

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA DENGAN PENGEMBANGAN
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI RA ISMARIA
AL-QUR'ANIYYAH BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

HERLIN YULIANA SARI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA DENGAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI RA ISMARIA AL-QUR'ANIYYAH BANDAR LAMPUNG

Oleh

Herlin Yuliana Sari

Masalah dalam penelitian ini adalah kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang bersifat korelasional. Subjek penelitian adalah anak di RA Ismaria AL-Qur'aniyyah Bandar Lampung berjumlah 198 anak. Adapun sampel yang diambil sebanyak 30 anak, dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan observasi guna memperoleh data primer dan dokumentasi untuk melengkapi data sekunder, sedangkan data dianalisis dengan menggunakan korelasi *spearman rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak usia dini. Oleh sebab itu, penggunaan media perlu lebih ditingkatkan guna membantu menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kata kunci : anak usia dini, media, kreativitas

ABSTRACT

THE CORRELATION BETWEEN MEDIA USE AND CHILDREN CREATIVITY DEVELOPMENT GROUP B IN RA ISMARIA AL-QUR'ANIYYAH BANDAR LAMPUNG

By

Herlin Yuliana Sari

The problem in this research was children creativity that has not developed optimally. The research aimed to determine the correlation between media use and children creativity development. This research was quantitative research, correlational. The subject were children in RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung to 198 children. The sample were 30 children, with *proposive sampling* technique. Data were collected by using observation to obtain primary data and documentation to complement the secondary data, the data was analyzed by *spearman rank* correlation. The research showed that there was a very significant correlation between media use and children creativity development. Therefore, media used need to be improved in order to help stimulate creativity development of early childhood.

Keywords : *early childhood, media, creativity*

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA DENGAN PENGEMBANGAN
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI RA ISMARIA
AL-QUR'ANIYYAH BANDAR LAMPUNG**

Oleh
Herlin Yuliana Sari

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Sripsi : **HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA DENGAN
PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK B DI RA ISMARIA
AL- QUR'ANIYAH BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Herfin Yuliana Sari**


No. Pokok Mahasiswa : 1313054020

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dra. Sasniati, M.Hum.
NIP 19560424 198103 2 003


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

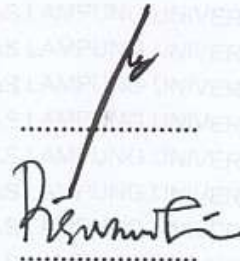
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Sasmiati, M.Hum.**

Sekretaris : **Dr. Riswandi, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Een Yayah Haenillah, M.Pd.**

.....


.....


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP.19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **20 November 2017**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: Herlin Yuliana Sari
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1313054020
Program Studi	: PG PAUD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian	: RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “ Hubungan Penggunaan Media dengan Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Ismaria AL-Qur'aniyyah Bandar Lampung” tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, November 2017

Yang membuat pernyataan,



Herlin Yuliana Sari
Herlin Yuliana Sari
1313054020

RIWAYAT HIDUP



Herlin Yuliana Sari dilahirkan di Kalianda, pada tanggal 13 Juli 1995, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Suparman dan Ibu Hermina. Penulis menempuh pendidikan TK, SD, SMP, SMA dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Abadi Perkasa Tulang Bawang pada tahun 2001, dilanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDS Abadi Perkasa Tulang Bawang pada tahun 2007. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPS Abadi Perkasa Tulang Bawang pada tahun 2010, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Tumijajar Tulang Bawang Barat pada tahun 2013.

Pada tahun 2013, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1 PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN). Pada tahun 2014-2016 mendapatkan beasiswa PPA. Penulis juga melakukan KKN-KT pada tahun 2016 di Desa Sidorejo Kecamatan Bangun Rejo Kabupaten Lampung Tengah selama kurang lebih 2 bulan.

MOTTO

*“Wahai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan sholat sebagai
peolong mu”
(QS. AL-Baqarah [2] ayat 153)*

*“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-
orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan”
(Mario Teguh)*

*“Jadilah pribadi yang sangat menghargai waktu. Waktu adalah uang karena
waktu sangatlah berharga tidak bisa kita putar kembali kemasa lalu”
(Herlin Yuliana Sari)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta nabi Muhammad SAW dan ucapan terimakasih serta rasa banggaku kepada

Dan ucapan terimakasihku kepada

Ibuku tercinta (Hermina)

Yang sudah membesarkan dengan sabar, dengan penuh kasih sayang, dan yang selalu memberiku semangat untuk meraih cita-citaku

Bapakku tersayang (Suparman)

Terimakasih sudah kerja membanting tulang yang tidak ternilai harganya

Adik-adikku (Nanda dan Widya)

Terimakasih untuk setiap semangatnya dan kebahagiaan yang tiada henti

Teman-teman Angkatan 2013

Yang mau membantu, memberikan motivasi, senyum dan semangat untuk terus berjuang dalam menyelesaikan studi ini, terimakasih

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri serta jati diriku kelak,

RA Ismaria AL-Qur'aniyyah Bandar Lampung

Yang telah banyak memberi nasihat dan dukungannya

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Penggunaan Media dengan Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Ismaria AL-Qur’aniyyah Bandar Lampung”. Penulis menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PG-PAUD.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu sumbangsih untuk kemajuan program studi PG-PAUD.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi.MA.Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
4. Ibu Dra. Sasmiasi, M.Hum., selaku Pembimbing I terima kasih atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang tcurahkan untuk bimbingan, masukan, kritik,

dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Pembimbing II terima kasih atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan, dan saran penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Ibu Safti Yoni Marlin, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah RA Ismaria AL-Qur'aniyyah Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
8. Kedua orang tuaku tercinta (Suparman dan Hermina) yang tak henti menyayangiku, memberikan do'a, dukungan, semangat serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
9. Adik-adikku (Muhamad Herman Nanda Laksanan dan Tri Widya Sari Julia Hermina) yang selalu memberikan semangat dan senyuman kebahagiaan.
10. Mas dan adik sepupu (Muhammad Arifin Efendi dan Yesi) yang turut memberikan semangat dan juga senyuman kebahagiaan)
11. Mas Adi Kurniawan yang selalu membantuku dalam urusan skripsi dan memberikan semangat.
12. Teman-teman seangkatan PG-PAUD 2013, terima kasih telah menjadi teman yang terbaik.
13. Teman-teman KKN-KT 2016 di Desa Sidorejo Kec. Bangun Rejo Kab. Lampung Tengah (Mareta Ulfa, Tyas, Siti Nurjanah, May Syaroh, Ganjar, Aminah, dan Minati).

