

Media Dan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

¹Herlin Yuliana Sari, Sasmiati, Riswandi

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Email : yulianaherlin@rocketmail.com

No. Hp: 081541506195

The problem in this research was children creativity that has not developed optimally. The research aimed to determine the correlation between media and children creativity development. This research was quantitative with correlational method. The population were 198 children in RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung. The sample were 30 children, with purposive 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 significant correlation between media and children creativity development. Therefore, media development can help stimulate children creativity.

Masalah yang diangkat pada 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. Populasi 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 analisis 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 : media pembelajaran, kreativitas, anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak. Hal ini 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.

Dalam upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, maka semua aspek perkembangan memerlukan stimulasi yang tepat, baik aspek moral agama, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional maupun seni, sehingga dengan stimulasi yang tepat diharapkan anak akan berkembang potensinya secara optimal, termasuk pengembangan kreativitasnya, mengingat kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati dan Kurniati, 2010).

Kreativitas telah diidentifikasi sebagai tujuan pendidikan utama dan keterampilan penting abad ke-21 yang harus didukung di sekolah (Chan & Yuen, 2014). Wagner (Richardson & Mishra, 2017) mengatakan bahwa para

ilmuwan dan pendidik sama-sama menekankan pentingnya mempersiapkan siswa untuk masa depan yang akan menuntut pemecahan masalah dan pemikiran kreatif yang kompleks. Robinson (Richardson & Mishra, 2017) mengatakan bahwa masa depan peradaban kita tergantung pada kemampuan kreatif orang muda dan bahwa salah satu hal terpenting yang dapat kita lakukan di sekolah adalah kreativitas yang mendorong.

Oleh sebab itu, kreativitas penting untuk dikembangkan sejak usia dini, Hal ini sebagaimana yang diungkapkan Munandar (Montolalu, 2009) bahwa melalui kreativitas, anak dapat merealisasikan kemampuan mewujudkan diri, kemampuan memecahkan masalah, dapat memberikan kepuasan kepada individu maupun kemampuan dalam meningkatkan kualitas hidup.

Meskipun kreativitas sangat penting bagi anak usia dini, namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di RA Ismaria Al-Quraniyyah Bandar Lampung menunjukkan bahwa pada umumnya kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat masih banyaknya anak yang belum bisa mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk karya yang dibuat. Jika diberi tugas, anak merasa kebingungan tidak tahu apa yang harus dilakukan, sehingga jika tidak ada contoh yang diberikan, maka anak tidak bisa melakukan apa-apa. Kondisi tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran, guru jarang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan yang dilakukan anak. Kegiatan pembelajaran lebih banyak di dominasi oleh tugas-tugas akademik yang harus dikerjakan anak, seperti membaca, menulis, dan berhitung yang berupa lembar kegiatan siswa, bahkan dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media, sehingga anak jarang berinteraksi dengan media pembelajaran, jika ada media yang digunakan, itu pun hanya dipegang oleh guru, sehingga sudah sewajarnya jika anak menjadi bosan, karena

pembelajarannya kurang menarik dan bermakna bagi anak.

Atas dasar hal tersebut, maka dalam upaya untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, hendaknya anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri apa yang harus dilakukan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar anak. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Steiner (Yus, 2011) bahwa anak berkembang melalui pengalaman dan proses berfikir. Hal senada juga dikemukakan Montolalu (2009) bahwa untuk menumbuhkembangkan kreativitas, rasa ingin tahu dan daya khayal maka hendaknya anak diberi kesempatan untuk berekspresi dalam mengembangkan ide dan gagasannya, sehingga memunculkan inisiatif dan imajinasi pada diri anak. Dengan demikian, peranan media yang ada di sekitar anak sangatlah penting sebagai upaya untuk membantu menstimulasi pengembangan kreativitas anak, mengingat melalui interaksi dengan media, anak akan memiliki banyak pengalaman dengan melakukan eksplorasi terhadap media yang ada di sekitar anak.

