

BAB II

KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pengembangan kreativitas bagi anak usia dini dilakukan oleh guru dan orang tua dengan berbagai cara. Salah satu dengan pemberian stimulasi untuk segala aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas merupakan sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memiliki suatu daya cipta. Menciptakan berarti memiliki ide tersendiri yang muncul dari imajinasi masing-masing individu yang tidak dimiliki orang lain sebelumnya.

Pada umumnya, definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *process*, *product* dan *press*. Seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutnya sebagai “*Four P’s of Creativity; Person, Process, Press, Product.*”⁷

⁷ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia TK*, (Jakarta: Depdikbud, 2005), hal 16

Keempat hal ini saling berkaitan karena pribadi yang kreatif melibatkan dirinya dalam proses mencapai kreatifnya dengan dorongan dari lingkungan yang kemudian menghasilkan sebuah produk kreatif.

Munandar mengungkapkan bahwa kreativitas sebagai kemampuan umum untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.⁸ Ungkapan tersebut menjelaskan bahwa kreativitas dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah yang ada.

Sejalan dengan pendapat diatas, Gallagher dalam Rachmawati mengatakan bahwa:

“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”⁹

Hal diatas menjelaskan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses mental yang dilakukan individu untuk menciptakan ide atau produk baru, atau mengkombinasikan

⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) hal 25

⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *op.cit*, hal 15

antar keduanya yang kemudian melekat ke individu masing-masing.

Munandar dalam buku yang lain juga menjelaskan bahwa kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.¹⁰

Sementara Moustakis dalam Munandar, mengatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain.¹¹ Kreativitas merupakan sebuah ekspresi dari dalam diri sendiri. Ekspresi tersebut dapat berhubungan dengan diri sendiri, alam ataupun orang sekitar individu.

Kreativitas biasanya muncul dari dalam diri individu. Hal ini sejalan dengan definisi kreativitas lainnya menurut kamus Webster adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat

¹⁰ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak Sekolah*, (Jakarta: PT Grasindo, 1999), hal 50

¹¹ Utami Munandar, *op.cit*, hal 18

imajinatif.¹² Seseorang dapat mengeluarkan ide orisinalitas yang dimiliki dalam mencipta sesuatu yang dimulai dari ekspresi imajinatif mereka.

Sejalan dengan pemikiran di atas, Al-Khalili dalam bukunya menjelaskan bahwa kreativitas anak merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas.¹³ Setiap anak memiliki kreativitas. Namun, kreativitas yang dimiliki anak berbeda. Kreativitas anak sebenarnya merupakan suatu pemikiran yang memiliki sebuah hasil cipta.

Mayesty dalam Sujiono menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, dan berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan bagi orang lain. Pada umumnya, anak mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara yang alami dan asli.¹⁴

¹² Anik Pamilu, *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, (Jakarta : PT Buku Kita, 2007), hal 9

¹³ Al-Khalili, *Mengembangkan kreativitas anak*, (Jakarta : Pustaka Al-Kautsar), 2005, hal 35

¹⁴ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif berbasis kecerdasan Jamak*, (Jakarta : Indeks, 2010), hal 38

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan proses berpikir individu untuk menghasilkan sebuah ide atau produk baru.

b. Karakteristik Kreativitas

Hal lain yang dapat dipahami dalam kreativitas adalah mengetahui karakteristiknya. Karakteristik anak kreatif biasanya memiliki ciri yang berbeda. Al Khalili dalam bukunya berpendapat bahwa orang yang kreatif cenderung memiliki beberapa karakteristik yaitu peka terhadap berbagai masalah. Orang kreatif juga mampu memperluas jaringan pemikirannya. Serta mampu memberikan respon dan peka terhadap sebuah keindahan.¹⁵

Karakteristik yang telah disebutkan menunjukkan bahwa anak kreatif akan lebih mampu untuk menyadari sebuah masalah yang dia terima. Anak juga mampu untuk memperluas pemikirannya untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini dapat menjadikan anak mampu untuk menemukan pemecahan masalah yang berbeda melalui kreativitas yang dimilikinya.