14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata ini adalah sebuah karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2017
Penulis

Herlin Yuliana Sari
NPM 1313054020

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Perkembangan Anak Usia Dini.....	9
1. Pengertian Perkembangan.....	9
2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	10
3. Perkembangan Seni Anak Usia Dini.....	13
B. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	15
1. Pengertian Kreativitas	15
2. Ciri-Ciri Kreativitas	16
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	20
4. Strategi Pengembangan Kreativitas	23
C. Penggunaan Media.....	27
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	33
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	35
D. Penelitian yang Relevan.....	36
E. Kerangka Pikir	37
F. Hipotesis Penelitian	39

III. METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel	41
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	42
E. Uji Validitas Instrumen.....	43
F. Instrumen Penelitian	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Teknik Analisis Data.....	46
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	49
A. Gambaran RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.....	49
B. Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan Penelitian.....	56
V. KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Media.....	44
2. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Kreativitas.....	44
3. Pedoman untuk Memberikan Penafsiran terhadap Koefisien Korelasi	48
4. Jumlah Siswa-siswi di RA Ismaria AL-Qur'aniyyah	51
5. Distribusi Frekuensi Data Penggunaan Media.....	52
6. Distribusi Frekuensi Data Pengembangan Kreativitas.....	54
7. Tabel Silang antara Penggunaan Media dengan Pengembangan Kreativitas	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	28
2. Kerangka Pikir	39
3. Rumus Interval	46
4. Rumus Kategori data	47
5. Rumus Korelasi <i>Spearman Rank</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Variabel X.....	66
2. Instrumen Variabel Y.....	67
3. Rubrik Instrumen Variabel X.....	68
4. Rubrik Instrumen Variabel Y.....	69
5. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen	71
6. Lembar Observasi Variabel X.....	81
7. Lembar Observasi Variabel Y.....	83
8. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian	85
9. Hasil Observasi Variabel X.....	98
10. Hasil Observasi Variabel Y.....	106
11. Rekapitulasi Nilai Variabel X.....	114
12. Rekapitulasi Nilai Variabel Y.....	115
13. Tabel Penolong untuk Menghitung Koefisien Korelasi <i>Spearman Rank</i>	116
14. Tabel Nilai-Nilai rho.....	117
15. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	118
16. Surat Izin Penelitian	119
17. Surat Balasan dari RA Ismaria Al-Qur'aniyyah	120
18. Foto Kegiatan Anak	121

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Pendidikan anak usia dini telah dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi yang unggul dan tangguh. Usia dini merupakan masa yang sangat baik, di mana anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan, dan diperlihatkan. Untuk mewujudkan hal tersebut, anak harus dididik sejak dini. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1, Pasal 1, Butir 10, menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan landasan di atas, pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak

selanjutnya. Dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulus dan upaya-upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Perkembangan anak usia dini dapat terstimulus dengan baik, jika disesuaikan dengan tahap usia anak. Hal ini penting bagi anak karena dengan mengembangkan kemampuan tersebut akan mempermudah anak untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 menyebutkan

Ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Enam aspek tersebut yaitu moral dan nilai-nilai agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni. Seluruh aspek tersebut sama-sama bernilai dan sangat penting.

Pengembangan seni merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan, mengingat seni adalah bagian dari pengembangan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak. Pengembangan seni merupakan salah satu bentuk utama dalam mengekspresikan diri secara kreatif, dapat melepaskan emosi yang bergejolak pada diri dengan memberikan berbagai kesempatan dan aktivitas seni.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV, Pasal 10, Butir 7 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, menjelaskan bahwa

Pengembangan seni meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, seni kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi, serta mampu mengapresiasi karya, merupakan bagian dari kreativitas. Kreativitas melalui seni merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak, seperti yang dikemukakan Feeney, Christensen, dan Moravcik (Hildayani, 2013:8.4) bahwa “kegiatan seni dapat meningkatkan kreativitas dan sensitivitas, mengekspresikan dirinya, meningkatkan kemampuan komunikasi, berempati, membiasakan anak bertindak aktif, serta menjadi alat untuk terapi”.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, karena dengan berkreaitivitas anak dapat mengaktualisasikan dirinya dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sangat kondusif dalam melakukan kegiatan kreatif bagi anak-anak dan sangat membantu mengembangkan kreativitasnya.

Setiap anak pada dasarnya memiliki kemampuan untuk berimajinasi, menciptakan sesuatu, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru. Kemampuan yang ada distimulus dan dibina sehingga memperoleh kesanggupan untuk berimajinasi, kemudian menciptakan sesuatu dan mereka merasa puas akan hasil ciptaannya. Rasa puas akan hasil ini merupakan dorongan bagi anak untuk selalu menciptakan sesuatu yang baru dan mendorong anak menjadi lebih kreatif.

Potensi kreatif pada anak akan dapat diamati ketika anak melakukan kegiatan bermain, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara menyenangkan. Oleh karena itu, agar kreativitas anak dapat terstimulus

dengan baik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Media merupakan sarana pembelajaran yang tak terbatas bagi anak untuk berkreaitivitas. Anak akan mempelajari sesuatu dengan cara mereka sendiri jika kita menyediakan media untuk mereka. Media yang dimaksud memiliki pemahaman yang lebih luas yang mencakup segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar anak termasuk pasir, air, tumbuhan, seperti: biji-bijian, daun, ranting, dan sebagainya. Media ini harus mampu membawa anak kepada dunia anak adalah dunia bermain untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain dan belajar.

Pendidikan di sekolah haruslah mampu membangun kesadaran kritis anak didik dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar sehingga anak usia dini dapat terlibat langsung dalam melakukan pembelajaran. Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Dengan demikian, anak akan membangun pemikiran mereka sendiri. Penggunaan media dapat memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah kelompok B Bandar Lampung dengan jumlah anak sebanyak 30 anak menunjukkan bahwa kreativitasnya belum berkembang secara optimal, karena potensi pada diri anak belum terstimulus dengan baik. Sehingga kreativitas pada diri anak hanya tersimpan dan apabila tidak dikembangkan potensinya, maka potensi tersebut akan terpendam selamanya.

Hal ini di tandai dengan sebagian anak belum bisa mengekspresikan idenya, di mana anak diberikan kegiatan menggambar masih banyak yang belum bisa mengekspresikan idenya di buku gambar, contohnya: ketika anak diberi kegiatan menggambar masih banyak anak hanya mengikuti gambar milik temannya. Sebagian anak belum bisa mengkreasikan media untuk menciptakan karya yang baru, di mana anak diberikan kegiatan kertas origami masih banyak yang belum bisa menciptakan karya. Anak masih mengalami kesulitan dalam membentuk kertas origami menjadi bentuk yang indah.

Dilihat dari belajar pembelajaran di kelas, hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya: anak jarang diberi kesempatan dalam melakukan kegiatan yang mengembangkan kreativitasnya, di mana anak hanya menunggu perintah dari guru untuk melakukan suatu kegiatan dan anak hanya mengikuti contoh yang diberikan oleh guru dalam mengerjakan suatu kegiatan. Kegiatan pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, di mana kegiatan pembelajaran masih bersifat akademik yang hanya menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Ketika pembelajaran berlangsung yang dilakukan anak hanya duduk dan mendengarkan guru, sehingga anak terlihat pasif.