Melalui media, anak bisa berimajinasi dan berinovasi sehingga memunculkan inisiatif dan proses berfikir dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh sebab itu, fungsi media sangatlah penting, menurut Rusman (2012) fungsi media yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sebagai komponen dari subsistem pembelajaran, sebagai pengarah dalam pembelajaran, membangkitkan perhatian dan motivasi anak serta meningkatkan hasil dari proses pembelajaran. Melalui media, anak akan mudah mengingat, melihat, mempraktekkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak dalam membantu mengekspresikan ide/ gagasan, berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi dengan berbagai kegiatan.

Melalui media anak akan belajar dengan memanfaatkan benda-benda

yang ada di sekitar. Menurut Arsyad (2010) penggunaan media yaitu penggunaan alat yang secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar. Dengan penggunaan media anak akan mudah mengingat, melihat, mempraktekkan sehingga mereka memiliki pengalaman-pengalaman yang nyata dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, lingkungan yang kondusif dapat merangsang mental kreativitas anak sehingga membantu anak mengekspresikan idenya, berimajinasi, bereksplorasi, dan berkreasi dengan berbagai kegiatan.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ulfa (2014) yang berjudul upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mengecap dengan media bahan alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah menggunakan media bahan alam. Sejalan dengan penelitian diatas yang dilakukan oleh Devi (2015) yang berjudul peningkatan kreativitas melalui kegiatan kolase menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan kegiatan kolase menggunakan bahan kertas, bahan alam, dan bahan buatan.

Atas dasar hal tersebut maka dari penelitian ini bertujuan yaitu untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Bandar Lampung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional dengan analisis data korelasi. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di RA Ismaria Al-Quraniyyah Bandar Lampung, sedangkan sampel diambil sebanyak 30 anak dengan menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Untuk melakukan observasi digunakan

instrumen panduan observasi untuk memperoleh data tentang aktivitas anak dalam menggunakan media dan pengembangan kreativitasnya.

Terdapat lima aspek yang dinilai pada variabel penggunaan media antara lain: (i) aktivitas mencari benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, (ii) aktivitas memilih benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, (iii) aktivitas menentukan benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, (iv) aktivitas menggunakan benda saat kegiatan, (v) aktivitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sementara itu, pada variabel pengembangan kreativitas terdapat lima aspek yang dinilai, yaitu: (i) kemampuan merancang karya yang dibuat, (ii) kemampuan memilih bahan yang akan digunakan untuk membuat karya, (iii) kemampuan menggunakan cara yang akan digunakan untuk mengerjakan suatu karya, (iv) kemampuan membuat karya, (v) kemampuan memberi nama pada karya yang dibuat.

Adapun kriteria penilaian pada penggunaan media yakni (Ya) diberi skor 1 dan (Tidak) diberi skor 0. Ya dengan skor 1, anak melakukan aktivitas mencari benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas memilih benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas menentukan benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas menggunakan benda saat kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tidak dengan skor 0, anak tidak melakukan aktivitas mencari benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas memilih benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas menentukan benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas menggunakan benda saat kegiatan pembelajaran, anak tidak melakukan aktivitas dalam menyelesaikan tugas

yang diberikan. Kemudian dikonversikan menjadi persen. Hasil perhitungan tersebut dikategorikan menjadi 4 kategori, yaitu SA (sangat aktif), A (aktif), KA (kurang aktif), TA (tidak aktif).

Sedangkan kriteria penilaian pada pengembangan kreativitas yakni (ST) Sangat Tinggi dengan skor 4, rancangan karya yang dibuat berbeda dengan temannya, bisa memilih bahan sendiri tanpa dibimbing guru, jelas dan sesuai dengan karya yang dibuat, bisa mengerjakan sendiri dan selesai dengan tepat waktu, karya yang dibentuk berbeda dengan temannya, nama yang diberikan sangat spesifik dan unik. (T) Tinggi dengan skor 3, rancangan karya yang dibuat masih meniru dan tanpa dibimbing guru, bisa memilih bahan sendiri tapi masih bertanya dengan guru ketika memilih bahan, bisa mengerjakan sendiri tanpa dibantu, karya yang dibentuk masih meniru tanpa dibimbing guru, nama yang dibuat sudah sesuai.