¹⁵ *Ibid*, hal 53

Setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda tergantung bagaimana pemberian stimulasi kepada anak tersebut. Anak yang di stimulasi secara optimal berpotensi memiliki kreativitas yang berkembang dengan baik. Hal tersebut membutuhkan dukungan dari orang tua atau guru untuk memberikan stimulasi dan mengetahui karakteristik pribadi anak.

Karakteristik lain yang dimiliki oleh anak kreatif lainnya seperti yang diungkapkan Torrance dalam Safaria adalah berani dalam pendirian dan keyakinan yang dimilikinya. Anak kreatif juga memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, anak bersifat mandiri dalam berpikir dan akan terus mencoba untuk memecahkan masalahnya sendiri. Anak yang memiliki kreativitas juga memiliki keuletan dan menjadikan anak tidak mudah menyerah. Anak juga memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi.¹⁶

Anak yang kreatif memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap hal-hal yang baru dan dianggap menarik. Anak juga percaya diri untuk mengungkapkan hal-hal temuan barunya dan berani untuk mengungkapkan pendapatnya sendiri. Kepemilikan sifat kreatif dalam diri membuat anak mampu

¹⁶ Triantoro Safaria, *Creativity Quotient*, (Yogyakarta : Platinum, 2005), hal 35

memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara yang berbeda dengan anak lainnya.

Karakteristik anak kreatif lainnya menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Edition)

antara lain:

“First, they always involve thinking or behaving imaginatively. Second, overall this imaginative activity is purposeful: that is, it is directed to achieving an objective. Third, these processes must generate something original. Fourth, the outcome must be of value in relation to the objective..”¹⁷

Hal diatas berarti karakteristik anak kreatif yang pertama yaitu anak berpikir atau bertindak menggunakan daya imajinasinya. Kedua, anak melakukan kegiatan imajinatif untuk tujuan tertentu. Ketiga, proses pemikirannya baru dan orisinal, dan yang keempat kreativitas yang dihasilkan sejalan dengan pemikirannya.

Sejalan dengan karakteristik kreativitas menurut NACCCE, Supriyadi dalam Rachmawati mengungkapkan bahwa karakteristik kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu kategori kognitif dan non kognitif. Karakteristik kreativitas kategori kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Karakteristik kreativitas

¹⁷ Martin Fautley dan Jonathan Savage, *Cross Curricular teaching and Learning in the Secondary School The Arts*; Diakses tanggal 7 Maret 2017, pukul 10.45. hal 30

non kognitif diantaranya motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif.¹⁸

Hal tersebut menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya untuk menghasilkan ide baru yang berdasarkan pemikiran asli dari individu anak. Anak juga mampu menembangkan sebuah gagasan dengan berpikir secara terbuka dan terencana. Adanya hasil dari sebuah kreativitas tidak akan maksimal tanpa adanya motivasi dan kepribadian yang kreatif.

Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan dapat disimpulkan bahwa karakteristik kreativitas terlihat dari pemikiran anak yang luas, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah. Pemikiran yang dimiliki oleh anak kreatif bersifat baru dan orisinal, anak juga memiliki sifat percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau pemikirannya. Karakteristik yang dimiliki anak akan berkembang jika didukung oleh lingkungan baik guru ataupun orang tua yang memberikan suasana dan stimulasi yang optimal.

¹⁸ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *op.cit*, hal 17

c. Dimensi Kreativitas

Kreativitas memiliki beberapa dimensi yang dapat dikembangkan. Rhodes dalam Munandar menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif.¹⁹ Rhodes menyebut keempat hal tersebut sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product.*”

Keempat dimensi kreativitas tersebut saling berkaitan. Kreativitas muncul dari seseorang yang mau berpikir untuk menciptakan ide-ide baru yang unik dan berbeda dari yang sudah ada untuk memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas juga membutuhkan proses dalam berpikirnya untuk menciptakan sebuah pemecahan masalah. Proses tidak hanya datang dari individu dan pemikirannya, juga membutuhkan dorongan dari lingkungan agar ide-ide yang dimiliki akan terus berkembang. Jika keinginan dari diri sendiri sudah terpenuhi lalu melewati proses dan mendapatkan dorongan dari lingkungan, maka produk yang dihasilkan berupa ide atau

¹⁹ Munandar, *op.cit.* hal 20

gagasan baru dapat memecahkan suatu permasalahan yang terjadi.