Kegiatan pembelajaran belum dilakukan sambil bermain, di mana anak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Kemudian, anak langsung diberi tugas oleh gurunya, seperti menebalkan huruf di buku tulis. Anak sampai tidak mau menyelesaikan tugasnya, karena kegiatan pembelajarannya hanya monoton sehingga anak menjadi bosan. Selain itu, media pembelajaran yang

digunakan masih terbatas dan belum bervariasi, di mana media pembelajaran yang terfokus pada lembar kegiatan siswa (LKS) dan jarang menggunakan media sehingga anak menjadi bosan, kurang menarik, dan pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang diangkat adalah hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kreativitas pada anak belum berkembang secara optimal.
2. Anak jarang diberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan mengembangkan kreativitas.
3. Pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru (calistung).
4. Media yang digunakan kurang menarik hanya terfokus pada lembar kerja siswa (LKS).
5. Belum dilakukannya kegiatan pembelajaran sambil bermain.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian dibatasi pada masalah kreativitas anak kelompok B belum berkembang secara optimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:
Apakah ada hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan kreativitas anak kelompok B melalui penggunaan media.

2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru :

Diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam rangka meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dan pengelolaan

kelas yang kreatif melalui kegiatan bermain yang bermanfaat bagi anak.

b. Bagi Sekolah :

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif kepada lembaga penyelenggaraan pendidikan RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

c. Bagi Anak :

Agar anak lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan pembelajaran sambil bermain.

d. Bagi Peneliti Lain :

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya terutama mengenai penggunaan media dalam mengembangkan kreativitasnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Setiap makhluk hidup pasti mengalami peristiwa perkembangan dan pertumbuhan selama hidupnya. Perkembangan merupakan perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu. Sedangkan pertumbuhan merupakan tahapan peningkatan sesuatu dalam hal jumlah dan ukuran.

Jamaris (Sujiono, 2013:54) mengemukakan bahwa “perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya”. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka, perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Syamsu (Susanto, 2011:19) mengemukakan bahwa:

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang di alami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai sejak dalam kandungan, yang berlanjut sepanjang hidup. Perkembangan manusia

terjadi sangat pesat pada saat usia dini. Perkembangan anak diketahui bahwa mengenali anak dapat dilihat dari usia, tingkah laku, dan kondisi fisik.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada masa ini anak sangat mudah menerima berbagai rangsangan yang diberikan oleh lingkungan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuhkembangkan dengan menyiapkan lingkungan dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi. Anak belajar melalui interaksi sosial, melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu proses perubahan yang berlangsung secara bertahap yang dimulai sejak dini menuju tingkat kedewasaannya dan kematangannya.

2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pada masa awal kehidupannya anak berada pada masa yang disebut masa *golden age* yaitu masa di mana anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, perkembangan tersebut merupakan perkembangan yang fundamental maksudnya perkembangan yang dijadikan dasar bagi perkembangan pada aspek lainnya. Tertuang dalam Permendiknas No.

137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini ada enam aspek perkembangan pada anak usia dini yakni:

- a. Aspek perkembangan nilai agama dan moral
- b. Aspek perkembangan fisik motorik
- c. Aspek perkembangan kognitif
- d. Aspek perkembangan bahasa
- e. Aspek perkembangan sosial emosional
- f. Aspek perkembangan seni

Aspek perkembangan nilai agama dan moral, meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain. Pada anak usia dini aspek perkembangan nilai agama dan moral dikembangkan agar kelak anak dapat hidup dengan baik dalam masyarakat.

Aspek perkembangan fisik motorik, meliputi motorik kasar yang mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan. Motorik halus yang mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk. Kesehatan dan perilaku keselamatan yang mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Aspek perkembangan kognitif, meliputi belajar dan pemecahan masalah yang mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan dalam sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial

serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat, dan berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Aspek perkembangan bahasa, terdiri atas memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan, dan menghargai bacaan. Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab, pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan dan keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Aspek perkembangan sosial dan emosional, meliputi kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain. Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama dan perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Aspek perkembangan seni, meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, seni kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama. Aspek perkembangan ini dikembangkan agar anak mampu memunculkan kreativitas sehingga anak mampu menciptakan dan memperindah suatu karya seni.

3. Perkembangan Seni Anak Usia Dini

Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di pendidikan anak usia dini adalah perkembangan seni. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Bab IV, Pasal 10, Butir 7 menjelaskan bahwa:

Aspek seni ini, meliputi: kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, seni kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

Pada dasarnya seni adalah hasil keindahan kreasi manusia. Melalui seni anak dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, individualitas, dan menggambarkan dunia mereka sendiri. Britannica online (Hildayani, 2013:8.4) menyatakan bahwa “seni didefinisikan sebagai penggunaan keterampilan dan imajinasi dalam membuat objek, lingkungan, atau pengalaman indah, yang dapat dibagikan dalam bentuk diperlihatkan, didengar, dirasakan kepada orang lain”.

Aisyah (2008:7.4) mengungkapkan bahwa: “seni adalah kesempatan, di mana anak dapat menggunakannya untuk mengkomunikasikan dan

menyampaikan ide-ide tentang dirinya sendiri serta dunianya dan harapan untuk berkerja dengan cara mereka sendiri”. Hal ini akan mendorong diri mereka sendiri dalam pekerjaan seninya dengan melalui beberapa pengalaman, anak akan lebih mudah memulai untuk bekerja dan fokus pada apa yang mereka lakukan.

Dewantara (Sukarya, 1.1.5:2010) mengatakan “seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidupnya, perasaannya dan bersifat indah, hingga menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain, yang menikmati karya seni”. Bentuk-bentuk yang memiliki nilai keindahan diyakini memberikan kenikmatan dan kepuasan terhadap jasmani dan rohani, pencipta, atau penikmatnya.

Pusat kegiatan seni sebenarnya membawa suasana riang, kegembiraan, dan kepuasan bagi anak-anak. Montolalu (2009:3.12) mengatakan “seni adalah untuk menumbuhkembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, daya khayal dan inisiatif anak-anak”. Apabila anak diberi kesempatan, waktu dan kebebasan untuk membuat penemuan-penemuan serta untuk menguji ide-ide/gagasan.

Pada prinsipnya perkembangan anak memiliki berbagai perkembangan yang dimilikinya salah satunya seni. Perkembangan ini merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan artinya sesuatu yang memuaskan rasa keindahan. Rasa indah tercapai jika dapat menemukan kesatuan dari bentuk-bentuk yang diamati.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa seni adalah hasil kreasi keindahan, mengekspresikan ide, perasaan, melalui berbagai media yang akan menimbulkan bentuk-bentuk yang menyenangkan.

B. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas terdapat pada diri manusia sejak dilahirkan. Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas akan memberikan seseorang mempunyai kecerdasan yang tinggi, rasa percaya diri yang tinggi, lebih mudah beradaptasi, dan menerima hal-hal yang baru. Sehingga pengembangan kreativitas hendaknya di stimulasi sejak anak masih usia dini.

Susanto (2011:112) mengemukakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah”.

