

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada Anak Usia Dini (PAUD) dilaksanakan sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mentalnya agar anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Zukhairina, 2013: 279). Di sisi lain menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional demikian: “Pendidikan anak usia dini adalah pengasuhan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan bersifat mendidik untuk membentuk pertumbuhan fisik dan mental anak agar lebih siap untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Masa ini ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat atau disebut juga dengan masa *golden age*” (UU RI No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional).

Berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 367 Tahun 1993 tentang Raudhatul Athfal, yang menyatakan bahwa Raudhatul Athfal merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan Islam awal dalam karir sekolah Direktorat Jenderal Islam Binbaga, Departemen Agama memberikan program pendidikan anak usia dini untuk anak usia minimal empat tahun sampai dengan memasuki sekolah dasar.

Pada masa kanak-kanak merupakan masa keemasan atau lebih dikenal juga dengan masa *Golden Age* kisaran pada rentang usia 0-6 tahun, secara umum anak usia dini ini memiliki perubahan yang sangat cepat pada perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosional, dan sosial (Kurniasi, 2013: 4).

Maka dari itu diperlukan sebuah kegiatan pembelajaran yang mampu membuat anak senang belajar. Seperti halnya aktivitas *fun learning*, aktivitas ini adalah sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan minat, partisipasi penuh dan menciptakan makna, pemahaman dan nilai-nilai kesejahteraan pada anak sehingga anak menjadi ulet, dan waspada dalam menghadapi berbagai pola (Daniel, 2012: 36).

Menciptakan suasana yang *fun* dalam melakukan kegiatan kreasi seni dapat dilaksanakan dengan menggunakan otak kedua siswa. Otak kiri bekerja pada perbedaan, angka urut, huruf. Otak kanan bekerja sama, berimajinasi, berkreasi, emosional, spasial. Untuk itu, strategi *fun learning* harus menjadi alternatif pembelajaran pemecahan masalah bagi anak khususnya pada pendidikan anak usia dini. Strategi ini ditujukan untuk memecah situasi belajar yang membosankan di sekolah (Bobbi, 2000:14).

Oleh sebab itu aktivitas *fun learning* ini diharapkan mampu mengembakangkan kreativitas pada anak. Secara umum kreativitas terbentuk dalam bentuk personal (orang), proses (*processes*), impuls (penekanan), produk (*products*). Kreativitas juga dapat dilihat dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu untuk berperilaku kreatif. Definisi yang menekankan pada proses yang dikemukakan oleh Munandar adalah bahwa kreativitas adalah proses yang mencerminkan fluiditas, keluwesan dan orisinalitas pemikiran (Susanto, 2011: 111).

Menurut Supriadi, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun dalam karya nyata yang berbeda dengan yang sudah ada (Rachmawati & Kurniati, 2010:13). Sedangkan menurut Gordon dan Browne, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang imajinatif dan juga kemampuan untuk menyesuaikan ide-ide baru dengan yang sudah ada (Susanto, 2011: 114).

Maka dari itu kreativitas adalah suatu keadaan, sikap, atau situasi yang sifatnya sangat khusus dan hampir tidak mungkin diungkapkan secara penuh. Kreativitas dapat didefinisikan dengan cara yang berbeda, tergantung pada siapa yang ingin ditekankan serta seperti apa caranya. Kata responsif dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan hasil yang luar biasa, menciptakan hal-hal baru, penemuan cara untuk memecahkan masalah yang kebanyakan orang tidak dapat temukan, dan menemukan ide dan kemungkinan baru (Aisah&Hidayat, 2015: 197).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.

Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Kreativitas mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya, dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru, serta mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi baru.

Untuk keberlangsungan aktivitas *fun learning* anak dibutuhkan media sebagai penunjang untuk meningkatkan kreativitas dalam dirinya. Media merupakan alat yang sangat berguna bagi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar (Dina, 2011:15). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong pembelajaran yang disengaja, terfokus dan terkendali (Yusufhadi, 2011: 458).

Berdasarkan uraian di atas yang peneliti lakukan di RA Qurrota A'yun Rancaekek di kelompok B, menunjukkan bahwa kreativitas siswa di RA Qurrota A'yun Rancaekek di kelompok B ini masih terlihat kurang. Hal ini terlihat ketika aktivitas belajar anak lebih sering menggunakan buku-buku majalah. Dari media pembelajaran tersebut kurang efektif untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Karena kegiatan pembelajaran tersebut terlalu monoton jika dilakukan terus menerus oleh anak. Oleh karena itu, peneliti mengenalkan aktivitas pembelajaran yang baru agar anak tidak mudah merasa bosan dalam kegiatan belajarnya. Dari sini peneliti memberikan media yang baru yakni mengganti media pembelajaran dengan media yang belum pernah mereka dapat di sekolah.