Dimensi yang pertama yaitu pribadi (person) adalah individu yang menjadi subjek dari pembuat kreativitas itu sendiri. Kreativitas muncul dari seseorang yang berniat untuk melakukan pemikiran dan bertindak secara kreatif yang menghasilkan ide-idenya sendiri. Hulbeck dalam Munandar menyatakan bahwa:

“Creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique characteristic way.”²⁰

Hal diatas berarti bahwa tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas muncul dari seseorang yang mempunyai kemampuan berpikir tidak biasa yang memunculkan pemikiran kreatif dan mampu menciptakan pemecahan bagi masalah yang ada.

Pendapat lain mengenai dimensi *person* diungkapkan oleh Dreiny dalam Khalili yang menyatakan bahwa kepribadian orang yang kreatif yaitu originalitas dalam berkarya, spontanitas

²⁰ *Ibid*.hal 20

dalam pemikiran, memiliki pemikiran yang terbuka, fleksibel dalam merespon, gemar meneliti dengan pemikiran terbuka, merasa bebas, berani menanggung resiko dan merdeka dalam berpikir dan berkarya.²¹ Individu yang kreatif mempunyai kemampuan tersendiri untuk memecahkan masalah dengan solusi kreatif yang dihasilkan oleh pemikirannya.

Dimensi kreativitas yang kedua adalah proses (*process*). Proses merupakan hal terpenting kedua yang dibutuhkan untuk menghasilkan sesuatu hal kreatif. Pemikiran yang kreatif tidak akan berhasil tanpa adanya sebuah proses. Proses yang dilalui untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif meliputi empat tahapan, yaitu tahap (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, dan (4) verifikasi.²²

Tahap persiapan merupakan tahap dimana seseorang menyiapkan dirinya untuk memecahkan permasalahan yang ada. Tahap inkubasi merupakan tahap dimana seseorang seakan-akan melepas diri untuk sementara atau dengan kata lain tidak memikirkan masalahnya secara sadar. Tahap ketiga dalam dimensi proses yaitu iluminasi yang berarti timbulnya inspirasi atau gagasan baru. Lalu, tahap keempat merupakan

²¹ Al-Khalili, *op.cit*, hal 252

²² Munandar, *op.cit*, hal 39

tahap dimana ide harus diuji terhadap realistik.²³ Keempat tahapan proses jika dilalui dan diberikan stimulasi dengan baik akan menghasilkan pemikiran kreativitas yang optimal dan maksimal di dalam diri anak.

Dimensi kreativitas yang ketiga yaitu dorongan (*press*). *Press* merupakan dorongan internal dan eksternal dari lingkungan social dan lingkungan psikologis²⁴. Artinya, dorongan internal merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, sementara dorongan eksternal merupakan dorongan yang berasal dari luar diri sendiri contohnya dari lingkungan sekitar atau orang terdekat. Roger dalam Munandar mengatakan bahwa dorongan merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan baru dengan lingkungannya alam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.²⁵

Dorongan tersebut sudah ada di dalam diri sendiri namun membutuhkan kondisi yang tepat untuk diekspresikan. Kreativitas tidak akan berjalan dan terwujud tanpa adanya dorongan atau dukungan. Adanya dorongan tersebut dapat diperoleh dari dorongan diri sendiri, orang lain, maupun

²³ *Ibid*, hal 39

²⁴ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *opcit.* hal 39

²⁵ Munandar, *op.cit*, hal 37

lingkungan. Kreativitas pada diri tidak akan tercipta walaupun dukungan dari lingkungan telah maksimal, karena dorongan terbesar untuk menghasilkan kreativitas terdapat dari dalam pribadi masing-masing.

Dimensi kreativitas yang keempat adalah produk (product). Al-Khalili berpendapat bahwa produk merupakan sesuatu yang baru serta dikenal dengan kemampuan untuk memproduksi sesuatu yang baru, dengan tujuan untuk menutupi kebutuhan individu orang lain atau sekelompok orang.²⁶ Anak yang kreatif berarti cenderung memiliki kemampuan untuk membuat suatu hasil karya atau pemikiran orisinal yang tidak terpikirkan oleh anak lain.

