan anak (Baharuddin, 2020).

Untuk mampu meningkatkan kreatifitas anak usia dini, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Secara umum media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan/materi ajar dari guru ke peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak usia dini untuk belajar dan mengembangkan kemampuannya (Debeturu & Wijayaningsih, 2019; Zaini & Dewi, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini media menjadi salah satu komponen penting yang mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan serta mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama (Kartini et al., 2020). Selain mampu meningkatkan konsentrasi anak, penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan kreatifitas anak usia dini, hal ini dikarenakan melalui media anak akan dirangsang melakukan suatu percobaan dan membuat suatu karya baru sesuai dengan kreatifitas dan kemampuannya (Septianingsih et al., 2017).

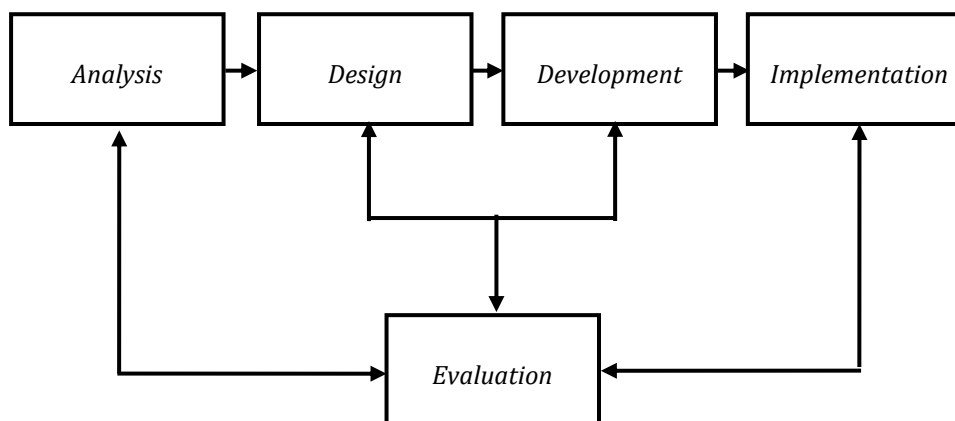
Hanya saja hasil observasi di TK Widya Santhi kelompok B, menunjukkan bahwa pada saat pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi kreatifitas anak usia dini cenderung menurun. Dalam kegiatan pembelajaran anak hanya berpatokan kepada hasil karya guru dan temannya sehingga anak tidak mampu menuangkan ide kreatif yang dimilikinya. Sebagai contoh yakni saat mewarnai sebuah gambar, guru memberikan contoh mewarnai kepada anak dan menginstruksikan untuk mewarnai sesuai kreatifitas masing-masing akan tetapi anak masih meniru contoh dari gurunya. Kurangnya kreatifitas anak saat pembelajaran daring juga cenderung disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menawarkan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi, serta kurangnya media pembelajaran berupa media elektronik yang dapat menstimulasi kreatifitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi. Kurangnya penggunaan media serta rendahnya kreatifitas anak usia dini akan berdampak pada tidak maksimalnya proses perkembangan serta kemampuan anak (Pertiwi & Nurhafizah, 2020). Yang secara tidak langsung akan menghambat anak untuk naik ke jenjang kelas yang lebih tinggi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran berbasis elektronik yang mampu menstimulasi kreatifitas anak dalam kegiatan pembelajaran daring. Salah satu media yang sesuai yakni media *E-Scrapbook*. *Scrapbook* sendiri berasal dari Bahasa Inggris yaitu "*Scrap*" yang maknanya sisa ataupun potongan dan "*book*" yang maknanya buku. *Scrapbook* merupakan sebuah karya yang berbentuk menyerupai memorabilia album foto yang didalamnya berisi berbagai foto yang dapat dihias semenarik mungkin sesuai dengan kreatifitas masing-masing, sehingga mampu menghasilkan karya yang inovatif dan dapat meninggalkan kesan visual yang berguna (Wardhani, 2018; Sistiasih, 2019). *Scrapbook* memiliki beberapa kelebihan, salah satunya yakni dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga anak lebih berkonsentrasi pada pembelajaran (Veronica et al., 2018). Untuk mengembangkan kemampuannya, anak memerlukan kesempatan untuk mencoba, membetulkan dan mencoba lagi hasil karyanya (Rismayanthi, 2013; Holis, 2017).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media *scrapbook* menunjukkan bahwa penggunaan media *scrapbook* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun (Putri et al., 2019). Selain mampu meningkatkan kemampuan berbahasa media *scrapbook* juga valid dan praktis digunakan untuk membelajarkan materi pengelompokan hewan, pada siswa kelas III SD (Wardani, 2018). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa media *scrapbook* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta menanamkan wawasan kebangsaan sejak usia dini (Kasdriyanto & Wardana, 2021). Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media *scrapbook* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta meningkatkan keterampilan anak usia dini maupun siswa sekolah dasar. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat peneliti yang mengembangkan media *scrapbook* dalam bentuk digital atau *e-scrapbook*. Sehingga dalam penelitian ini dilakukan pengembangan *e-scrapbook* yang dirasa relevan dengan kondisi pembelajaran daring. Adapun tujuan dari pengembangan media ini yakni untuk mendeskripsikan proses rancang bangun media *E-Scrapbook* dan untuk mendeskripsikan hasil validasi media *E-Scrapbook* untuk menstimulasi kreatifitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi, menurut *review* ahli, dan uji coba perorangan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran (Hadi & Agustina, 2016). Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Sukariasa et al., 2014). Penggunaan model ADDIE pada penelitian ini dikarenakan model ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)*, namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Adapun tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE Sumber: (Prawiradilaga, 2012) dimodifikasi

