



Studi Kelayakan Pengembangan Model Pembelajaran TLPIE berbasis Drawing-Coloring Art untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak

Mutia Afnida¹, Suparno², Pujiyanto³, Hajar Pamadhi⁴, Gracia Mandira⁵

¹ Universitas Negeri Padang, ^{2,3,4} Universitas Negeri Yogyakarta, ⁵ Universitas Syiah Kuala

^{*)}E-mail : mutiaafnida@fip.unp.ac.id

Abstrak:

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki sejak usia dini di abad 21. Stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak dapat dilakukan dengan merancang model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Maka dari itu, tujuan dilakukan penelitian ini salah satunya adalah untuk mengetahui aspek materi atau tahapan pelaksanaan kegiatan dari model pembelajaran TLPIE berbasis *Drawing-Coloring Art* dan menganalisis hasil uji kelayakan produk. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Produk divalidasi oleh dua kelompok *expert judgement* dan guru PAUD. Dari hasil yang diperoleh, tahapan kegiatan model pembelajaran TLPIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Thinking Routines, Orientation, Planning Activities, Implementation, dan Evaluation*. Desain ini dapat digunakan dengan basis kegiatan lainnya dan ragam pengembangan aspek kemampuan anak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Thinking Routines, Planning Activities, Berpikir Kreatif

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses dinamis yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan tujuan membantu anak agar dapat belajar dengan baik (Suardi, 2018; Wibowo, 2020). Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu cara, proses, dan perbuatan yang meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, material atau peralatan, dan prosedur yang saling mempengaruhi individu untuk belajar dan mencapai suatu tujuan (Isti'adah, 2020). Dalam aktivitas pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan anak yang tidak hanya mentransfer informasi pengetahuan, namun juga membantu dalam memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Dalam proses pembelajaran juga melibatkan aktivitas mental yang kompleks, diantaranya: berpikir, memecahkan masalah, berdiskusi, dan berkreasi (Anwar et al., 2023; Hamzah et al., 2023). Ragam aktivitas mental tersebut termasuk dalam kumpulan kompetensi atau kemampuan yang harus dimiliki anak sejak usia dini di abad 21, diantaranya: kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, kreativitas, literasi dasar, dan karakter (Hamzah et al., 2023; Rahmasari & Pudyaningtyas, 2021; Yusri, 2021).



Pada kompetensi kreativitas dapat dimaknai sebagai hasil dari proses berpikir kreatif (Leggett, 2017; Ritter & Mostert, 2017). Contohnya: ketika seorang anak menghasilkan ide baru yang belum pernah dilakukan oleh anak seusianya kemudian dapat diwujudkan dalam bentuk tindakan atau suatu karya, maka anak tersebut telah melakukan proses berpikir kreatif.

Kategori proses berpikir kreatif dimaknai sebagai dimensi proses, sedangkan kreativitas termasuk dalam dimensi hasil atau produk (Leggett, 2017; Richards, 2010). Dimensi proses berkaitan dengan kemampuan anak dalam membuat dan menghasilkan sesuatu sesuai dengan imajinasi dan pemikirannya. Ide atau pemikiran yang dihasilkan anak berkaitan dengan cara anak dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya, sehingga mengarahkan anak pada perilaku berpikir kreatif.

Berpikir kreatif dan kreativitas merupakan kesatuan yang utuh bagi anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda dari teman seusianya (Diedrich et al., 2015; Robson & Rowe, 2012). Dalam hal ini, kemampuan berpikir kreatif tidak hanya berfokus pada produk akhir, namun juga memperhatikan proses yang dilalui anak selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, guru dapat mendesain kegiatan pembelajaran *student center* melalui kegiatan pengamatan dan pelibatan anak di lingkungan belajar (Mohamad et al., 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan keaktifan antara kedua belah pihak yang berperan sebagai subjek pembelajaran (Andriyanto, 2023; Saumantri, 2022), yaitu guru sebagai fasilitator dan anak sebagai penerima informasi pengetahuan. Apabila suatu pembelajaran ditandai lebih aktif guru dibandingkan siswa, maka pada hakikatnya kegiatan tersebut dimaknai sebagai mengajar. Demikian pula sebaliknya, apabila siswa aktif tanpa adanya timbal balik dari guru dalam menanggapi secara baik dan terarah, maka aktivitas siswa tersebut dimaknai sebagai belajar (Herlina et al., 2022; Wahyuningih, 2020).