Pada pribadi yang kreatif, jika didukung oleh pribadi dan lingkungan yang menunjang, atau lingkungan memberi kesempatan atau peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka dapat di prediksikan bahwa produk kreativitas dari individu akan muncul.²⁷ Jadi, untuk menghasilkan pribadi yang kreatif dibutuhkan dukungan dari lingkungan sekitar dan dari diri sendiri untuk menciptakan sebuah produk dari kreativitas. Hasil akhir dari sebuah pemikiran kreatif yang diharapkan adalah

²⁶ Al-Khalili, *op.cit*, hal 32

²⁷ Munandar, *op.cit*, hal 40

terciptanya sebuah produk baru yang unik dan bermakna. Hasil akhir tersebut ditandai dengan ke-orisinalitasnya, kebaruan, kebermaknaan dan dapat diamati (observable).²⁸ Bakat kreativitas yang sudah dimiliki individu yang melewati sebuah proses dan mendapatkan dorongan dari diri sendiri dan lingkungan diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk baru yang unik, bermakna, dan bermanfaat.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas yang dimiliki anak akan terus berkembang sesuai dengan usia dan stimulasi yang diberikan. Kreativitas akan terus berkembang dalam kehidupan anak sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan faktor-faktor pendukung yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Faktor-faktor pendukung kreativitas perlu diperhatikan oleh orang tua atau pendidik anak usia dini. Hal ini dibutuhkan agar kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Mayesty dalam Sujiono menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka

²⁸ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *loc.cit.*

sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain.²⁹ Anak secara alamiah adalah makhluk kreatif, biasanya mereka mengeksplorasi dunia dengan ide-ide cemerlang dan melakukan hal yang tidak biasanya dilakukan.

Kreativitas yang dimiliki tidak akan berkembang secara optimal tanpa adanya faktor yang mempengaruhi perkembangannya. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan individu. Artinya, seseorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi untuk mencapai kreativitas. Rachmawati berpendapat bahwa terdapat empat hal yang diperhitungkan dalam kreativitas, yaitu pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya. Kedua, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dibutuhkan untuk pengembangan kreativitas. Ketiga, keikutsertaan guru dalam mengembangkan kreativitas. Terakhir, peran orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.³⁰

Rangsangan mental sangat diperlukan agar anak merasa dihargai dan diterima keberadaannya. Hal ini dapat membuat

²⁹ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *loc.cit*

³⁰ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *op.cit*, hal 30

anak percaya diri dalam mengeksplorasi kemampuan dirinya. Tanpa adanya rangsangan mental yang diberikan secara positif, kreativitas anak tidak akan terbentuk secara optimal.

Kondisi lingkungan sangat berpengaruh dalam pertumbuhan kreativitas. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Strenberg bahwa:

“One could have all of the internal resources needed to think creatively, without some environmental support (such as a forum for proposing those ideas), the creativity that a person has within him or her might never be displayed.”³¹

Hal diatas berarti bahwa setiap orang membutuhkan sumber sumber secara internal untuk berpikir secara kreatif. Tanpa adanya dorongan lingkungan, kreativitas seseorang tidak akan muncul. Anak juga akan belajar untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dengan adanya dukungan lingkungan yang memadai.

Sependapat dengan hal diatas, Cherry dan Ayan dalam Rachmawati mengemukakan tujuh kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa-jiwa kreatif, yaitu (1) Pencahayaan, (2) Sentuhan Warna, (3) Seni dalam lingkungan, (4) Bunyi dan musik, (5) aroma, (6) Sentuhan dan (7) Cita

³¹ Robert J Strenberg, *The Nature Creativity, Creativity Research Journal*. Hal 89. Diakses tanggal 9 Maret 2017 pukul 20.15

rasa.³² Ketujuh hal tersebut saling berkaitan untuk menciptakan lingkungan yang dibutuhkan anak. Pencahayaan, sentuhan warna dan seni dalam lingkungan dibutuhkan di ruang belajar anak usia dini. Bunyi dan musik juga dibutuhkan untuk merangsang indera pendengaran anak. Aroma dapat diketahui dapat merangsang bagian otak sistem limbik yang bekerja atas emosi dan ingatan primitif.³³ Sentuhan bagi anak usia dini dapat menghadirkan kenyamanan fisik, sedangkan cita rasa atau santapan mempengaruhi suasana mental dan emosional seseorang.³⁴

Guru menentukan tujuan dan sasaran belajar, membantu dalam pembentukan nilai pada anak, memilih pengalaman belajar, menentukan metode atau strategi mengajar dan yang paling penting menjadi model bagi siswa.³⁵ Guru juga harus kreatif karena peluang munculnya siswa kreatif akan lebih besar jika diajarkan oleh guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat membuat siswa menjadi anak yang kreatif.

³² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *op.cit*, hal 32

³³ *ibid*

³⁴ *ibid*

³⁵ Munandar, *op.cit*, hal 100

Peran orang tua dalam mendidik diantaranya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman yang beragam. Perolehan pengalaman yang beragam dilakukan agar anak dapat mengembangkan bakat, potensi dan kreativitasnya.³⁶ Orang tua diharapkan dapat menghargai pendapat anak dan mendorong anak untuk mengungkapkan pendapatnya tersebut. Sikap orang tua juga harus mendukung anak untuk mengambil keputusannya sendiri. Hal-hal yang dilakukan oleh orang tua diharapkan dapat menunjang tumbuhnya kreativitas anak.

Kreativitas anak dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti rangsangan, faktor lingkungan, peran guru dan orang tua. Keempat faktor tersebut diharapkan dapat mendukung anak menjadi pribadi kreatif. Pengembangan kreativitas bagi anak dapat dilakukan dengan memerhatikan keempat faktor di atas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan proses berpikir individu untuk menghasilkan sebuah ide baru yang dicerminkan dari kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam

³⁶ Anik Pamilu, *op.cit*, hal 58

berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

2. Hakikat Media AudioVisual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran di sekolah merupakan tanggung jawab seorang guru dalam pemanfaatannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak di antara dua pihak. Media digunakan oleh satu orang untuk menyampaikan sebuah tujuan ke orang lain.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Kustandi, media pembelajaran dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.³⁷ Dalam pengertian di atas, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hemich dan kawan-kawan dalam Kustandi mengatakan bahwa media yang

³⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal 7

membawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.³⁸ Media yang digunakan diharapkan dapat membantu berjalannya proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat berupa bentuk fisik seperti buku, ataupun bentuk non fisik seperti slide (gambar bingkai). Hal tersebut sejalan dengan Gagne dan Briggs dalam Arsyad yang mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media dapat terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, gambar, foto, grafik, televise dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa.³⁹

Jadi media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang berfungsi menyampaikan informasi antara dua belah pihak untuk menginformasikan materi dalam proses pembelajaran.

³⁸ *Ibid*, hal 8

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011) hal. 4

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang kita ketahui dan biasa digunakan dalam pembelajaran terdiri dari tiga jenis, yaitu media audio, media visual, dan media audiovisual. Jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.⁴⁰

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, ataupun foto.⁴¹ Teknologi audio-visual menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan materinya. Teknologi berbasis komputer menggunakan sumber-sumber yang berbasis komputer dalam penyampaian materinya. Penggunaan teknologi gabungan, menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer.

⁴⁰ *Ibid*, hal 29

⁴¹ *Ibid*, hal 30

Jenis media pembelajaran lainnya dikemukakan oleh Schramm dalam Sadiman, dkk, yang berpendapat bahwa pengelompokan media dapat dikelompokkan menjadi media massal, media kelompok, dan media individual.⁴² Media massal adalah media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran klasikal, biasanya pada saat kegiatan pembukaan. Media kelompok digunakan pada saat pembelajaran kelompok. Kemudian, media individu merupakan media yang dapat digunakan secara individu.

Sejalan dengan jenis media yang telah dikemukakan di atas, Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Arsyad mengemukakan 5 klasifikasi media, yaitu (1) media berbasis manusia, (2) media berbasis cetak, (3) media berbasis visual, (4) media berbasis audio-visual, dan (5) media berbasis komputer.⁴³ Media berbasis manusia dapat berupa guru, instruktur, tutor, individu dalam kegiatan bermain peran, kegiatan kelompok, dan kegiatan *field trip*). Contoh dari media berbasis cetak adalah buku, penuntun, dan buku latihan. Media berbasis visual dapat berupa sebuah buku, gambar, foto, dan peta. Media berbasis audio visual dapat berupa video, film, dan

⁴² Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014) hal 27

⁴³ Azhar Arsyad, *op.cit*, hal 36

televisi. Media berbasis komputer dapat berupa pengajaran dengan bantuan komputer dan interaktif video.