Tahap *analysis* pada model pengembangan ADDIE terdiri atas tiga tahapan yakni analisis kinerja (*performance analysis*) yaitu mengklasifikasikan permasalahan berkaitan dengan media pembelajaran, analisis kebutuhan (*need analysis*) yaitu menentukan media pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak, dan analisis kurikulum yaitu melakukan studi pustaka yang meliputi analisis kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013. Selanjutnya yakni tahap *design*, yaitu tahap merancang (desain) media dilihat dari segi desain dan segi materi dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Tahap *development* yaitu tahap mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal, melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh ahli desain, ahli media dan ahli isi pembelajaran, dan memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli isi pembelajaran. Tahap *implementation* yaitu mengimplementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada uji coba perorangan dikarenakan saat ini kondisi pandemi *Covid-19*, anak-anak belajar dari rumah secara daring. Tahap *evaluasi* yaitu revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan pada tahap pengembangan dan implementasi.

Subjek uji coba pada tahap *review* ahli yaitu terdiri dari satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang ahli media pembelajaran. Subjek uji coba pada tahap uji coba perorangan terdiri dari 3 orang anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi dengan tingkat capaian perkembangan anak yang berbeda. Satu orang anak dengan tingkat capaian perkembangan mulai berkembang (MB), satu orang anak dengan tingkat capaian perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH), dan satu orang anak dengan tingkat capaian perkembangan berkembang sangat baik (BSB). Metode pengumpulan pada penelitian ini yaitu metode non tes yang terdiri dari observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Berikut kisi-kisi instrumen angket ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Ketepatan Materi	1. Ketepatan judul dengan sasaran penggunaan media untuk menstimulasi kreativitas	1
		2. Kesesuaian indikator dengan materi media <i>E-Scrapbook</i>	1

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
2.	Isi Materi	1. Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		2. Kejelasan dalam penyampaian materi dan pemberian contoh	1
		3. Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	1
3.	Bahasa	1. Kesesuaian Bahasa dengan tingkat perkembangan anak	1
		2. Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami	1
		3. Penyajian kalimat (tidak mengandung ambiguitas)	1
4.	Motivasi	1. Kemenarikan materi dalam memotivasi belajar anak	1
Total Jumlah Butir			9