Monstakis (Munandar, 2014:18) menyatakan bahwa “kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain”.

Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya. Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2010:13) mengungkapkan bahwa “kreativitas

merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”. Lain hal yang berbeda dengan Piaget (Sujiono, 2013:119) menyatakan bahwa “anak berada pada tahap pra operasional usia 4-7 tahun yaitu anak yang berada pada tahap berpikir intuitif adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut”.

Munandar (2014:32) menyatakan bahwa “teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang dimulai sejak dini”. Pribadi yang kreatif memiliki berbagai pengalaman, yang memungkinkan seseorang dapat mengatasi masalahnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas adalah proses perubahan kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan, karya, produk baru dan cara-cara baru untuk menciptakan suatu karya yang belum pernah ada sebelumnya.

2. Ciri - Ciri Kreativitas

Salah satu aspek yang penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Anak kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu, minat yang luas dan aktivitas kreatif. Tujuan pengembangan kreativitas menurut Munandar (Montolalu, 2009:3.4-3.5) ada empat alasan mengapa kreativitas penting dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkan dalam diri anak diantaranya: “a) anak dapat merealisasikan kemampuan

mewujudkan diri, b) kemampuan memecahkan masalah, c) dapat memberikan kepuasan kepada individu; dan d) kemampuan dalam meningkatkan kualitas hidup”.

Supriadi (Rahmawati dan Kurniati, 2010:15) mengatakan “ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori: kognitif dan nonkognitif”. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Ciri-ciri kreativitas menurut Munandar (Susanto, 2012:118) yaitu:

- a. Mempunyai daya imajinasi kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil risiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan

Ciri-ciri kreativitas pertama adalah mempunyai imajinasi yang kuat artinya mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak ada atau belum pernah dilakukan dan menggunakan khayalan, tetapi sebelumnya sudah mengetahui khayalan dan kenyataan. Kedua, mempunyai inisiatif yaitu anak mampu mengungkapkan imajinasinya dan mampu memberikan jawaban-jawaban yang baru terhadap yang dipertanyakan. Anak akan tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan guru dan anak tertarik memecahkan masalah-masalah baru.

Ketiga, mempunyai minat yang luas artinya anak memiliki keinginan yang tinggi dan tidak mudah putus asa dalam proses yang dilaluinya. Wujud lain dari perilaku ini, ditunjukkan dengan sikap yang selalu ingin menemukan sesuatu yang baru dan senang dengan tugas yang berat serta menantang. Keempat, mempunyai kebebasan berpikir artinya anak mampu mengungkapkan suatu gagasan atau ide-ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan teliti dan tekun, serta mampu mencari solusi dan alternatif jalan keluar yang terbaik untuk memecahkan masalah-masalah baru.

Kelima, bersifat ingin tahu artinya anak senang menanyakan tentang sesuatu, terbuka terhadap hal-hal baru dan senang mencoba hal-hal yang baru. Rasa ingin tahu yang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu peka terhadap apa yang diamati, dan ingin mengetahui atau meneliti. Keenam, selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru merupakan perilaku yang biasanya sering muncul yaitu selalu ingin menemukan dan meneliti tentang sesuatu. Anak cenderung mengadakan percobaan-percobaan dengan berbagai gagasan seperti teknik, media, dan bahan.

Ketujuh, mempunyai kepercayaan diri yang kuat artinya anak berani mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang dimilikinya, tidak terpengaruh oleh orang lain yang ada di sekitarnya baik dari dalam maupun dari luar, kuat pendirian, dan memiliki kebebasan berkreasi serta tidak mudah putus asa dalam menghadapi permasalahan. Kedelapan, penuh semangat adalah

anak memiliki kemauan yang sangat tinggi untuk maju dan berhasil dengan sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Orang kreatif yang penuh semangat, akan selalu mencari gagasan baru, serta menggunakan ide-idenya untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Kesembilan, berani mengambil risiko artinya anak berani memberikan jawaban meski belum benar, tidak takut gagal bila mendapat kritikan, dan tidak ragu-ragu dalam bertindak. Anak berusaha untuk berhasil, tidak ragu mencoba hal-hal baru, dan anak berani mempertahankan. Kesepuluh, berani berpendapat dan memiliki keyakinan merupakan syarat untuk menghasilkan karya kreatif. Anak akan menampilkan keberanian dan keyakinannya dengan memperkaya ide dan wawasan tentang berbagai kegiatan baru yang bervariasi.

Uraian di atas berhubungan dengan kognisi seseorang, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif. Orang-orang yang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan berpikir yang luar biasa untuk menyesuaikan diri dengan setiap situasi dan untuk melakukan apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas terkait ciri-ciri kreativitas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri kreativitas mempunyai berbagai macam ciri-ciri dan aktivitas kreatif, di mana anak mampu mengembangkan aspek kognitif (kemampuan berfikir anak) dan anak mampu memberikan suatu pemikiran baru.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat berbagai faktor-faktor pendorong dan penghambat.

a. Faktor Pendorong Kreativitas

Menurut Hurlock (Susanto, 2012:124) beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:

a) waktu, b) kesempatan menyendiri, c) dorongan, d) sarana, e) lingkungan yang merangsang, f) hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif, g) cara mendidik, dan h) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Pertama, waktu merupakan faktor pendorong untuk meningkatkan kreativitas. Waktu anak dalam mengembangkan kreativitasnya seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal. Kedua, kesempatan menyendiri bisa diberikan pada anak. Ini diberikan jika mendapat tekanan dari kelompok sosial atau teman sebayanya. Anak memiliki kemampuan dan berbagai pengalaman emosional, maka anak harus dijauhi dari tekanan agar memiliki rasa aman dalam mengembangkan potensinya.

Ketiga, dorongan mental yang positif sangat dibutuhkan agar ia berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Tanpa dukungan mental yang positif, maka

keaktivitas tidak akan terbentuk. Maka dari itu, anak harus dibebaskan dari ejekan dan kritikan yang sering kali dilontarkan pada anak yang yang tidak kreatif. Keempat, kreativitas juga didukung oleh adanya sarana. Sarana sangat berpengaruh dalam menumbuhkan kreativitas. Sarana untuk bermain harus disediakan agar merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi. Sarana yang mendukung memudahkan anak untuk mengakses apa saja yang digunakan, dilihat, dipegang, didengar, dan dimainkan.

Kelima, kondisi lingkungan di sekitar juga harus kondusif. Kondisi lingkungan anak sangat merangsang mental kreativitas anak. Lingkungan yang sempit, pengap, dan menjenuhkan akan membuat anak tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide-ide kreatif. Lingkungan yang kondusif akan memberikan rangsangan bagi otak kanan dan otak kiri berjalan beriringan. Keenam, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas. Orangtua tidak perlu terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, ini diberikan anak untuk belajar mandiri. Orangtua mendukung apapun karya anak karna dukungan mental bagi anak sangat diperlukan.