Terdapat beberapa teori pembelajaran yang menjelaskan tentang bagaimana manusia memproses dan merespon suatu informasi. Beberapa teori tersebut yaitu teori pembelajaran konstruktivisme, behavioristik, kognitif, dan kontekstual yang mendeskripsikan bagaimana seseorang mengembangkan pemahamannya terhadap lingkungannya (Ekawati, 2019; Nurlina et al., 2021). Melalui pembelajaran, seseorang dapat mengembangkan pengetahuan secara mendalam, keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, dan pemahaman cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Pada teori kognitif dari Vygotsky menekankan adanya peranan dukungan sosial dan pemberian *scaffolding* dalam membangun pengetahuan anak (Nordlof, 2014). Bentuk dukungan sosial yang dapat diberikan guru kepada anak yaitu komunikasi atau interaksi dua arah. (Broström et al., 2014). Sedangkan *scaffolding* berupa pemberian bantuan secara bertahap sesuai dengan kemajuan tahapan kemampuan yang dimiliki anak (Nordlof, 2014). Maka dapat dimaknai bahwa guru berperan penting dalam menstimulasi segala aspek kemampuan anak, terutama kemampuan berpikir kreatif. Seperti: melibatkan anak dalam aktivitas kegiatan pembelajaran dan menyediakan



lingkungan yang mendukung dengan berbagai cara, metode, model, dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Dalam melaksanakan pembelajaran diperlukan desain atau model pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sebagaimana diketahui, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konsep yang digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran (Khoerunnisa & Aqwal, 2020; Sueni, 2019). Oleh karena itu pendidik harus mampu menyesuaikan antara model pembelajaran yang digunakan dengan tingkat kemampuan anak, kajian materi, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Terdapat lima model pembelajaran yang umum digunakan guru di lembaga PAUD, diantaranya: model pembelajaran klasikal, model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, model pembelajaran area, dan model pembelajaran berdasarkan sentra (Suherman et al., 2017; Watini, 2019). Model pembelajaran yang umum digunakan di Taman Kanak-kanak (TK) cenderung menggunakan *teacher center* dalam mengarahkan kegiatan belajar anak (Hijriati, 2017). Maknanya, guru lebih aktif daripada anak selama kegiatan pembelajaran. Makna guru lebih aktif dari anak dalam hal ini yaitu, guru tidak memberikan kesempatan dan stimulasi yang tepat pada anak untuk mengerjakan dan menyelesaikan kegiatan bermainnya.

Sebagaimana berdasarkan hasil penelitian sebelumnya ditemukan guru yang tidak memahami peranannya dan terlihat guru memaksa anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan pemikiran guru, bukan berdasarkan konteks sebagaimana anak berpikir (Leggett, 2017). Selain itu, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti menemukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kurang terlihat adanya kesempatan bereksplorasi yang dilakukan anak, salah satu dikegiatan menggambar dan mewarnai atau *drawing-coloring art*.

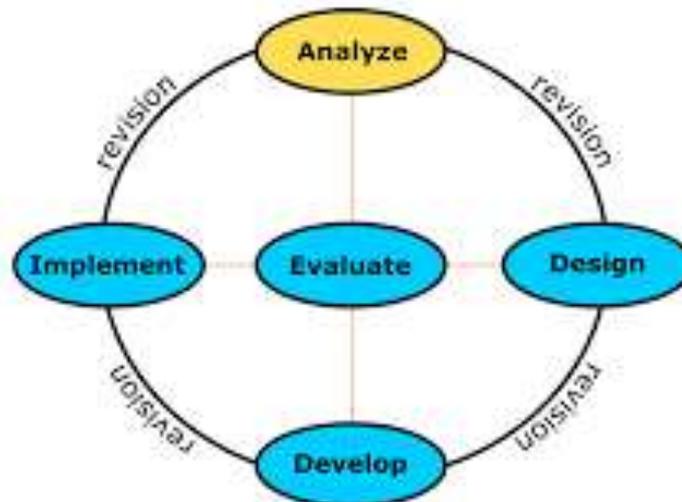
Umumnya kegiatan yang diberikan berupa menebalkan objek gambar yang tersedia dan mengerjakan kegiatan menggambar dan mewarnai sesuai dengan lembar kerja yang terdapat di dalam majalah bulanan. Kemudian kegiatan dilanjutkan yaitu pemberian warna menggunakan pensil warna atau crayon isi aneka 12 warna. Dengan demikian peneliti berupaya mengembangkan suatu produk model pembelajaran dengan basis kegiatan *drawing-coloring art* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

Penelitian ini dibatasi pada ranah kajian studi kelayakan produk dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Bentuk desain yang dikembangkan adalah model pembelajaran TLPIE yang terdiri dari lima tahapan kegiatan pembelajaran yaitu *Thinking Routines, Learning Orientation, Planning Activities, Implementation, dan Evaluation*.