Sumber : (Kartini et al., 2020) dimodifikasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Edukatif	1. Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	1
		2. Ketersediaan pemberian contoh	1
		3. Kejelasan pemberian informasi	1
		4. Kesesuaian pemilihan Bahasa	1
		5. Pemberian motivasi untuk anak	1
2.	Estetika	1. Kemenarikan desain	1
		2. Kesesuaian pemilihan huruf	1
		3. Kesesuaian pemilihan warna	1
		4. Kesesuaian tata letak (<i>lay out</i>)	1
		5. Kemenarikan gambar	1
		6. Keteraturan bentuk navigasi	1
3.	Teknis	1. Kemudahan dalam penggunaan	1
Total Jumlah Butir			12

Sumber : (Kartini et al., 2020) dimodifikasi

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Estetika	Tampilan	1. Proporsional <i>lay out</i>	1
			2. Kesesuaian proporsi warna	1
			3. Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	1
		Teks/Huruf	1. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
			2. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
			3. Kesesuaian warna huruf dengan <i>background</i>	1
		Grafis/ Gambar	1. Grafis/ gambar menarik	1
			2. Grafis/ gambar sesuai dengan materi	1
		Link Interaktif (Navigasi)	1. Kemenarikan bentuk tombol/navigator	1
			2. Konsistensi tampilan tombol	1
2.	Teknis	Kemudahan	1. Kemudahan dalam pengoperasian media	1
			2. Kemudahan dalam membawa media (berbentuk aplikasi)	1
		Sasaran Pengguna	1. Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna Keamanan penggunaan media (tampilan media dengan Kesehatan mata, keamanan dalam menjalankan media)	1
Total Jumlah Butir				14

Sumber : (Kartini et al., 2020) dimodifikasi

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba Perorangan

No	Indikator	Jumlah Butir
1.	Petunjuk menjalankan media	1
2.	Kemudahan menjalankan tombol	1
3.	Kejelasan dalam pemberian contoh	1

No	Indikator	Jumlah Butir
4.	Kemenarikan <i>background</i>	1
5.	Kemenarikan warna	1
6.	Kemudahan dalam keluar dari media	1
7.	Kemenarikan kemasan media	1
Total Jumlah Butir		7

Sumber : (Kartini et al., 2020) dimodifikasi

Analisis data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berisi saran, komentar dan masukan dari ahli desain, ahli media, ahli isi pembelajaran, dan uji coba perorangan. Data kuantitatif berisi data berupa skor penilaian yang diperoleh dari angket validasi ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa aplikasi *E-Scrapbook* yang dapat dimainkan atau digunakan pada perangkat *handphone* untuk semua tema pembelajaran yang ada di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Widya Santhi. Pengembangan media pembelajaran *E-Scrapbook* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari tahap: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Tahap pengembangan yang **pertama** yakni tahap analisis. Tahap ini kemudian dibagi atas tiga tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*), Analisis kebutuhan (*need analysis*), dan Analisis kurikulum. Analisis kinerja (*performance analysis*) dilakukan dengan mengklasifikasikan dan mengetahui permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Adapun permasalahan yang terdapat di TK Widya Santhi yakni anak masih berpatokan kepada hasil karya guru dan temannya sehingga anak tidak mampu menuangkan ide kreatif yang dimilikinya, kurangnya sebuah media pembelajaran yang dapat menawarkan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi, serta kurangnya media pembelajaran berupa media elektronik yang dapat menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi pada piranti *handphone*. Selanjutnya pada tahap analisis kebutuhan (*need analysis*) dilakukan penentuan media pembelajaran yang diperlukan oleh anak untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi. Adapun media pembelajaran yang diperlukan yaitu media yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi pada piranti *handphone* yaitu media *E-Scrapbook*. Serta analisis kurikulum yang dilakukan dengan studi pustaka, meliputi analisis Kompetensi Dasar (KD) dan analisis indikator pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum 2013.

