

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali, maupun merupakan modifikasi atau perubahan dengan menggabungkan hal-hal yang sudah ada. Jika konsep ini dikaitkan dengan kreativitas anak, anak yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu karya yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai cara belajar yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.¹

Kreativitas pada anak usia dini di dorong oleh rasa keingintahuannya mengenai hal-hal baru yang tidak diketahui sebelumnya. Kreativitas pada anak-anak memiliki ciri tersendiri yang dapat dilihat dari keunikan gagasan dan adanya imajinasi yang lahir dari diri mereka.² Anak-anak yang kreatif lebih sensitif terhadap stimulasi yang diberikan oleh orang sekitar maupun lingkungannya.

Anak usia dini yang cenderung kreatif, mereka memiliki kebebasan

¹ Endang Kustiani, Meningkatkan Kreativitas AUD Melalui Kegiatan Bermain Balok di RA Suryawiyah, diakses tanggal 12 Januari 2017 pukul 17.10

² Tadkiroatun Musfiroh, Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan, diakses tanggal 14 Januari 2017 pukul 20.15

dan keleluasaan dalam beraktivitas serta memiliki keseriusan dalam mengerjakan sebuah kegiatan.

Menurut The Global Creativity Index pada tahun 2015, Indonesia menduduki peringkat 67 dalam indeks kreativitas.³ Hal ini dibuktikan oleh riset yang dilakukan oleh Richard Florida. Kedudukan Indonesia tersebut diakibatkan oleh kreativitas siswa yang tersumbat dan ruang imajinasi yang tidak dapat dimaksimalkan oleh guru dalam pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhayati, menemukan bahwa kreativitas pada tingkatan anak usia TK masih rendah. Anak mengalami kesulitan dalam mengeksplor kreativitasnya. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak menyenangkan yang disebabkan kurangnya pengelolaan kegiatan. Berdasarkan hal tersebut, salah satu upaya tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan koran bekas. Setelah perlakuan selama II siklus, upaya peningkatan kreativitas melalui koran bekas dapat memberikan

³ Wibowo Agus, Kreativitas dan Pendidikan Kita, diakses dari <http://mediaindonesia.com/news/read/38101/kreativitas-dan-pendidikan-kita/2016-04-04> , diakses tanggal 4 Juni, pukul 19.43

dampak positif terhadap pembelajaran dan meningkatkan kreativitas anak usia dini.⁴

Hasil penelitian lainnya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas adalah melalui kegiatan bermain balok. Berdasarkan penelitian tersebut, melalui bermain balok sangat efektif dalam mengembangkan daya pikir anak. Selain itu permainan balok juga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.⁵

Kreativitas yang ada dalam diri anak usia dini tidak akan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya rangsangan atau stimulasi yang diberikan. Stimulasi dapat diberikan dari lingkungan sekolah, keluarga maupun lingkungan sekitar dari anak itu sendiri. Menurut Undang-Undang No 23 tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak menyatakan setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Berdasarkan UU diatas, anak usia dini berhak mendapatkan pendidikan untuk meningkatkan perkembangannya dan kecerdasan yang dimilikinya.

⁴ Nurhayati, Peningkatan Kreativitas AUD dengan bereksplorasi melalui Koran bekas di TK Aisyiyah 2, Duri. Diakses tanggal 12 Januari 2017, pukul 17.01

⁵ Endang Kustiani, *op.cit*

Seperti yang diungkapkan oleh Caroline, bahwa:

“Creativity is increasingly gaining recognition as a human characteristic that can and should be developed through education...”

Hal diatas menjelaskan bahwa kreativitas semakin mendapatkan pengakuan sebagai karakteristik manusia yang dapat dan harus dikembangkan melalui pendidikan.

Sementara itu, media audio visual dapat diartikan sebagai media yang digunakan guru dalam pemberian stimulasi yang terstruktur bagi peserta didik. Pemberian stimulasi melalui pendidikan diberikan di lingkungan sekolah dalam kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru. Penggunaan media audio visual merupakan salah satu cara guru untuk memaksimalkan pembelajaran karena media audio visual tidak hanya melibatkan satu macam indera saja yang dapat memaksimalkan kreativitas anak.⁶

Kegiatan penggunaan media audio visual di jenjang pendidikan anak usia dini memanfaatkan audio dan video player, dalam berkegiatan. Guru sebagai fasilitator menyiapkan video yang terkait dengan materi kegiatan harus dilakukan dengan bermain karena hakikatnya belajar anak usia dini adalah melalui bermain.

⁶ Choirun Nlsa, Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Membuat Aneka Lipatan Serbet (Napkin Folding), Diakses tanggal 20 Oktober 2017, pukul 11.00

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual terhadap kreativitas anak usia dini” untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana karakteristik kreativitas bagi anak usia dini?
3. Faktor-faktor apa sajakah yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini?
4. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media audio visual bagi kreativitas anak usia 5-6 tahun?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti melakukan pembatasan masalah. Peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kreativitas. Kreativitas anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini didukung oleh beberapa faktor seperti stimulasi dan

kegiatan pembelajaran yang salah satunya adalah penggunaan media audio visual. Pengaruh penggunaan media audio visual dikaji melalui uji hipotesis dari kedua data yang didapatkan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, “Apakah penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan anak usia dini, baik secara teoritis ataupun secara praktis.

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan pengetahuan khususnya dalam kaitan dengan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

a. Orang Tua

Memberikan pengetahuan kepada orang tua mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kreativitas yang pembelajarannya telah dilaksanakan di sekolah.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan kepada guru mengenai kegiatan yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini.

c. Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kegiatan yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini.

d. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk memecahkan masalah yang terkait dengan kreativitas dan sebagai informasi bagi penelitian selanjutnya.