Ketujuh, cara mendidik anak juga meningkatkan kreativitas. Kasih sayang adalah salah satu bentuk rangsangan yang diperlukan. Mendidik anak secara demokratis, permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitasnya. Cara mendidik otoriter akan memadamkan kreativitasnya. Kedelapan, kesempatan untuk

memperoleh pengetahuan harus diberikan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Melalui pengetahuan yang diperoleh anak dapat mengetahui dan memahami bagaimana mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya.

b. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Menurut Amabile (Susanto 2012:126) ada empat hal yang dapat mematikan kreativitas yaitu “a) evaluasi, b) hadiah, c) persaingan, dan d) lingkungan yang membatasi”.

Pertama, evaluasi. Dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi sewaktu anak sedang bermain. Tindakan menduga akan mengevaluasi anak pun dapat mengurangi kreativitas anak. Kedua, hadiah. Hadiah merupakan hal yang tak perlu diberikan pada anak, ketika anak sedang mengembangkan kreativitasnya. Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku baik anak. Ternyata pemberian hadiah dapat mematikan kreativitas, anak berkreativitas demi mengejar hadiah, bukan karena ia ingin menunjukkan hasil kreativitasnya.

Ketiga, persaingan. Persaingan ini sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa apa yang dilakukannya akan dinilai dan dibandingkan dengan apa yang dilakukan anak lain, dan hal yang dilakukan tersebut akan dipilih yang terbaik dan diberikan hadiah. Sayangnya, hal ini akan mematikan kreativitas. Keempat, lingkungan yang membatasi. Lingkungan yang membatasi, akan membuat rusaknya minat intrinsik anak dan tidak meningkatnya belajar serta kreativitas anak. Belajar dan kreatifitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Jika belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka akan merusak minat intristik anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang muncul dari dalam diri anak seperti kesempatan menyendiri, dorongan, hubungan anak dan orangtua, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, dan cara mendidik. Sedangkan faktor eksternal dari luar diri anak seperti lingkungan, waktu , sarana, evaluasi, hadiah, dan persaingan.

4. Strategi Pengembangan Kreativitas

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif. Sesungguhnya tidak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat

kreatif namun, apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka bakat tidak berkembang secara optimal.

Pada masa usia dini, anak memiliki peluang untuk mengembangkan potensinya yang diperlukan sekarang bagaimana cara mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Strategi dalam mengembangkan kreativitas anak, menurut Munandar (2014:45) ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan yaitu “a) pribadi, b) pendorong, c) produk dan d) proses”.

Pertama, aspek pribadi adalah proses memiliki minat, rasa ingin tahu yang tinggi, tekun, percaya diri, dan berani mengambil resiko. Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut, dari ungkapan yang unik inilah dapat timbul ide-ide baru dan produk-produk yang kreatif. Kedua, aspek pendorong ini menitikberatkan pada kreativitas yang membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu maupun dorongan dari lingkungan. Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu.

Ketiga, aspek proses adalah kemampuan seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah, memikirkan masalahnya secara sadar, kemudian mengungkapkan inspirasi atau gagasan baru. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk

mengekspresikan dirinya secara kreatif. Keempat, aspek produk adalah kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungannya, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif. Dengan demikian bakat, ciri-ciri kreatif, dan adanya dorongan untuk berbuat kreatif maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Ada beberapa strategi untuk mengembangkan kreativitas anak, menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:15) beberapa strategi mengembangkan kreativitas yaitu “menciptakan a) produk, b) imajinasi, c) eksplorasi, d) eksperimen, dan e) metode proyek”.

Pertama, menciptakan produk. Strategi ini menggunakan banyak imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau sesuai dengan khayalannya. Tidak hanya kreativitas tetapi kemampuan kognitif anak juga dikembangkan. Setiap anak bebas berekspresi dalam menciptakan produk agar memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda yang sebelumnya belum pernah mereka temui atau dimodifikasi dari benda yang ada sebelumnya.

Kedua, imajinasi merupakan kemampuan sangat berguna dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan berimajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya cipta tanpa dibatasi kenyataan

sehari-hari dalam kehidupan anak. Anak bebas berpikir sesuai dengan pengalaman dan khayalannya.

Ketiga, eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan anak pada alam sekitarnya. Melalui alam sekitar, anak dapat mengenal banyak hal beragam, unik dan spesifik. Pola kreatif akan terbentuk dengan memperkenalkan anak pada alam.

Keempat, eksperimen adalah kegiatan yang membuat anak akan menemukan hal ajaib dan menakjubkan. Melalui eksperimen anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah ditemui sebelumnya. Kegiatan eksperimen bertujuan agar anak dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada, dan pada akhirnya anak dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.

Kelima, metode proyek ini merupakan metode yang dilakukan anak untuk menghadapi suatu persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan kelompok. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang mereka temui.

C. Penggunaan Media

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi.

Media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Aqib (2013:50) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Maka media pembelajaran lebih luas adalah alat peraga, alat bantu mengajar, media atau visual.

Sanjaya (2012:61) mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Penggunaan media merupakan penggunaan alat atau benda yang ada di lingkungan dan dapat digunakan serta dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian dan perkembangan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran pada anak usia dini. Hasnida (2015:34) mengemukakan bahwa “penggunaan media sering diidentikkan dengan penggunaan berbagai jenis alat atau sarana yang disajikan dalam proses pembelajaran”. Sedangkan Arsyad (2010:4-5) mengemukakan bahwa “penggunaan media yaitu penggunaan alat yang secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar”.

Berdasarkan teori kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Haenilah, 2015: 106-108) dalam bukunya yang berjudul “*Audio-visual*

Method in Teaching” menggambarkan tentang tingkatan pengalaman dan media yang diperlukan untuk membentuk pengalaman tersebut.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman (diadaptasi dari Edgar Dale; 1954)

Pengalaman dibangun dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak. Pada tingkat konkrit seseorang belajar dari pengalaman nyata sebagai medianya. Pengalaman ini harus dilakukan langsung oleh anak melalui berbagai aktivitas yang pada akhirnya akan membentuk pemahaman baik konsep, prinsip, norma, maupun keterampilan. Kemudian meningkat pada pengalaman yang lebih tinggi menuju ke puncak kerucut yaitu bentuk pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Kerucut pengalaman membentangkan pengalaman konkrit sampai abstrak yang dilalui anak sesuai dengan tahapan perkembangannya:

1. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung adalah pengalaman tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini. Pada tahap ini anak melakukan aktivitas secara langsung, dia menggunakan seluruh panca sensori dan motoriknya

dalam merespon lingkungannya. Berdasarkan pengalaman langsung inilah anak membentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya.

2. Pengalaman tiruan

Pengalaman ini diperoleh melalui kontak dengan benda atau kejadian tiruan. Pengalaman tiruan disiapkan karena berbagai hal, misalnya karena sesuatu benda yang harus dijadikan alat untuk menstimulasi anak keberadaannya sulit dijangkau karena jauh, ukurannya terlalu besar, atau akan membahayakan jika digunakan oleh anak.