Maka dari itu penggunaan media yang baru akan diterapkan pada saat penelitian ini berlangsung. Media dan penayangan video tentang kreativitas ini dapat dijadikan media yang edukatif untuk menunjang pembelajaran peserta didik serta memberikan mereka pengalaman baru dan pengetahuan baru untuk mengembangkan kreativitasnya. Dalam penelitian ini anak berperan aktif untuk langsung melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kreativitas. Langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan kegiatan kreativitas yang menyenangkan ini adalah dengan cara guru memberikan pengenalan mengenai media audiovisual.

Kemudian guru menjelaskan mengenai kegunaan dan manfaat dari media yang akan digunakan. Guru mengajak anak untuk belajar secara menyenangkan menggunakan media audiovisual.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Aktivitas *Fun learning* Melalui Media Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Qurrota A’yun Jl. Bojong Gempol RT 04 RW 04 Desa Haurpugur Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas *fun learning* melalui media audiovisual terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelas eksperimen) di RA Qurrota A’yun?
2. Bagaimana aktivitas *fun learning* melalui media gambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelas kontrol) di RA Qurrota A’yun?
3. Bagaimana perbedaan antara aktivitas *fun learning* melalui media audiovisual dengan media gambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Qurrota A’yun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui dan menganalisis aktivitas *fun learning* dengan media audiovisual terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelas eksperimen) di RA Qurrota A’yun.
2. Mengetahui dan menganalisis aktivitas *fun learning* dengan media gambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (kelas kontrol) di RA Qurrota A’yun.

3. Mengetahui perbedaan aktivitas *fun learning* melalui media audiovisual dengan media gambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Qurrota A'yun.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis Penelitian

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi kajian untuk ilmu mengenai kreativitas anak usia 5-6 tahun.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dalam konteks permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini melalui media audiovisual.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran melalui *fun learning* dan media bahan ajar untuk pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis Penelitian

a. Bagi Sekolah

Penggunaan media audiovisual diharapkan dapat meningkatkan dan memperkuat pembelajaran di sekolah sebagai media tambahan untuk anak belajar di kelas.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar dan masukan bagi guru mengenai pengaruh *fun learning* terhadap kreativitas pada anak usia dini.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman mengenai belajar secara menyenangkan melalui aktivitas *fun learning* dengan media audiovisual.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan mengenai penelitian tentang aktivitas *fun learning* dan kreativitas anak.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas yang dilakukan oleh anak sangatlah banyak, salah satunya dengan aktivitas *fun learning*. Aktivitas *fun learning* merupakan salah satu strategi untuk menghadirkan sesuatu yang baru ke dalam proses pembelajaran, terutama dengan membuat kegiatan pembelajaran menjadi kreatif dan menarik. Ketika seorang anak belajar dalam keadaan senang, otaknya disesuaikan untuk menyerap informasi dari pelajaran secara optimal (Maulani: 2008: 41).

Aktivitas *fun learning* ialah kegiatan belajar yang menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan menyenangkan. Berarti membangkitkan minat, merangsang partisipasi penuh dan membangkitkan pemahaman tentang mata pelajaran. Dengan menciptakan suasana yang *fun*, siswa akan memiliki suasana yang menyenangkan. Hal ini mempengaruhi kondisi otak siswa untuk menyerap informasi yang dikomunikasikan secara optimal (Kluth, 2008:123).

Berdasarkan dari pemaparan di atas menyatakan bahwa aktivitas *fun learning* merupakan aktivitas yang dapat membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan anak lebih semangat belajar dan tidak mudah bosan. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi.

Area perkembangan yang penting bagi anak dan diberikan dalam pendidikan anak usia dini adalah area kreativitas. Pentingnya kreativitas berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak serta tuntutan perkembangan masyarakat (Setiawan, 2008:125). Kreativitas komprehensif dapat diartikan sebagai keterampilan untuk berpikir dan bertindak dengan cara baru serta tidak biasa (*unsual*) untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi yang orisinal dan bermanfaat (Suadirman, 2003: 23). Dalam penelitian ini, kreativitas merupakan daya pikir manusia yang unik, dan realisasi dari kreativitas itu menciptakan hal-hal baru, berbeda, orisinal, pemecahan masalah yang dapat dikomunikasikan dengan lancar.