2. Metode

Tipe penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru (Adri et al., 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TLPIE (*Thinking Routines, Orientation, Planning Activities, Implementation, dan Evaluation*) dengan tujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

Model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah kegiatan yang tidak memiliki level kerumitan pada tiap tahapan susunan sintaks, sehingga produk dapat teruji secara empiris dan pemenuhan kriteria produk dapat terpenuhi. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pelaksanaan (Branch, 2014), diantaranya: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Penggambaran tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1. Namun pada penelitian studi kelayakan ini, peneliti melakukan penelitian hingga pada tahap *develop* atau pengembangan.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Langkah kerja model ADDIE, yaitu: (1) tahap *analyze*, yaitu; berupa studi literatur sebagai dasar teori dalam melakukan pengembangan produk (Ridwan et al., 2021), informasi model pembelajaran yang diterapkan di TK yang dilakukan melalui observasi, laporan kemampuan berpikir kreatif anak yang diperoleh dari wawancara, dan gambaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD yang diamati melalui observasi penilaian angket. (2) tahap *design*, yaitu merancang model pembelajaran yang dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran, merancang skenario pembelajaran, perangkat pembelajaran yang digunakan, materi pembelajaran, instrumen evaluasi produk, dan mendesain buku panduan pelaksanaan. Hasil rancangan kemudian direview oleh para *expert judgement* agar memperoleh bahan masukan untuk pengembangan desain produk sehingga layak digunakan. (3) tahap *develop*, yaitu kerangka hasil perancangan direalisasikan menjadi produk dalam bentuk perangkat pembelajaran dan tahapan kegiatan pembelajaran. Tahapan pengembangan produk terdiri dari penyusunan instrumen dan validasi produk.



Perancangan desain model pembelajaran dimulai pada tahun 2020 hingga kini pada tahap evaluasi pengembangan. Dalam waktu 3 tahun terakhir ini, kegiatan penelitian meliputi tahap; (1) analisis kebutuhan, yaitu melakukan studi literatur, melakukan wawancara dan observasi lapangan terhadap aktivitas yang dilakukan di lembaga PAUD dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak, (2) perancangan model pembelajaran yang terdiri lima tahapan yaitu *Thinking Routines, Orientation, Planning Activities, Implementation, dan Evaluation*, (3) pengembangan produk yang dilakukan dengan melakukan uji validitas materi atau model pembelajaran dan media pembelajaran oleh ahli bidang materi dan bidang media pembelajaran, dan penilaian penggunaan model pembelajaran oleh guru sebagai pengguna.

Validitas produk dimulai dari penyusunan kisi-kisi instrumen penilaian materi atau model pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian guru sebagai pengguna. Pada kisi-kisi instrumen materi mencakup 3 aspek penilaian yaitu penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan. Instrumen materi juga digunakan guru melakukan penilaian sebagai pengguna. Sedangkan kisi-kisi instrumen media pembelajaran mencakup 3 aspek penilaian diantaranya kualitas isi, kualitas instruksional, dan anatomi buku. Kemudian instrumen divalidasi oleh para ahli/*expert* dibidangnya.

Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi dan finalisasi instrumen agar dapat digunakan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengambil sampel di wilayah Aceh, dengan mengambil populasi guru PAUD yang ada di Aceh Singkil. Adapun jumlah sampel pengguna adalah 6 orang guru PAUD kelompok usia 5-6 Tahun dengan sistem random sampling atau secara acak dalam menentukan lembaga PAUD.

Teknik analisis angket uji validitas dan kelayakan produk mengikuti langkah sebagai berikut: (1) data yang diperoleh dari validator (ahli materi dan ahli media) dan penilaian guru sebagai pengguna, kemudian ditabulasikan ke dalam instrumen, (2) setiap komponen dilakukan penghitungan skor total, (3) setelah skor diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan data dikelompokkan menggunakan rumus skala *likert* sesuai dengan klasifikasi kriteria skala penilaian dengan kategori sangat layak, baik, cukup, kurang, sangat kurang atau 5, 4, 3, 2, dan 1. Rentang skor dan kriteria kelayakan produk pada penelitian ini mengacu pada rumus yang dijelaskan Widiyoko (2013: 110) sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Interval Skala Penilaian Validitas

No	Interval Skor	Kategori
5	$X > \bar{X}_i + 1.80 SB_i$	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0.60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1.80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0.60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0.60 SB_i$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1.80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0.60 SB_i$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1.80 SB_i$	Sangat Kurang



3. Hasil dan Diskusi

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui aspek materi atau tahapan pelaksanaan kegiatan dari model pembelajaran dan menganalisis hasil uji kelayakan produk untuk diterapkan di lembaga PAUD. Untuk memenuhi tujuan penelitian, pengembangan desain pembelajaran ini diberi nama model pembelajaran TLPIE berbasis *Drawing-Coloring Art* (Dracolart).

3.1. Analyze

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum memunculkan aktivitas stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Data penilaian observasi proses pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak memperoleh presentase 23,02% dengan kategori “kurang”.