Pendapat lain mengenai jenis media juga disampaikan oleh Bahri dan Zain bahwa media terbagi ke dalam 3 jenis, yaitu (1) media auditif, (2) media visual, dan (3) media audio visual.⁴⁴ Menurutnya, media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset, piringan hitam.⁴⁵ Media ini tidak dapat digunakan oleh orang yang memiliki gangguan pendengaran. Media Visual sendiri adalah media yang mengandalkan indera penglihatan, yang dapat berupa gambar diam, foto, dan lukisan. Selanjutnya, media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media lainnya.⁴⁶

Dari beberapa pendapat yang telah diungkapkan di atas, disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Contohnya, seperti media visual yang berupa gambar, foto, ataupun lukisan, media audio yang berupa rekaman suara, kaset, dan yang terakhir adalah

⁴⁴ Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hal. 124

⁴⁵ *Ibid*, hal 124

⁴⁶ *Ibid*, hal 124

media audio visual yang berupa gabungan dari kedua jenis media di atas.

c. Pengertian Media Audio Visual

Teknologi media audio visual menurut Arsyad adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan mesin mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio dan visualnya.⁴⁷ Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat berupa tampilan mesin proyektor film, film animasi, dan rekaman dokumenter. Penggunaan media audio visual diharapkan dapat memaksimalkan indera penglihatan dan pendengaran.

Menurut Setyawani dalam Sundayana, menyatakan bahwa audio visual adalah alat bantu mengajar yang dilihat dan didengar ataupun keduanya.⁴⁸ Siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan jika menggunakan kedua alat indera mereka. Melalui indera penglihatan dan pendengaran, diharapkan anak akan lebih tertarik terhadap materi yang akan diajarkan.

⁴⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op.cit*, hal 30

⁴⁸ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hal 198

Pendapat lain diungkapkan oleh Munadi yang berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.⁴⁹ Kemampuan media audio visual lebih baik karena mengandung kedua jenis media baik audio maupun visual. Penggunaan media audio visual sangat efektif dilakukan dalam hal simulasi terhadap indera penglihatan dan pendengaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Fathurrohman dan Sutikno mengungkapkan bahwa media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media audio dan media visual.⁵⁰

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam penggunaannya. Penggunaan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam mempelajari materi yang

⁴⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008) hal 56

⁵⁰ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung:PT.Refika Aditama, 2007), hal 68

akan diajarkan. Media audio visual juga berguna untuk menstimulasi indera penglihatan dan pendengaran siswa.

Media Audio Visual merupakan bentuk media pembelajaran yang terjangkau. Selain itu, penggunaan media dengan adanya suara dan gambar dapat dibuat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak lagi. Menurut Kustandi dan Sutjipto, media audio visual dapat digunakan untuk⁵¹:

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah di dengar
- 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli
- 3) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa
- 4) Menyiapkan variasi yang menarik dalam pembahasan suatu pokok masalah.

Dalam penggunaannya, media audio visual memanfaatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam menerima informasi yang berupa materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Seorang guru dapat menggunakan

⁵¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op.cit*, hal 130

media audio visual dalam kegiatan belajar mengajarnya untuk menarik perhatian siswa. Setelah siswa merasa tertarik, siswa akan dengan mudah memahami materi yang di ajarkan.