Tahap pengembangan **kedua** yakni tahap desain yang dilakukan dengan merancang (desain) media *E-Scrapbook*. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain dan segi materi yaitu berupa pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan desain komponen media *E-Scrapbook*. Tahap pengembangan **ketiga** yakni tahap *development* (pengembangan), pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam mengembangkan media *E-Scrapbook* adalah: melakukan pembuatan media *E-Scrapbook* dilihat dari segi desain dan segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah, melakukan *review* media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, dan memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli desain, ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

Tahap pengembangan **keempat** yakni tahap *Implementation* (Implementasi) yang dilakukan dengan mengimplementasikan media kepada anak dalam proses pembelajaran untuk mengetahui respon anak. Namun, pelaksanaan tahap implementasi ini hanya dapat dilakukan dengan uji coba perorangan saja yang terdiri dari 3 orang anak dengan tingkat perkembangan MB, BSH, BSB. Hal ini dikarena adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan anak-anak belajar dari rumah secara daring. Adapun tahap pengembangan **kelima** yakni tahap evaluasi yang didasarkan pada tahapan implementasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan selama tahap implementasi baik dari ahli isi pembelajaran, ahli desain, dan ahli media pembelajaran maupun uji coba perorangan. Analisis hasil validitas media *E-Scrapbook* dijelaskan empat bahasan yaitu terdiri dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media

pembelajaran, dan uji coba perorangan. Data hasil analisis tersebut dipaparkan sesuai urutannya berdasarkan hasil yang diperoleh. Hasil validitas media *E-Scrapbook* dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan dipaparkan lebih rinci pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media *E-Scrapbook*

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	94,44	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	85,41	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	92,85	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	95,23	Sangat Baik

Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil penelitian didapatkan hasil bahwa nilai validitas dari ahli isi pembelajaran mendapatkan hasil sangat baik yang dinilai dari aspek kesesuaian indikator dan kompetensi dasar kurikulum 2013 di TK Widya Santhi. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan adanya komunikasi yang baik antara guru dan anak untuk penyampaian materi pembelajaran yang menggunakan sarana atau media. Media menjadi salah satu bagian utama dalam pembelajaran (Rizal et al., 2020). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal (Sapriyah, 2019). Materi pembelajaran yang akan disampaikan guru kepada siswa harus disesuaikan dengan indikator dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (khairani, 2016). Dari pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa diperlukan adanya komunikasi yang baik antara guru dan anak dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif sehingga materi yang disampaikan dapat diserap secara optimal berdasarkan indikator dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Validitas dari ahli desain pembelajaran mendapatkan hasil sangat baik. Media *E-Scrapbook* ini dirancang semenarik mungkin mulai dari background dan tempat untuk mengkreasi agar anak dapat menuangkan ide-ide kreasi yang dimiliki. Media yang menarik dapat memberikan rasa semangat dan rasa senang kepada anak untuk belajar (Susanti, 2019). Sehingga guru harus benar-benar menguasai semua keterampilan yang dibutuhkan dalam pengajaran, antara lain menguasai materi, memiliki media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan alat pendukung yang efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019). Melaksanakan pembelajaran di kelas diperlukan persiapan yang harus dilakukan guru, dalam hal ini terkait dengan segala bentuk perencanaan yang telah dirancang terkait dengan aktivitas yang akan dilakukan guru maupun siswa, penggunaan metode, sumber belajar dan media yang digunakan di dalam membantu proses pembelajaran, dan tak kalah pentingnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran (Rahmawati, 2020). Media *E-Scrapbook* yang telah dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik karena media ini didesain menarik dan mudah digunakan oleh anak untuk mengkreasi.