Ada banyak kegiatan belajar yang dapat meningkatkan kreativitas anak, salah dengan cara menyediakan berbagai jenis media yang dapat menginspirasi kreativitas itu sendiri. Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, salah satunya dengan menggunakan media audiovisual atau media gambar. Dari media audiovisual atau media gambar, keduanya mempunyai manfaat atau dampak dalam proses meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

Media yang digunakan adalah media audiovisual, pengertian dari media audiovisual sendiri adalah kombinasi yang dibuat sendiri antara media audio dan visual seperti *slide* dengan perpaduan kaset audio. Media audiovisual memberikan banyak inspirasi bagi peserta didik, karena sifat audiovisual/suara gambar memperkaya lingkungan belajar, mendorong untuk bereksplorasi, mampu menemukan hal baru, senang bereksperimen, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam setiap percakapan dan mampu mengungkapkan isi pikiran mereka (Syarifullah, 2020: 53).

Media audio visual dalam dunia pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar (Riyana, 2012: 133).

Dari pemaparan tersebut bahwa media audiovisual mengajar audiovisual dianggap sebagai bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan, dan mudah disiapkan dan digunakan oleh guru dan anak. Materi pelajaran dapat diurutkan penyajiannya, serta bersifat tetap, pasti, dan juga dapat digunakan untuk media instruksional belajar secara mandiri. Media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini memiliki unsur suara dan gambar yang bergerak dengan melakukan penayangan video melalui *gadget*.

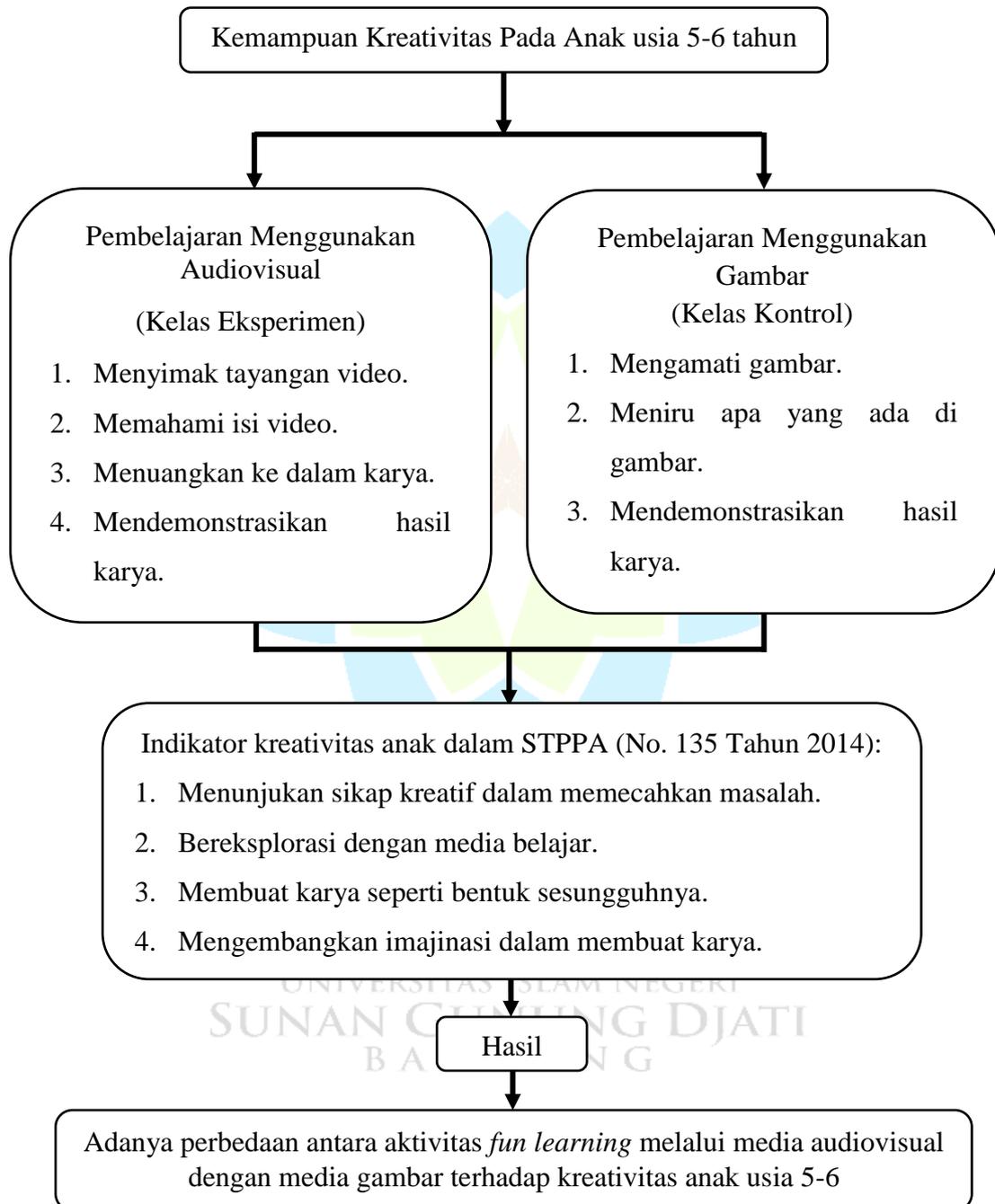
Maka dari itu peneliti menerapkan aktivitas *fun learning* untuk kegiatan belajar yang disajikan secara ringan dan menyenangkan yang bertujuan agar anak lebih merasa nyaman ketika melakukan kegiatan belajarnya. Berdasarkan hasil observasi bahwa di RA Qurrota A'yun Jl. Bojong Gempol RT 04 RW 04 Desa Haurpugur Kabupaten Bandung kegiatan belajar anak hanya dilakukan menggunakan media