Selanjutnya dalam proses pembelajaran peneliti ikut serta berbaur dengan anak dalam kegiatan bermain dan mencoba berinteraksi menanyakan perihal apa yang kira-kira akan anak lakukan terhadap kegiatan bermain. Dari respon yang diberikan, anak mengatakan “tidak tahu” dan mencoba meniru apa yang dikerjakan teman disebelahnya. Selain itu, juga terdapat anak yang tidak mau menyelesaikan kegiatan bermain hingga akhir dan kurang inisiatif membereskan alat main yang telah digunakan.

Berdasarkan simpulan data wawancara terkait penggunaan model pembelajaran yang digunakan lembaga PAUD yaitu umumnya menggunakan model pembelajaran kelompok. Berkenaan dengan kegiatan stimulasi berpikir kreatif, guru hanya melakukannya sesekali dan terkadang luput dari perhatian guru. Selanjutnya untuk aktifitas menggambar dan mewarnai, penggunaan lembar kerja anak (LKA) dan majalah merupakan media utama yang digunakan guru sehingga tidak terlihat variasi kegiatan yang disediakan guru dalam aktivitas menggambar dan mewarnai.

Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara, ditemukan minimnya dukungan interaksi yang dibangun guru dalam mendorong pemikiran kreatif anak. Selain itu, kesempatan bereksplorasi yang masih terbatas bagi anak dalam mengaktualisasikan ide dan pemikiran kreatifnya.

3.2. Design

Desain produk model pembelajaran TLPIE berbasis *drawing-coloring art* (Dracolart) terbagi dalam tiga tahapan, adalah desain model pembelajaran TLPIE, desain instrumen penelitian, dan desain buku panduan model pembelajaran.

3.2.1. Desain Model Pembelajaran

Desain model pembelajaran yang dikembangkan mengikuti lima unsur dasar Joyce, Weil, & Calhoun (2016: 38-40) dalam merancang model pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam melakukan pengembangan model pembelajaran adalah adanya sintaks atau langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Terdapat lima unsur dasar yang harus dimiliki dalam merancang model pembelajaran (Joyce et al., 2016), yaitu *syntax*, *social system*, *principles of reaction*, *support system*, dan *instructional and nurturant effect*. Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran



berbasis *drawing-coloring art* menggunakan konsep desain pembelajaran TLPIE yang dibangun oleh Afnida et al., (2023) yang dipaparkan pada table 1.

Social system pada model pembelajaran TLPIE memiliki aturan pelaksanaan, yaitu anak duduk secara berkelompok, pelaksanaan kegiatan berpusat pada anak, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, dan adanya upaya interaksi yang dibangun antara guru-anak dan anak-teman sebaya dengan tujuan membangun pemikiran kreatif anak. Selanjutnya, terdapat 8 jenis *principles of reaction* dalam model pembelajaran TLPIE, diantaranya: menstimulasi anak menggunakan pertanyaan terbuka (5W+1H), mendukung segala aktivitas anak, berfokus pada perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak, tidak sepenuhnya memberikan bantuan kepada anak dan tetap memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi, memberi kesempatan anak untuk berpikir dan bertanya, memberi kesempatan anak-anak membantu temannya, melibatkan anak-anak lainnya dalam berinteraksi dan berpendapat, dan jika terdapat anak yang tidak mau melakukan atau melanjutkan kegiatan, guru dapat menstimulasi dan mengajak anak dengan memberikan contoh penggunaan. Apabila terlihat anak mulai tertarik melakukan kegiatan, guru sedikit demi sedikit memberikan stimulasi dan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi.

Support system yang termasuk pada model pembelajaran TLPIE tergantung pada aktivitas kegiatan yang dilakukan. Karena model pembelajaran TLPIE dilakukan dengan basis kegiatan *drawing-coloring art*, maka sistem pendukung pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan kegiatan yang dipilih. Untuk *instructional* dari model pembelajaran ini yaitu menstimulasi pemikiran kreatif anak usia 5-6 tahun dan membangun intensitas interaksi sosial. Sedangkan *nurturant effect* yaitu seluruh aspek perkembangan anak dapat terstimulasi diantaranya: kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan sosial-emosional.

Table 1. Keterkaitan antara Pelaksanaan Model Pembelajaran TLPIE dan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini

Tahapan Pelaksanaan	Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif
<p>Tahap 1 <i>Thinking Routines</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak anak untuk mengamati, dan menstimulasi anak tanya-jawab terhadap sesuatu yang ada disekitar anak 	<p>Novelty and exploration</p> <ul style="list-style-type: none"> Terwujud melalui aktivitas menemukan, menganalisis, mengeksplorasi, berspekulasi terhadap benda sekitar, dan mengetahui informasi yang diberikan oleh guru
<p>Tahap 2 <i>Learning Orientation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengenalkan sumber belajar, menyajikan informasi, memberikan umpan balik dan mengarahkan anak duduk berkelompok berdasarkan pilihan anak 	
<p>Tahap 3 <i>Planning Activities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan anak pada ragam kegiatan yang akan dilakukan sedangkan anak diberi ruang dalam 	<p>Exploration</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan peluang bagi anak berspekulasi terhadap kegiatan yang ingin dilakukan