Sedang (S) dengan skor 2, rancangan karya yang dibuat masih meniru dan dibimbing guru, bahan yang dipilih masih diambilkan teman bukan diri sendiri, bisa mengerjakan jika dibantu, karya yang dibentuk masih meniru dan dibimbing guru, nama yang diberikan belum sesuai bentuknya. (R) Rendah dengan skor 1, masih kesulitan dalam merancang karya, masih kesulitan dalam memilih bahan, masih kesulitan dalam mengerjakan karya, karya yang dibentuk belum jelas, karya yang dibuat belum diberi nama.

Adapun untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel, maka data dianalisa dengan menggunakan korelasi *spearman rank* dengan rumus *spearman rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penggunaan media

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data rekapitulasi berdasarkan aspek yang dinilai. Pada penggunaan media terdiri dari 5 aspek yang dinilai. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data penggunaan media berdasarkan aspek yang dinilai

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria	n	%
1	Aktivitas mencari benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran	Ya	24	80.00
		Tidak	6	20.00
2	Aktivitas memilih benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran	Ya	27	90.00
		Tidak	3	10.00
3	Aktivitas menentukan benda yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran	Ya	23	76.67
		Tidak	7	23.33
4	Aktivitas menggunakan benda saat kegiatan	Ya	28	93.33
		Tidak	2	6.67
5	Aktivitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	Ya	21	70.00
		Tidak	9	30.00

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Adapun hasil distribusi dengan menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi 14 dan nilai terendah adalah 2. Berdasarkan hasil pengolahan data tentang penggunaan media sebagaimana yang terlihat pada tabel 2 berikut menunjukkan bahwa mayoritas anak sangat aktif menggunakan media, yakni sebanyak 46,67 persen dan yang aktif 20 persen, sedangkan yang tidak aktif hanya 6,67 persen dan yang 20 persen kurang aktif.

Tabel 2. Sebaran data penggunaan Media

No	Kategori	n	%
1	TA (45-58)	2	6.67
2	KA (59-72)	6	20.00
3	A (73-89)	8	26.67
4	SA (87-100)	14	46.67
Jumlah		30	100

Keterangan :

TA (Tidak Aktif)

KA (Kurang Aktif)

A (Aktif)

SA (SangatAktif)

Pengembangan kreativitas

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data

rekapitulasi berdasarkan aspek yang dinilai. Pada pengembangan kreativitas terdiri dari 5 aspek yang dinilai. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data pengembangan kreativitas berdasarkan aspek yang dinilai

No	Aspek	Kriteria	n	%
1	Kemampuan merancang karya yang dibuat	ST	5	16.67
		T	17	56.67
		S	5	16.67
		R	3	10.00
2	Kemampuan memilih bahan yang akan digunakan untuk membuat karya	ST	15	50.00
		T	11	36.67
		S	3	10.00
		R	1	3.33
3	Kemampuan menggunakan cara yang akan digunakan untuk mengerjakan suatu karya	ST	9	30.00
		T	12	40.00
		S	8	26.67
		R	1	3.33
4	Kemampuan membuat karya	ST	5	16.67
		T	16	53.33
		S	7	23.33
		R	2	6.67
5	Kemampuan memberi nama pada karya yang dibuat.	ST	3	10.00
		T	21	70.00
		S	3	10.00
		R	3	10.00

Keterangan :
 R(Rendah)
 S(Sedang)
 T(Tinggi)
 ST (Sangat Tinggi)

Adapun hasil distribusi dengan menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi 15 dan nilai terendah adalah 3. Berdasarkan hasil pengolahan data tentang pengembangan kreativitas sebagaimana yang terdapat pada tabel 4 berikut menunjukkan bahwa kreativitas anak sudah tinggi yakni 50 persen, bahkan yang 16,67 persen sangat tinggi, sehingga sisanya kurang dari 50 persen yang kreativitasnya masih sedang dan rendah, yakni masing-masing 23,33 persen dan 10 persen.