Validitas dari ahli media pembelajaran mendapatkan hasil sangat baik. Media *E-Scrapbook* ini sangat mudah untuk dibawa atau digunakan dimana saja dan kapan saja hal tersebut dikarenakan media ini dibuat dalam bentuk aplikasi. Pada abad 21 peran guru harus semakin optimal dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif dan mandiri serta bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik dan membuat para peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Permatasari et al., 2019). Media banyak memberikan dampak positif bagi anak, baik yang berkenaan dengan proses perkembangan otak maupun yang berhubungan dengan kreativitas (Cahyani & Rasydah, 2020). Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai (Kuswanto & Radiansah, 2018). Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Selain memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran, media juga berfungsi untuk memudahkan anak mencerna pembelajaran.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga menunjukkan bahwa media *scrapbook* valid serta layak untuk dikembangkan karena secara signifikan

mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun (Putri et al., 2019). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa selain mampu meningkatkan kemampuan berbahasa media *scrapbook* juga valid dan praktis digunakan untuk membelajarkan materi pengelompokan hewan, pada siswa kelas III SD (Wardani, 2018). Serta secara signifikan media *scrapbook* juga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar serta menanamkan wawasan kebangsaan sejak usia dini (Kasdriyanto & Wardana, 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang kemudian didukung oleh hasil penelitian relevan dapat dikatakan bahwa media *scrapbook* yang dirancang dengan format digital sangat layak dikembangkan serta digunakan untuk meningkatkan kreatifitas serta kemampuan kognitif siswa, khususnya pada saat pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi seperti saat ini. Adanya media *e-scrapbook* akan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kreatifitas anak usia dini, sehingga siswa dapat lebih siap dalam menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada piranti *handphone* yaitu media *E-Scrapbook*. Media *E-Scrapbook* ini sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada anak usia dini karena telah teruji validitasnya. Adapun saran yang dapat disampaikan peneliti kepada guru yakni agar dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran yang inovatif di masa pandemi seperti saat ini guna dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Selain itu bagi peneliti selanjutnya disarankan agar media ini dapat dijadikan motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya pengembangan media *E-Scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak taman kanak-kanak.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Andrian, R. (2017). Pembelajaran Bermakna Berbasis Post It. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 103–118. <https://doi.org/10.22373/JM.V7I1.1911>.
- Baharuddin, I. (2020). Pembelajaran Bermakna Berbasis Daring Ditengah Pandemi Covid-19. *Journal of Islamic Education Management*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.24256/KELOLA.V5I2.1377>.
- Cahyani, A. D. N., & Rasydah, A. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Yang Berkorelasi Dengan Tri Pusat Pendidikan. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 110–116. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.21927>.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105. https://www.researchgate.net/publication/342262390_pengembangan_buku_ajar_geografi_desa-kota_menggunakan_model_addie.
- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23–37. <https://doi.org/10.52434/JP.V10I1.84>.
- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk pembelajaran di taman kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33879>.
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Picture And Picture Berorientasi Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1255>.
- khairani, majidah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Miskawati, M. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>.

- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Pertiwi, M. J., & Nurhafizah, N. (2020). Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menggunakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.568>.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Putri, C. N., Sofia, A., & Drupadi, R. (2019). Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Kartu Scrapbook. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 63–65. <https://doi.org/10.15900/j.cnki.zylf1995.2018.02.001>.
- Rahmawati. (2020). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Di SMA Negeri 03 Bombana. *Jurnal Wahana Kajian IPS*, 4(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33772/jwkp-ips.v4i2.16150>.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.21831/JPJI.V9I1.3065>.
- Rizal, R., Misnasanti, M., Shaddiq, S., Ramdhani, R., & Wagiono, F. (2020). Learning Media in Indonesian Higher Education in Industry 4.0: Case Study. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 3(3), 127–134. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v3i3.62>.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>.
- Septianingsih, N., Asmawati, L., & Sayekti, T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 137. <https://doi.org/10.30870/jppaud.v4i2.4653>.
- Sistiasih, V. S. (2019). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes. *PHEDHERAL*, 16(1), 74–82. <https://doi.org/10.20961/PHDUNS.V16I1.51463>.
- Suarti, N. K. A. (2020). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13–21. <https://doi.org/10.33394/JP.V2I1.3044>.
- Sukariasa, I. P., Pudjawan, K., Dewa, I., Tastra, K., & Pendidikan, J. T. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/JEU.V2I1.3589>.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>.
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>.
- Wardani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.24114/js.v2i2.9934>.
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 124–130. <https://doi.org/10.24114/JS.V2I2.9934>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.