Tahapan Pelaksanaan	Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif
<p>mengekspresikan dan mengungkapkan minatnya</p> <p>Tahap 4 <i>Implementation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mendemonstrasikan kegiatan yang akan diberikan, serta memberikan kesempatan anak bereksplorasi dan memberikan bantuan apabila anak membutuhkan <p>Tahap 5 <i>Evaluation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menggali pengalaman anak dengan pertanyaan terbuka dan memberikan penguatan pengetahuan terkait aktivitas yang telah dilakukan anak 	<p>Involvement and enjoyment</p> <p>Persistence</p> <ul style="list-style-type: none"> Terlibat aktif di dalam kegiatan Melakukan interaksi dengan teman sebaya Melibatkan orang lain dalam memberikan ide atau saran Menyelesaikan kegiatan hingga tuntas

Model pembelajaran TLPIE berbasis *drawing-coloring art* mengadopsi teori konstruktivisme Vygotsky. Dari padangan teori konstruktivisme berkaitan dengan kemampuan kognitif anak berdasarkan pengetahuan yang diperoleh anak melalui proses belajar. Teori konstruktivisme menekankan adanya peranan aktif anak membangun pemahamannya dalam kegiatan bermain (Kalpana, 2014).

Dari teori konstruktivisme memberikan penekanan pada pembelajar aktif yang berpusat pada anak. Guru berperan sebagai pemandu atau yang membantu anak dalam menemukan dan membangun pengetahuannya. Adapun pengumpulan dan pemerolehan pengetahuan dibangun melalui pengalaman interaksi dengan lingkungan (Dodi, 2016). Sebagaimana pada setiap tahapan pembelajaran TLPIE terdapat banyak stimulus interaksi sosial yang dibangun guru.

Pada tahap 1, anak diajak berpikir terkait benda-benda yang ada di sekitar anak dan dihubungkan dengan aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Pada Tahap 2, anak diajak untuk mendengarkan pendapat teman dan bertanya sehingga dapat menarik perhatian anak untuk ingin tahu terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Tahap 3, pemberian kesempatan pada anak dalam mengungkapkan gagasan dan minatnya terhadap aktivitas permainan yang akan dilakukannya. Tahap 4, anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi terhadap aktivitas yang disediakan guru dan pemberian stimulasi interaksi yang secara berkala dari guru dan teman. Sedangkan pada tahap 5, pemberian kesempatan pada anak dalam menceritakan pengalaman bermainnya serta penguatan pengetahuan dari guru dan teman terkait aktivitas dan pengetahuan baru yang diperoleh anak.

3.2.2. Desain Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dirancang untuk menjadi acuan pengembangan indikator penilaian yang dibutuhkan untuk data penelitian. Kategori instrumen penilaian ahli materi dan respon guru memuat kelayakan penyajian materi dan sintaks pembelajaran berdasarkan aspek penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan. Sedangkan instrumen penilaian ahli media memuat kelayakan media yang digunakan berdasarkan aspek kualitas isi, kualitas instruksional, dan anatomi buku.



3.2.3. Desain Buku Panduan Model Pembelajaran

Buku panduan dirancang dengan tujuan dapat dipahami oleh *expert judgment* dan guru terkait penerapan model pembelajaran TLPIE secara mandiri. Dalam buku panduan terdapat informasi yang berkaitan dengan konsep desain pembelajaran, tujuan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan, landasan teoritik kemampuan berpikir kreatif anak, dan desain pembelajaran berbasis *drawing-coloring art*. Pada buku panduan juga terdapat rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), informasi alat dan bahan pelaksanaan pembelajaran.

Materi pembelajaran yang digunakan telah disusun sesuai dengan perkembangan anak dari segi usianya dan kegiatan yang digunakan berbasis pada pembelajaran *drawing* dan *coloring*. Anak tidak dituntut untuk menggambar dan mewarnai satu benda. Namun anak diberikan kebebasan dalam mengkreasikan dan menciptakan karyanya sendiri. Kegiatan *drawing* dan *coloring* distimulasi menggunakan pengenalan satu tema, sehingga anak lebih luwes mengeksplorasikan pemikirannya ke dalam bentuk gambar atau coretan.

Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Papandreu (2014: 97) yaitu anak membuat, menciptakan, mengkreasikan suatu bentuk simbol atau makna, dan melakukan upaya berpikir melalui aktivitas menggambar. Dengan kegiatan *drawing* anak dapat mengingat pengalaman dan pengetahuan sebelumnya, mengembangkan ide-ide baru, dan memecahkan masalah, serta merefleksikan aktivitas mental anak. Selain itu, dengan adanya dukungan interaksi yang dibangun oleh guru dan teman sebaya selama pelaksanaan pembelajaran dapat membantu anak mengkonstruksikan pemikirannya. Pendapat ini didukung oleh Papandreu (2014: 97), interaksi yang dibangun antar anak secara kolaboratif dapat membantu anak dalam melakukan upaya berpikir, seperti: mengkonstruksikan simbol, makna, dan memecahkan permasalahan.