buku atau majalah untuk kegiatan belajar. Dengan demikian untuk lebih meningkatkan kreativitas pada anak perlu diadakannya aktivitas belajar baru yang tidak membosankan.

Agar proses pendidikan dan pembelajaran berhasil, oleh karena itu pengaturan lingkungan belajar sangat diperlukan agar anak mampu melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya. Lingkungan belajar yang demokratis memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan pilihan-pilihan tindakan belajar dan akan mendorong anak untuk terlibat secara fisik, emosional dan mental dalam proses belajar, sehingga akan dapat memunculkan kegiatan-kegiatan yang kreatif-produktif. Salah satu aktivitas pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif yaitu melalui *fun learning*. Kelebihan dari aktivitas *fun learning* ini adalah melatih anak untuk belajar lebih semangat dan menyenangkan.



Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema Aktivitas *Fun Learning* Melalui Media Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Berikut ini adalah skema dari kerangka berpikir:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Awal mula hipotesis berasal dari kata *hypo* dan *thesis*. *Hypo* (kurang dari) dan *thesis* (pendapat), bisa dikatakan juga hipotesis merupakan kesimpulan yang bersifat sementara. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kemungkinan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Hipotesis muncul sebagai tebakan bijak oleh peneliti atau diturunkan dari teori yang ada (Margono, 2004: 80).

Pada penelitian ini menggunakan hipotesis yang terdiri dari dua arah yaitu Hipotesis alternative (H_a) dan Hipotesis nol (H_0).

H_a : Adanya perbedaan antara aktivitas *fun learning* melalui media audiovisual dengan media gambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (kuasi Eksperimen di kelompok B RA Qurrota A'yun Jl. Bojong Gempol RT 04 RW 04 Desa Haurpugur Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung).

H_0 : Tidak adanya perbedaan antara aktivitas *fun learning* melalui media audiovisual dengan media gambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (Kuasi Eksperimen di kelompok B RA Qurrota A'yun Jl. Bojong Gempol RT 04 RW 04 Desa Haurpugur Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung).

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti, tampak bahwa penelitian yang peneliti pertimbangkan belum pernah di pertimbangkan oleh peneliti lain atau dapat dianggap penelitian baru. Studi terkait meliputi:

1. Penelitian dari Noviani Puspawati (2020) Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, jurusan PIAUD, dengan judul "Hubungan Kegiatan Menggambar dan Mewarnai dengan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Furqon Ciwastra Bandung". Hasil penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa RA Al-Furqon memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas menggambar siswa, dengan koefisien korelasi sebesar 0,476. Artinya besaran dampak (korelasi) tergolong sedang. Berdasarkan nilai sig yang diperoleh yakni $0,04 < \alpha = 0,05$, aktivitas menggambar terhadap kreativitas menggambar siswa sangat signifikan. Persamaan yang dimiliki yakni peneliti melakukan pengukuran terhadap kreativitas pada anak.

Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

2. Penelitian dari Silviana Windaviv (2019) Universitas Negeri Surabaya, program studi PG-PAUD, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di Kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk”. Hasil penelitian *pre eksperiment* dengan media kuantitatif menggunakan media audiovisual memiliki dampak besar terhadap minat belajar pada anak. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan media yang sama yakni dengan media audiovisual. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yakni pengaruh dari penggunaan media sebagai proses meningkatkan minat belajar pada anak, sedangkan pada penelitian yang peneliti teliti yaitu untuk melihat pengaruh kreativitas pada anak.
3. Penelitian dari Rifda Sabrina (2018) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, jurusan Pendidikan Agama Islam, dengan judul “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *Fun Learning* pada Anak Usia Dini di TPA Alif School Bintaro”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan agama islam dengan pendekatan pembelajaran anak yang menyenangkan di TPA ALIF School Islam Bintaro berjalan dengan baik dari segi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran oleh berbagai upaya TPA ALIF School Islam Bintaro. Namun, masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan aktivitas *fun learning* untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh setelah menggunakan aktivitas tersebut. Kemudian, perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu dari konteks pembelajarannya.