Tabel 4. Sebaran data pengembangan Kreativitas

No	Kategori	n	%
1	R (50-60)	3	10.00
2	S (61-71)	7	23.33
3	T (72-82)	15	50.00
4	ST (>83)	5	16.67
Jumlah		30	100

Keterangan :
 R(Rendah)
 S(Sedang)
 T(Tinggi)
 ST (Sangat Tinggi)

Analisis Tabel Silang

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penggunaan media dan pengembangan kreativitas sebagaimana yang terlihat pada tabel 5 berikut menunjukkan bahwa dari 30 anak sebanyak 46,67 persen sangat aktif menggunakan media yakni 30,00 persen yang kreativitasnya sudah tinggi, bahkan yang 16,67 persen sangat tinggi, sedangkan 26,67 persen anak aktif menggunakan media yakni 16,67 persen kreativitasnya sudah tinggi dan 10,00 persen sedang. Selanjutnya 20,00 persen anak kurang aktif menggunakan media yakni 13,33 persen yang masih sedang kreativitasnya, lalu 3,33 persen rendah, bahkan yang tinggi hanya 3,33 persen. Dan sisanya sebanyak 6,67 persen anak tidak aktif menggunakan media berada pada kategori rendah.

Tabel 5. Tabel Silang antara Penggunaan Media dengan Pengembangan Kreativitas

No	Penggunaan Media	Pengembangan Kreativitas				Total %
		ST	T	S	R	
1	SA	5	9	0	0	14
		(16.67)	(30.00)	(0.00)	(0.00)	(46.67)
2	A	0	5	3	0	8
		(0.00)	(16.67)	(10.00)	(0.00)	(26.67)
3	KA	0	1	4	1	6
		(0.00)	(3.33)	(13.33)	(3.33)	(20.00)
4	TA	0	0	0	2	2
		(0.00)	(0.00)	(0.00)	(6.67)	(6.67)
Jumlah		5	15	7	3	30
		(16.67)	(50.00)	(23.33)	(10.00)	(100.00)

Berdasarkan analisis tabel silang perolehan tertinggi adalah sebanyak 15 anak sebanyak 50,00% yang menunjukkan keterlibatannya dalam

melakukan aktivitas penggunaan media maka pengembangan kreativitasnya tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan korelasi *spearman rank*. diketahui bahwa ada hubungan yang sangat kuat dan bernilai positif dengan besaran 0,83 antara penggunaan media dengan pengembangan kreativitas anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media selama empat hari berturut-turut di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah dapat mengembangkan kreativitas anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan 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. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis data diperoleh besaran 0,83.

Dalam kegiatan penggunaan media hendaknya anak difasilitasi lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sebagai media untuk anak belajar agar dalam kegiatan penggunaan media anak mampu terlibat sangat aktif sehingga pengembangan kreativitas menjadi sangat tinggi dan tinggi. Jika anak terlibat penggunaan media dengan aktif maka pengembangan kreativitasnya akan tinggi dan sedang. Namun, jika anak terlibat penggunaan media dengan kurang aktif maka pengembangan kreativitasnya tinggi, sedang, dan rendah. Sedangkan jika anak terlibat penggunaan media dengan tidak aktif maka pengembangan kreativitasnya rendah. Berdasarkan fakta tersebut maka sesuai dengan Piaget (Sujiono, 2013) menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan bermain, melakukan percobaan dengan objek nyata, dan melalui pengalaman konkrit. Sehingga anak mempunyai kesempatan untuk mengkreasi dan memanipulasi objek atau ide, dengan ini akan memunculkan kreativitas pada anak.