Selain itu, pada aktivitas *coloring* (mewarnai) dapat digunakan sebagai media ekspresi dan eksplorasi bagi anak, dapat membantu anak belajar keseimbangan dan keserasian warna, dan membantu anak dalam menstimulasi kemampuan *visual-spacial* (Aisyah & Ismawati, 2018). Kegiatan mewarnai dapat meningkatkan minat dan kreativitas anak (Aisyah, 2017). Anak terlihat bersemangat dalam bermain warna dengan berbagai media yang disediakan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan konsentrasi serta mengurangi tingkan kesemasan seseorang (Eaton & Tieber, 2017).

Kegiatan yang dikembangkan dalam model pembelajaran berbasis *drawing-coloring art* telah disesuaikan berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014: 24-26) tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Kegiatan pembelajaran berbasis *drawing-coloring art* dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Selama proses pelaksanaan pembelajaran guru memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi, menyelidiki, mengkonstruksi, merefleksi, dan mengekspresikan pengetahuan melalui dukungan interaksi sosial.

3.3. Develop

Uji validitas produk dilakukan sebelum uji lapangan. Validitas produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dari penilaian para ahli (Wulandari & Oktaviani, 2021) dan guru PAUD sebagai pengguna.



3.3.1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, memberikan saran perbaikan yaitu pembagian sintaks diperjelas antara yang dilakukan guru dan anak dan tujuan pembelajaran dieksplisitkan menjadi pemecahan masalah. Terdapat tiga aspek penilaian yang dinilai oleh ahli materi, yaitu penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan. Berikut hasil penilaian ahli materi pada tabel 2.

Table 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Jumlah Skor	\bar{X}_i	SB_i	Kategori Penilaian
1	Penyajian	9	38	27	6	Sangat Layak
2	Kelayakan Isi	9	38	27	6	Sangat Layak
3	Kebahasaan	6	26	18	4	Sangat Layak
	TOTAL	24	102	72	16	Sangat Layak

Dasil hasil penilaian memperoleh total penilaian 102, kategori sangat layak. Dengan demikian dapat dimaknai bahwa model pembelajaran TLPIE berbasis *drawing-coloring art* telah memenuhi kriteria kelayakan atau sangat layak dan dapat dilakukan uji coba lapangan sebagai model pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

Bentuk materi yang diberikan yaitu rancangan pelaksanaan pembelajaran berupa RPPH dan RPPM. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak yaitu aktivitas *drawing-coloring art*. Adapun ragam aktivitas yang diberikan diantaranya: *drawing-coloring with finger painting*, *drawing with cotton but*, dan *creating the shape*.

Aktivitas menggambar sangat menarik bagi anak dalam menyalurkan atau mengekspresikan ide dan pemikirannya melalui bentuk atau coretan. Gambar yang dihasilkan anak usia 5-6 tahun berada pada tahap prabagan (*preschematic*). Adapun ciri-cirinya yaitu terdapat bentuk pengulangan pola dan bentuk objek yang dilebih-lebihkan (berupa penambahan objek atau symbol atau goresan pada objek gambar) (Sullivan, 2015). Di tahap prabagan, anak mengembangkan simbol visual melalui penemuannya sendiri dalam mengekspresikan konsep familiar yang mereka terapkan di berbagai media dan menyampaikan suatu pesan melalui bentuk gambar kepada orang lain.

Dukungan interaksi secara responsive yang di bangun guru dan anak memiliki dampak positif bagi anak dalam memperoleh dan mengembangkan ide pada kreasi coretan gambar anak sehingga dapat merepresentasikan idenya secara jelas (Chang, 2012). Apabila terdapat kesalahpahaman dari pengetahuan, sikap, dan tingkah laku yang dialami anak, maka melalui hasil gambar yang dikreasikan dapat menjawab problematika yang dialami oleh anak (Bock et al., 2020). Dengan demikian dapat dimaknai bahwa kegiatan *drawing* dan dukungan interaksi yang dilakukan secara responsive dapat memberikan stimulasi pada anak dalam mengungkapkan ide, perasaan, dan pengalaman anak terhadap satu hal.

3.3.2. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari buku panduan yang digunakan sebagai media pendukung dalam memberikan informasi



model pembelajaran TLPIE berbasis *drawing-coloring art* dalam rangka menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

Saran perbaikan yang diperoleh dari validator media yaitu desain cover dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan konsep penelitian, ukuran tulisan “pembelajaran TLPIE berbasis *drawing-coloring art*” diperkecil sehingga tulisan dapat menjadi satu baris, dan tambahkan informasi terkait konsep menggambar dan mewarnai pada buku panduan.