3. Pengalaman dramatisasi

Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran, main pura-pura, atau role play. Pengalaman dramatisasi sangat penting untuk mengungkapkan kembali pengalaman anak yang pernah dilaluinya, atau menyalurkan angan-angannya, atau menikmati suatu peristiwa melalui adegan pura-pura.

4. Demonstrasi

Pengalaman yang diperoleh melalui rangkaian kegiatan proses percobaan atau peragaan cara kerja sesuatu. Pengalaman ini akan semakin memperjelas pemahaman anak tentang suatu proses secara rinci.

5. Karyawisata

Karyawisata berbentuk kegiatan yang membawa anak-anak untuk melihat atau menikmati objek di luar kelas dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman anak.

6. Pameran

Pameran bertujuan untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan anak-anak, perkembangan dan kemajuan kelas atau sekolah. Pameran dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar karena produk yang dibuat dapat dipertunjukkan ke khalayak umum.

7. Televisi

Televisi merupakan suatu media untuk menyampaikan misi pendidikan kepada anak. Ketika suatu program dikemas melalui media ini, maka anak akan mendapatkan pengalaman yang lebih menarik.

8. Gambar hidup

Gambar hidup berisi rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan teratur, seperti mekarnya sebuah bunga, berubahnya ulat menjadi kepompong dan akhirnya menjadi kupu-kupu.

9. Rekaman, radio, gambar tetap

Rekaman merupakan kemasan suatu cerita atau suatu narasi yang dapat diperdengarkan setiap saat, diulang-ulang dan dimana saja.

10. Lambang visual

Lambang visual adalah ilustrasi sebuah benda atau kejadian yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensi, contohnya gambar atau foto binatang, buah-buahan, sayuran, dan sebagainya.

11. Lambang kata

Lambang kata adalah narasi yang dikemas dalam bentuk buku atau bahan bacaan lainnya seperti koran dan majalah.

Berdasarkan pembagian tingkat-tingkat pengalaman di atas, maka peneliti ini menggunakan pengalaman langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini. Pada tahap ini anak melakukan aktivitas secara langsung, dia menggunakan seluruh panca sensori dan motoriknya dalam merespon lingkungannya. Melalui pengalaman langsung inilah anak membentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya. Oleh karena itu, melalui pengalaman langsung dapat membantu anak untuk mengenalkan objek-objek yang konkrit kepada anak. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh anak dapat membantu anak ke tahap perkembangan selanjutnya yang lebih abstrak serta dapat membantu guru untuk memberikan stimulasi agar anak lebih mudah mengerti dengan materi yang disampaikan ketika pembelajaran berlangsung.

Rudolf Steiner (Yus, 2011:7) mengungkapkan bahwa “anak berkembang melalui pengalaman dan proses berpikir”. Perkembangan diri anak adalah perkembangan kesadaran. Anak perlu banyak berhubungan dengan lingkungannya dan mengeksplorasi lingkungan untuk memperoleh suatu pemahaman. Pembelajaran perlu dilakukan dengan menggunakan media yang berkaitan dengan lingkungan. Selanjutnya Piaget (Sujiono, 2013:121) menjelaskan bahwa “pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkret”. Anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide.

Pembelajaran di PAUD memang membutuhkan berbagai alat peraga dalam proses kegiatan, seperti media atau alat bantu lainnya. Penggunaan media yang digunakan harus mampu membawa anak kepada dunia mereka, dunia anak adalah dunia murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, bermain, dan berekspresi. Hasnida (2015:40) menyatakan bahwa ada tiga tahap yang digunakan pada penggunaan media, yaitu : “a) mencari media yang mudah terjangkau dan ekonomis, b) memilih media yang akan dipakai dalam proses belajar, dan c) menggunakan media dalam proses pembelajaran.”

Penggunaan media akan memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang menarik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan yang dilakukan akan memberikan kebebasan kepada anak untuk mencari, memilih, dan menggunakan media yang ada disekitar. Melalui kegiatan ini anak dapat berfikir kreatif dan inovatif, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk mengembangkan idenya, dan menciptakan hal-hal baru.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media merupakan penggunaan alat atau benda yang ada di lingkungan dan dapat digunakan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan perkembangan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penggunaan media anak dapat terlibat langsung dalam mencari, memilih, dan menggunakannya agar dapat memberikan pemahaman dalam proses pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kecepatan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran. Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran telah diungkapkan oleh Asra (2007:5.8-5.9) mengelompokkan media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- a. Media visual yaitu media yang dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan poster.
- b. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- c. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus didengar, seperti film suara, animasi, video, grafis, dan film.
- d. Media realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, pasir, dan sebagainya.

Bert (Ibrahim dan Syaodih, 2010:114-115) mengemukakan beberapa kelompok media, sebagai berikut:

- a. Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat, seperti televisi, video tape, dan film bergerak.
- b. Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan, seperti film strip bersuara, slide bersuara.
- c. Media *audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh, seperti papan tulis jarak jauh.
- d. Media *still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti film strip dan slide tanpa suara.
- e. Media audio, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon.
- f. Media cetak, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak/tertulis, seperti buku, modul, dan pamflet.
- g. Media realia, dalam bentuk objek nyata baik itu berupa benda, hewan, dan tumbuhan.

Suyanto (2008:102) mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu :

- a. *Visual media* atau media pandang adalah media yang dapat dipandang atau dilihat dan dapat disentuh oleh siswa, misalnya

- gambar, foto, dan realia. Realia adalah benda tiga dimensi yang dapat dibawa ke kelas untuk alat bantu mengajar.
- b. *Audio media* atau media dengar adalah media yang isinya direkam dan dapat didengarkan, seperti radio.
 - c. *Audio visual media* atau media dengar dan pandang adalah media yang dapat dilihat dan juga dapat didengarkan, misalnya TV dan film.

Berdasarkan pemaparan jenis pembelajaran tersebut, maka peneliti ini menggunakan media realia dalam pembelajaran. Media realia merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada anak yang dapat memudahkan anak untuk mengingat apa yang mereka pelajari. Media realia dapat ditemukan di lingkungan sekitar, seperti tumbuhan, batuan, pasir, air, dan lain sebagainya. Media realia dapat membantu guru untuk mempermudah memberikan stimulasi, membangkitkan motivasi anak untuk belajar, dan mempermudah anak untuk menerima materi yang telah disampaikan ketika pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, media realia dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengenalkan objek-objek yang konkrit kepada anak, karena anak belum bisa berfikir secara abstrak. Piaget (Sujiono, 2013:93) menyatakan bahwa “anak berfikir melalui benda konkrit”. Anak lebih mudah mengingat suatu benda yang dapat dilihat, dipegang, dan dapat diterima oleh otak dalam memori. Sehingga anak dapat lebih mudah menyerap pengalaman melalui benda konkrit.