B. Penelitian yang Relevan

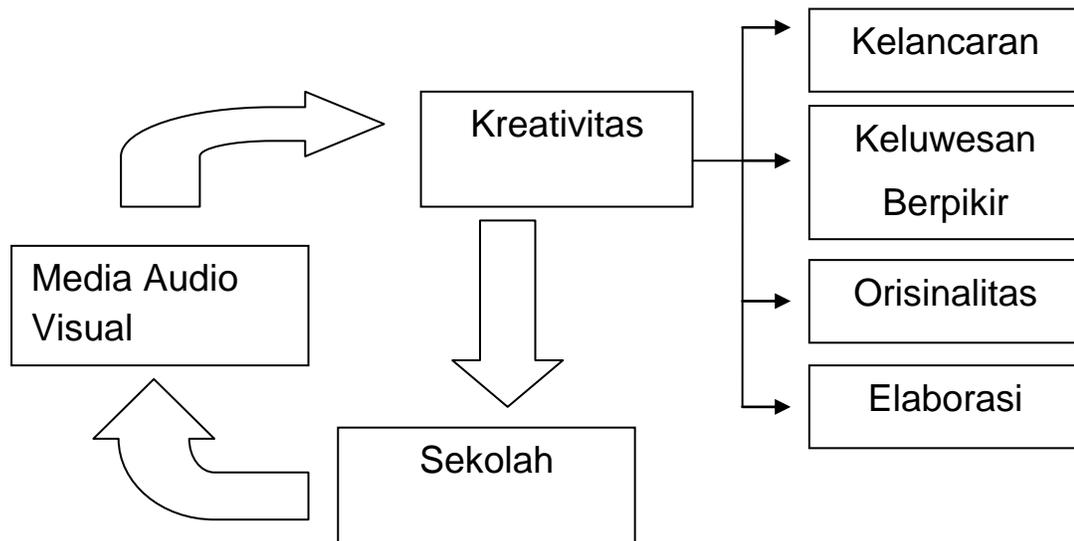
Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

No.	Judul	Peneliti	Hasil
1.	Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Balok di RA Suryawiyah”	Endang Kustiani, PG PAUD IKIP Semarang	Adanya peningkatan kreativitas yang ditunjukkan dengan selisih ketuntasan belajar siswa sebesar 51%
2.	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Kelurahan Pekayon	Adhika Puspitasari, PGSD FIP UNJ	Terdapat pengaruh penggunaan media Audio Visual terhadap Minat Belajar IPA. Ditunjukkan dari hasil hitung dengan Uji T, dengan hasil $T_{hitung} = 2.38$, dan $T_{tabel} = 2,00$. Sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak.

3.	Meningkatkan Kreativitas pada Mata Pelajaran IPS melalui Pembelajaran Kreatif dan Produktif.	Kartika Permata Sari, PGSD FIP UNJ	Penggunaan pembelajaran kreatif dan produktif mampu meningkatkan kreativitas pada mata pelajaran IPS ditandai dengan kenaikan presentase sebesar 59%
----	----------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

C. Kerangka Berpikir

Tabel 2.2
Skema Kerangka Berpikir



Kreativitas adalah kemampuan proses berpikir individu untuk menghasilkan sebuah ide baru yang dicerminkan dari kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta

kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas perlu dikembangkan karena tidak akan berkembang secara maksimal tanpa adanya stimulasi. Kreativitas memiliki peran penting pada masa anak-anak karena dengan memiliki kreativitas anak dapat melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah dan mempengaruhi pencapaian prestasi dirinya.

Kreativitas pada dasarnya sudah ada pada setiap individu, tetapi bagaimana perkembangannya tergantung kepada stimulasi dan arahan yang diberikan. Berdasarkan hal itu, penting bagi lingkungan yang dimiliki anak untuk membantu memberikan stimulasi. Pemberian stimulasi bertujuan agar anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal.

Pemberian stimulasi untuk meningkatkan kreativitas dapat dilakukan oleh orang tua ataupun guru yang disekolah. Pembelajaran yang dilakukan secara tepat di sekolah akan membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Pengembangan kreativitas juga dilakukan dengan cara menstimulasi panca indera yang dimiliki oleh anak.

Penggunaan media audio visual disekolah dapat merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran. Anak menonton sebuah video yang sesuai dengan tema pembelajaran. Anak menonton video

yang diputar dan memperhatikan video tersebut. Ketika anak menonton video, terjadi proses informasi yang didapatkan melalui indera pendengaran dan penglihatan sehingga setelah anak menonton video, anak mempunyai informasi baru. Informasi yang didapatkan oleh anak membuat mereka mampu menciptakan gerak atau bunyi yang terinspirasi dari video. Melalui stimulasi dengan menonton video yang dapat merangsang indera pendengaran dan penglihatan anak merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan kreativitas anak.

Hasil diskusi yang dilakukan setelah menonton video menghasilkan jawaban anak yang berbeda-beda. Macam-macam jawaban tersebut merupakan buah dari pemikiran kreatif. Karena itu, hendaklah guru dapat memberikan stimulasi yang baik dan maksimal untuk meningkatkan kreativitas anak didiknya.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah di jelaskan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diduga terdapat pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.