Hal ini berarti bahwa penggunaan media berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media merupakan hal yang mutlak diperlukan, mengingat media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Aqib, 2013). Begitu juga dengan Sanjaya (2012) yang 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. Oleh karena itu, penggunaan media sangat membantu anak untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan keterampilan, dan menjadikan anak lebih aktif dalam memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar secara nyata.

Dalam kegiatan pembelajaran, anak perlu berinteraksi dengan lingkungan yang berkaitan dengan benda sebagai mediana. Media yang ada di lingkungan dapat digunakan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, dan perkembangan anak sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan Rudolf Steiner (Yus, 2011) menyatakan bahwa untuk mengembangkan potensi anak maka interaksi dengan lingkungan sangat penting, sehingga semakin banyak pengalaman diperoleh melalui proses berpikir maka semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh anak.

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Oleh sebab itu, lingkungan sangat berperan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Menurut Hurlock (Susanto, 2012) mengemukakan bahwa lingkungan yang kondusif dapat merangsang mental kreativitas anak. Jika menggunakan media dari lingkungan anak mudah mengingat, melihat, mempraktikkan dari pengalaman yang didapat secara nyata

dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Pepler & Solomou (2011) menyatakan bahwa lingkungan belajar adalah sebuah komunitas dan nilai-nilai masyarakat mempengaruhi perilaku anggota, guru dan siswa saling mempengaruhi terhadap dukungan atau kendala kreativitas. Kreativitas dan desain lingkungan telah terbukti menjadi pendukung utama kreativitas. Lingkungan mengacu pada penyiapan dan desain ruang fisik, hubungan yang dimiliki, serta sumber daya dan dukungan yang tersedia (Beghetto & Kaufman, 2014).

Langkah-langkah yang dapat membantu memunculkan potensi pada anak, Hasnida (2015) menyatakan bahwa kegiatan mencari, memilih, dan menggunakan akan membantu anak mengembangkan kreativitasnya, karena anak diberikan kebebasan untuk terlibat aktif dalam mengembangkan imajinasi, ide, bereksplorasi, dan mengekspresikan diri. Anak akan belajar secara langsung dalam mengenal benda konkrit melalui lingkungannya. Arsyad (2010) menyatakan bahwa penggunaan media adalah penggunaan alat dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang proses belajar pada anak dengan memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar secara konkrit. Dengan hal ini, anak dapat mengembangkan daya pikirnya untuk menciptakan suatu karya yang berbeda dengan yang lain.

Pada usia inilah anak berada pada tahap pra operasional yang di mana anak sudah dapat menciptakan produk. Hal tersebut sejalan dengan Piaget (Sujiono, 2013) yang menyatakan bahwa anak berada pada tahap berfikir intuitif pada usia 4-7 tahun adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut. Penggunaan media ini telah memotivasi anak untuk berdaya pikir dan menciptakan sesuatu yang berbeda. Selanjutnya Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2010) 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. Selain itu, Runco & Jaeger (2012) menyatakan bahwa kreativitas adalah orisinalitas dan kegunaan. Orisinalitas dipandang sebagai aspek kreativitas yang paling penting karena sesuatu harus baru atau unik dalam beberapa hal agar dianggap kreatif.

Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kecepatan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran. Sehingga guru berperan penting dalam menyediakan media yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Bert (Ibrahim dan Syaodih, 2010) menyatakan bahwa media itu bisa berupa benda, hewan, dan tumbuhan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, kegiatan pendukung kreativitas meliputi eksplorasi dengan teknologi media baru, permainan fantasi, permainan di luar ruangan, pembuatan model, bangunan, perencanaan, dan perancangan (Jindal-Snape et al., 2013).