Jan Lighthart (Sujiono, 2013:100) menyatakan bahwa “pembelajaran dengan barang yang sesungguhnya”. Sumber utama bentuk pembelajaran sesungguhnya adalah sumber daya alam yang berada di lingkungan sekitar anak, melalui bentuk pembelajaran ini akan tumbuh keaktifan anak untuk

mengamati, menyelidik serta mempelajari lingkungan. Bahan pembelajaran yang ada pada lingkungan sekitar anak akan mudah diingat, dilihat, dipraktikkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi berfungsi secara praktis. Dengan ini, anak menjadi lebih aktif dalam mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media digunakan dalam proses pembelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini harus diperhatikan ketika guru menggunakan media pembelajaran harus melihat pada sudut pandang kebutuhan siswa. Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2012:176) diantaranya:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem dimana di dalamnya terdapat sub-sub komponen di antaranya adalah media pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa
- e. Meningkatkan hasil dari proses pembelajaran.

Hamalik (Arsyad, 2015:19) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Agar pengalaman siswa menjadi lebih konkrit, pesan yang disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai,

sehingga dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya. Oleh sebab itu, harus memperhatikan beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sanjaya (2012:73-75) diantaranya:

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan antara penyampaian pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menciptakan sesuatu dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.
- e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat yang digunakan oleh guru agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran serta untuk mempermudah siswa dalam memahami isi dari pembelajaran.

D. Penelitian yang Relevan

1. Ulfa (2014) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mengecap Dengan Media Bahan Alam”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kreativitas anak menggunakan media bahan alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak kelompok B

melalui kegiatan mengecap dengan media bahan alam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada kreativitas anak.

Devi (2015) yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan kolase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan kolase dengan media bahan kertas, bahan alam, dan bahan buatan untuk memberikan kebebasan anak dalam bereksplorasi, memilih bahan, warna, bebas menggunting, menyobek, memotong, dan menggulung bahan sesuai dengan keinginannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada kreativitas anak melalui kegiatan kolase.

Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang dilakukan, yakni terjadi peningkatan kreativitas anak dalam menggunakan media bahan alam, bahan kertas, dan bahan buatan. Sedangkan peneliti ingin melihat hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak.

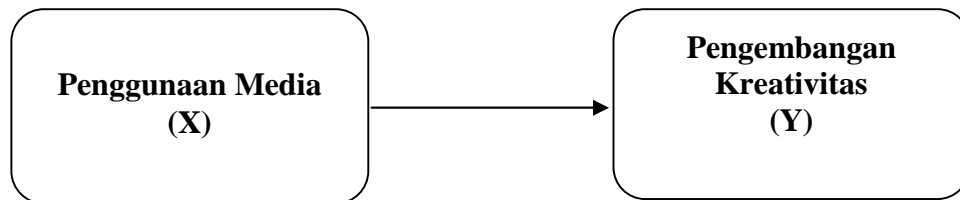
E. Kerangka Pikir

Kreativitas merupakan salah satu aspek dalam pengembangan seni yang mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan. Melalui seni, anak dapat mengekspresikan diri serta berimajinasi dengan spontan dan sebebas-bebasnya.

Setiap anak pada dasarnya memiliki kemampuan untuk berimajinasi, menciptakan sesuatu, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru. Kemampuan yang sudah ada perlu adanya stimulasi dari lingkungan sekitar anak. Agar anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga menjadikannya sebagai anak kreatif dan menjadi bekal untuk kehidupannya yang akan datang. Untuk mengembangkan kreativitasnya maka perlu ada stimulasi yang dilakukan pada anak, di mana guru tersebut memfasilitasi anak dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar anak. Media yang ada di lingkungan sekitar bisa berupa pasir, biji-bijian, daun, dll. Melalui media yang ada disekitar anak, diharapkan anak akan mampu melakukan kegiatan sesuai dengan imajinasinya. Anak melakukan kegiatan berkreaitivitas dengan cara bebas berkreasi dalam menciptakan karya.

Penggunaan media yaitu penggunaan dengan berbagai jenis alat atau benda yang ada di lingkungan untuk menyajikan pembelajaran yang menarik bagi anak. Penggunaan media akan lebih menjamin dalam memberikan pemahaman kepada anak usia dini. Media juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran ke dalam suasana senang dan gembira, di mana ada keterlibatan anak dalam kegiatan berlangsung. Dalam penggunaan media anak dapat terlibat langsung dalam mencari, memilih, dan menggunakannya agar dapat memberikan pemahaman dalam proses pembelajaran. Sehingga harapannya potensi anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya.

Berdasarkan kajian teori di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Ha :Ada hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.
- Ho :Tidak ada hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan analisis data korelasional. Jenis penelitian ini menggunakan asosiatif. Menurut Sugiyono (2011:89) penelitian asosiatif adalah suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Analisis hubungan (korelasi) adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan dua variabel dan besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel yang satu yaitu variabel bebas terhadap variabel lainnya yaitu variabel terikat. Hubungan tersebut dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian (signifikan) secara statistik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah yang beralamatkan di Jalan Hj. Komarudin Gang Parkit No. 57 Bandar Lampung pada semester genap tahun ajaran 2017.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2011:61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini dilaksanakan di RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah keseluruhan anak kelompok B (5-6 tahun) yang ada di RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung dengan jumlah 198 anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan suatu pengambilan data, di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang merupakan metode penetapan responden untuk dijadikan sampel berdasarkan pada kriteria-kriteria tertentu. Mengingat keterbatasan penelitian, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan anak-anak di kelas B4 RA Ismaria Al-Qur'anniyah yang berusia 5-6 tahun dan berjumlah 30 anak sebagai sampel pada penelitian ini.

D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Penggunaan Media (X)

a. Definisi Konseptual:

Penggunaan media adalah penggunaan alat atau benda yang ada di lingkungan dan dapat digunakan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan perkembangan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penggunaan media anak dapat terlibat langsung dalam mencari, memilih, dan menggunakannya agar dapat memberikan pemahaman dalam proses pembelajaran.

b. Definisi Operasional:

Penggunaan media adalah aktivitas kegiatan mencari, memilih, menentukan, menyelesaikan kegiatan dengan menggunakan media di lingkungan sekitar, seperti biji-bijian, bunga, daun, ranting, air, terigu, dan pewarna untuk mempermudah anak dalam mengembangkan kreativitas. Adapun indikator dari penggunaan media adalah mencari media yang akan digunakan, memilih media yang akan digunakan, menentukan media yang akan digunakan, menggunakan media saat kegiatan, dan menyelesaikan kegiatan yang diberikan.

2. Pengembangan Kreativitas (Y)

a. Definisi Konseptual:

Pengembangan kreativitas adalah proses perubahan kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan, karya, produk baru

dan cara-cara baru untuk menciptakan suatu karya yang belum pernah ada sebelumnya.

b. Definisi Operasional:

Pengembangan kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan, karya, produk baru dan cara-cara baru untuk menciptakan suatu karya yang belum pernah ada sebelumnya. Setiap anak bebas berekspresi dalam menciptakan produk, menuangkan ide untuk merancang karya yang akan dibuat, memilih bahan yang akan digunakan dalam kegiatan, menciptakan suatu karya sesuai dengan imajinasi anak. Adapun indikator dari pengembangan kreativitas adalah merancang karya yang akan dibuat, memilih bahan yang akan digunakan dalam membuat karya, menggunakan cara yang akan digunakan untuk mengerjakan suatu karya, membuat suatu karya dengan berbagai media, dan memberi nama pada karya yang dibuat.

E. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli). Uji validitas instrumen di uji oleh ahli (hasil uji terlampir pada halaman 72).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi berbentuk daftar ceklis. Instrumen penelitian dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen variabel penelitian yaitu penggunaan media (X) dan pengembangan kreativitas (Y) sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Media (X)

Variabel	Indikator
Penggunaan Media	1. Mencari media yang akan digunakan
	2. Memilih media yang akan digunakan
	3. Menentukan media yang akan digunakan
	4. Menggunakan media saat kegiatan
	5. Menyelesaikan kegiatan yang diberikan

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Kreativitas (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator
Pengembangan Kreativitas	1. Memiliki ide dalam membuat sesuatu	1. Merancang karya yang akan dibuat
		2. Memilih bahan yang akan digunakan dalam membuat karya
	2. Menemukan cara mengerjakan sesuatu	3. Menggunakan cara yang akan digunakan untuk mengerjakan suatu karya
	3. Menciptakan suatu karya	4. Membuat suatu karya dengan berbagai media
		5. Memberi nama pada karya yang dibuat

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam memperoleh data yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data tersebut antara lain:

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif yakni dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari anak yang sedang diamati sebagai sumber data penelitian. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah yang bertujuan untuk memperoleh data penggunaan media sebagai variabel X dan pengembangan kreativitas sebagai variabel Y. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi berupa *checklist*, dimana observasi tersebut berisi tentang instrumen penilaian dari indikator yang akan dinilai. Observasi dilakukan terhadap suatu objek secara langsung dilakukan saat kegiatan belajar berlangsung di dalam dan di luar kelas. Dari hasil observasi akan diperoleh informasi tentang bagaimana proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data berupa dokumen-dokumen yang diperoleh pada saat penelitian. Tujuan dari teknik pengumpulan data ini yaitu untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil observasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto-foto, data

anak, sejarah sekolah yang berfungsi sebagai data pelengkap dari data yang diperoleh selama penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *spearman rank*. Setelah data terkumpul, data dikelompokkan dan dikategorikan dalam bukti data ordinal, kemudian dianalisis untuk mengetahui besarnya pengembangan kreativitas anak.

1. Analisis Tabel

Analisis data tentang penggunaan media (variabel X) yang diperoleh dibuat menjadi 2 kriteria untuk, yaitu (Ya) diberi skor 1, sedangkan (Tidak) diberi skor 0. Kemudian dikonversikan menjadi persen. Hasil perhitungan tersebut dikategorikan menjadi 4 kategori, yaitu sangat aktif (SA), aktif (A), kurang aktif (KA), dan tidak aktif (TA). Sedangkan untuk data variabel Y pengembangan kreativitas anak digolongkan menjadi 4 kategori, yaitu Sangat Tinggi (ST), Tinggi (T), Sedang (S), dan Rendah (R). Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval. Rumus interval (Hadi, 2006:178) sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 3. Rumus interval

Keterangan :

i = interval
 NT = nilai tertinggi
 NR = nilai rendah
 K = kategori

Dalam penelitian yang menggunakan lembar observasi, diperlukan rumus rubrik untuk menghitung jumlah nilai yang didapat oleh anak karena untuk menyajikan data atau nilai yang diperoleh anak maka digunakan rumus kategori data (Sudjana, 2006:69), yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Gambar 4. Rumus kategori data

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *spearman rank*. Korelasi *spearman rank* untuk menguji hubungan penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak. Rumus yang digunakan Sugiyono (2011: 245) sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum bi^2}{n(n^2 - 1)}$$

Gambar 5. Rumus Korelasi *Spearman Rank*

Keterangan:

ρ = Koefisiensi Spearman Rank
 6 & 1 = Bilangan konstan
 bi^2 = Selisih Peringkat Setiap Data
 n = Jumlah seluruh anggota sampel

Untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang signifikan atau tidak, maka harus dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan tabel ρ (rho). Setelah itu memberi interpretasi terhadap ρ , interpretasi sederhana dengan cara membandingkan dengan tabel rho. Dari tabel dapat dilihat bahwa n pada taraf kesalahan 5%, maka rho hitung lebih besar dari rho tabel baik pada taraf 5%, maka hal ini terdapat kesesuaian yang nyata atau signifikan.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat diketahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak

$$H_0 : \mu = 0$$

$$H_a : \mu$$

Selanjutnya untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2010:231)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat dan bernilai positif antara penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. Ini berarti bahwa penggunaan media memiliki kaitan erat dengan kreativitas, mengingat bahwa media dapat membantu anak untuk mengekspresikan ide/gagasannya sesuai dengan imajinasi dengan cara memberikan kebebasan kepada anak, memotivasi anak untuk lebih produktif dalam menciptakan sesuatu yang baru ataupun yang berbeda yang memicu munculnya kreativitas. Kemudian, anak mendapatkan pengalaman baru dan menarik dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sehingga anak lebih mudah mengingat, melihat, mempraktikkan dari pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Selain itu, hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan anak akan keberagaman media pembelajaran, sehingga menjadikan anak untuk aktif mengeksplorasi semua media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini maka peneliti menemukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat memberikan kesempatan yang luas bagi anak dengan menyediakan media yang konkrit untuk mendukung kegiatan bermain sehingga pembelajarannya menyenangkan dan memberikan pengalaman bermakna yang akan mengajak langsung pada pengalaman nyata akan mengembangkan kreativitasnya.

2. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk memberi motivasi dan bimbingan kepada guru sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif khususnya media realia dalam mengembangkan kreativitas anak serta dapat memfasilitasi alat bermain agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memilih permainan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak terutama dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta.
- , 2015. *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Asra. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. PT. Yrama Widya: Bandung
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Devi, Fratnya Puspita. 2015. *Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Jurnal Pendidikan Anak UNY. <http://eprints.uny.ac.id>. Diakses pada 17 September 2017.
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metodologi Penelitian*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademik: Yogyakarta.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. PT Luxima Metro Media: Jakarta.
- Hildayani, Rini. 2013. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Ibrahim dan Syaodih, Nana. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta.

- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana: Jakarta.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana: Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Belajar*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- , 2011. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks: Jakarta.
- Sukarya, Zakarias. 2010. *Pendidikan Seni*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Kencana: Jakarta.
- Suyanto, Kasihani. 2008. *English For Young Learners*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Ulfa, Maria. 2014. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mengecap Dengan Media Bahan Alam*. Jurnal ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id>. Diakses pada tanggal 17 September 2017.
- Yus, Anisa. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.