Berdasarkan hasil penilaian validasi media yang mencakup tiga aspek penilaian, yaitu kualitas isi, kualitas instruksional, dan anatomi buku. Berikut pemaparan hasil data penilaian validasi media pada tabel 3.

Table 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Item	Jumlah Skor	\bar{X}_i	SB_i	Kategori Penilaian
1	Kualitas Isi	7	35	21	4,7	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	9	45	27	6	Sangat Layak
3	Anatomi Buku	16	75	48	10,6	Sangat Layak
	TOTAL	32	155	96	21,3	Sangat Layak

Dari tabel diatas dapat diketahui perolehan total penilaian adalah 155, kategori sangat layak. Dengan demikian dapat memberikan informasi bahwa penilaian media pada model pembelajaran TPLIE telah memenuhi kriteria sangat layak dan dapat dilanjutkan untuk uji coba lapangan.

Kegiatan yang dikembangkan dalam model pembelajaran berbasis *drawing-coloring art* telah disesuaikan berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014) tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Kegiatan pembelajaran berbasis *drawing-coloring art* dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Selama proses pelaksanaan pembelajaran guru memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi, menyelidiki, mengkonstruksi, merefleksi, dan mengekspresikan pengetahuan melalui dukungan interaksi sosial.

Desain pembelajaran sangat berkaitan erat dengan materi pembelajaran yang mana harus dilakukan sesuai dengan tingkatan usia anak. Desain pembelajaran TLPIE dilakukan dengan basis *drawing-coloring art*, yaitu anak tidak dituntut menggambar dan mewarnai satu benda atau desain gambar yang telah di tentukan. Namun dalam hal ini, aktivitas *drawing* dan *coloring* dilakukan dengan menggunakan konsep teman, sehingga anak diberikan kebebasan dalam menuangkan ide dan lebih leluasa mengeksplorasikan pemikirannya yang dituangkan dalam bentuk karya gambar.

Anak dapat membangun pengetahuan, melakukan inovasi dari satu bentuk simbol menjadi simbol lainnya, dan melakukan upaya pengembangan berpikir dan merefleksikan aktivitas mentalnya melalui aktivitas menggambar (Papandreou, 2014). Ditambahkan dengan adanya dukungan interaksi dari guru dan teman sebaya selama kegiatan bermain dapat membantu anak dalam mengkonstruksikan pemikiran atau ide. Dengan dilakukan secara kolaboratif dapat membantu anak dalam melakukan upaya



berpikir, seperti dalam hal: mengkonstruksikan symbol, garis, makna, dan memecahkan permasalahan.

Model pembelajaran TLPIE dilakukan berdasarkan prinsip dukungan interaksi sosial selama proses kegiatan. Anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, mengkonstruksi, menyelidiki, merefleksi, dan mengekspresikan pengetahuan melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya. Dengan melakukan pelaksanaan model pembelajaran ini, kategori tingkat kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun (kebaruan, eksplorasi, keterlibatan dan kesenangan, serta kegigihan) dapat distimulasi dengan baik. Namun dalam hal ini aktivitas *drawing-coloring art* dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan media.

4. Kesimpulan

Model pembelajaran TLPIE berbasis *drawing coloring art* dinyatakan layak digunakan pada uji coba untuk stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Dengan desain yang berlandaskan pada prinsip dukungan interaksi sosial selama proses kegiatan dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Maka dari itu dibutuhkan peran aktif guru selama proses pembelajaran yaitu dalam bentuk pemberian kesempatan pada anak bereksplorasi, penyediaan waktu yang cukup, penyediaan ragam kegiatan *drawing-coloring art*, dan pemberian *scaffolding* yang sesuai dengan pencapaian kemampuan anak. Kajian ini diperlukan tingkat pengujian secara lebih luas untuk memperoleh hasil lebih rinci terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak berbasis *drawing-coloring art* dan inovasi kegiatan yang lebih beragam sesuai minat anak.

5. Daftar Rujukan

- Adri, M., Sri Wahyuni, T., Zakir, S., & Jama, J. (2020). Using ADDIE Instructional Model to Design Blended Project-Based Learning based on Production Approach Blende Project-Based Learning Based on Production Approach on Software Engineering Course View project Micro-Learning Project on Entrepreneurship View pr. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(06), 1899–1909. <https://www.researchgate.net/publication/341178504>
- Afnida, M., Suparno, & Umami, Y. S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran TLPIE berbasis Drawing-Coloring Art dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5397–5409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5128>
- Aisyah. (2017). Permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118–123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Aisyah, & Ismawati, I. (2018). Menerapkan Kegiatan Mewarnai Dengan Aneka Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3521>
- Andriyanto, S. S. (Ed.). (2023). *PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Lakeisha.
- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto. (2023). Peran guru fasilitator, pembelajaran, kreativitas siswa. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial Dan*



- Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.240>
- Bock, S., Jane, H., Broderick, T., & Mcauliffe, C. M. (2020). Drawing to Learn : A Classroom Case Study. *Early Childhood Education Journal*, 1–11. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01041-9>
- Branch, R. M. (2014). *Instructional design: the ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Broström, S., Johansson, I., Sandberg, A., & Frøkjær, T. (2014). Preschool teachers' view on learning in preschool in Sweden and Denmark. *European Early Childhood Education Research Journal*, 22(5), 590–603. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2012.746199>
- Chang, N. (2012). The Role of Drawing in Young Children's Construction of Science Concepts. *Early Childhood Education Journal*, 40(3), 187–193. <https://doi.org/10.1007/s10643-012-0511-3>
- Diedrich, J., Benedek, M., Jauk, E., & Neubauer, A. C. (2015). Are creative ideas novel and useful? *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(1), 35–40. <https://doi.org/10.1037/a0038688>
- Dodi, N. (2016). Penerapan Pendekatan Konstruktivistik Dalam Pendidikan Bagi Anak Usia Dini dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Educative: Journal of Education Studies*, 1(2), 154–167.
- Eaton, J., & Tieber, C. (2017). The Effects of Coloring on Anxiety, Mood, and Perseverance. *Art Therapy*, 34(1), 42–46. <https://doi.org/10.1080/07421656.2016.1277113>
- Ekawati, M. (2019). Teori Belajar menurut Aliran Psikologi Kognitif serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *E-Tech*, 07(IV), 1–12. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Hamzah, A. R., Mesra, R., Br Karo, K., Alifah, N., Hartini, A., Gita Prima Agusta, H., Maryati Yusuf, F., Endrawati Subroto, D., Lisarani, V., Ihsan Ramadhani, M., Hajar Larekeng, S., Tunnoor, S., Bayu, R. A., & Pinasti, T. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Feriyanto, Junaidi, Nurlaila, Q., Rahmi, H., Cahyati, A., Wahyudi, Ratnadewi, Azis, D. A., & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran* (R. Agustianti & Hamdani (Eds.)). TOHAR MEDIA.
- Hijriati. (2017). Pengembangan model pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 74–92.
- Isti`adah, F. N. (2020). *TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN* (R. Permana (Ed.)). EDU PUBLISHER.
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Pustaka Pelajar.
- Kalpna, T. (2014). A Constructivist Perspective on Teaching and Learning : A



- Conceptual Framework. *International Research Journal of Social Sciences*, 3(1), 27–29.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Leggett, N. (2017). Early childhood creativity: challenging educators in their role to intentionally develop creative thinking in children. *Early Childhood Education Journal*, 45(6), 845–853. <https://doi.org/10.1007/s10643-016-0836-4>
- Mohamad, H., Yaakub, R. M., Pearson, E. C., Tan, J., & Sim, P. (2018). Developmentally appropriate practice in the twenty-first century. In *International handbook of early childhood education* (pp. 1379–1400). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7>
- Nordlof, J. (2014). Vygotsky, scaffolding, and the role of theory in writing center work. *Writing Center Journal*, 34(1), 45–65.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (H. Bancong (Ed.)). LPP UNISMUH Makassar.
- Papandreou, M. (2014). Communicating and thinking through drawing activity in early childhood. *Journal of Research in Childhood Education*, 28, 85–100. <https://doi.org/10.1080/02568543.2013.851131>
- Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 137 Tahun 2014 (2014).
- Rahmasari, T., & Pudyaningtyas. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(1), 41–48.
- Richards, R. (2010). Everyday creativity process and way of life—four key issues. In *J. C. Kauffman & R. J. Sternberg (Eds.), The Cambridge handbook of creativity* (pp. 189–215). Cambridge University Press.
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Ritter, S. M., & Mostert, N. (2017). Enhancement of Creative Thinking Skills Using a Cognitive-Based Creativity Training. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1(3), 243–253. <https://doi.org/10.1007/s41465-016-0002-3>
- Robson, S., & Rowe, V. (2012). Observing young children’s creative thinking: engagement, involvement and persistence. *International Journal of Early Years Education*, 20(4), 349–364. <https://doi.org/10.1080/09669760.2012.743098>
- Saumantri, T. (2022). Keispan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 23(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.33830/ptjj.v23i1.3094.2022>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 19(3), 1–16. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35>



- Suherman, W. S., Nopembri, S., & Muktiani, N. R. (2017). Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak untuk Pengoptimalan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-kanak. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 220–232.
- Sullivan, M. (2015). *Examining Lowenfeld’s Theories and his contributions to the field of art therapy*. Indiana University.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.
- Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri cipta media.
- Widiyoko, E. P. (2013). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>
- Yusri, N. (2021). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Abad 21. *Jurnal Adzkiya ISSN*, 5(1), 54–72.