Media sangat mendukung kegiatan proses pembelajaran untuk menstimulasi dan membangkitkan motivasi anak dalam belajar mengenal benda-benda yang konkrit, karena anak belajar masih di tahap konkrit. Hal ini sesuai dengan Jan Lighthart (Sujiono, 2013) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan benda yang sesungguhnya (konkrit). Begitu juga dengan Piaget (Sujiono, 2013) 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. Anak lebih mudah mengingat apa yang mereka pelajari dari objek yang mereka lihat dan praktikkan, dengan menggunakan alat bantu ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, hal ini diperkuat dengan teori Edgar dale (Haenilah, 2015) dalam sebuah kerucut pengalaman, menggambarkan tentang tingkatan pengalaman dan media yang

diperlukan untuk membentuk pengalaman tersebut. Pengalaman dibangun dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak. Anak belajar dari pengalaman nyata sebagai medianya, di mana 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.

Pada kegiatan pembelajaran anak usia dini, penggunaan media menjadi sesuatu hal yang penting terhadap pencapaian tujuan dari pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, sebagai pendidik guru harus kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar sehingga anak menjadi senang, bersemangat, mudah menerima stimulus yang diberikan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Ulfa (2014) yang menyimpulkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan media bahan alam. Hasil penelitian yang lain dilakukan oleh Devi (2015) yang menyimpulkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan kegiatan kolase dengan media bahan kertas, bahan alam, dan bahan buatan.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media memiliki hubungan yang positif dengan pengembangan kreativitas anak usia dini. Penggunaan media dari lingkungan sekitar yang dapat menstimulus anak untuk belajar dan menciptakan berbagai hal yang kreatif. Lingkungan membantu anak memberikan pengalaman langsung melalui benda konkrit, sehingga anak dengan mudah mengingat apa yang mereka pelajari karena telah mengalami langsung dan berinteraksi dengan media. Melalui kegiatan pembelajaran ini akan tumbuh keaktifan anak untuk aktif bekerja sendiri, mengalami sendiri, dan memecahkan masalah sendiri

dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat dan 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, mempraktekkan 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.

Saran

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu hendaknya guru 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. Bagi sekolah yaitu 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. Dan saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat memilih permainan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak terutama dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT. Yrama Widya.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. 2014. *Classroom contexts for creativity*. *High Ability Studies*, (Online). Vol. 25, 53–69. Tersedia di <http://dx.doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>. diakses 12 Desember 2017
- Chan, S., & Yuen, M. 2014. *Personal and environmental factors affecting teachers' creativity-fostering practices in Hong Kong*. *Thinking Skills and Creativity*, (Online). Vol.12, 69–77. Tersedia di [http:// dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2014.02.003](http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2014.02.003). diakses 12 Desember 2017
- Devi, F. P. 2015. *Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta. (Online). Tersedia di <http://eprints.uny.ac.id>. diakses 17 September 2017.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Haenilah, E. Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademik.
- Ibrahim dan Syaodih. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jindal-Snape, D., Davies, D., Collier, C., Howe, A., Digby, R., & Hay, P. (2013). *The impact of creative learning environments on learners: A systematic literature review*. *Improving Schools*, 16(1), 21–31.
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peppler, K. A., & Solomou, M. 2011. *Building creativity: Collaborative learning and creativity in social media environments*. *On the Horizon*, (Online). Vol. 19, 13–23. Tersedia di <http://dx.doi.org/10.1108/107481211111107672>. Diakses 13 Desember 2017
- Rachmawati dan Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Richardson, C & Mishra, P. 2017. *Learning Enviroments that Support Creativity: Developing the SCALE*. *Thinking Skills and Creativity*, (Online). Vol. 27, 45-54. Tersedia di <http://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.004>. diakses 13 Desember 2017
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. 2012. The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, (Online). Vol. 24, 92–96. Tersedia di <http://dx.doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>. diakses 13 Desember 2017
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Ulfa, M. 2014. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mengecap Dengan Media Bahan Alam*. Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang. (Online). Vol. 1, no 2, hal 1-11. Tersedia di <http://e-journal.ikip.veteran.ac.id>. diakses 17 September 2017.
- Yus, A. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.