

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Dasar

1. Implementasi

a. Pengertian Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, implelementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Pengertian lain dari implementasi yaitu penyediaan sarana untuk melakukan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap suatu hal (Tsuraya, 2022). Adapun implementasi menurut para ahli yakni, menurut Usman, ia mengemukakan pendapatnya mengenai Implementasi atau pelaksanaan sebagai berikut “implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan”. Pengertian implementasi yang dikemukakan di atas, dapat diartikan bahwa implementasi adalah bukan sekedar aktivitas, tetapi sebuah kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh–sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya (Rosad, 2019).

Implementasi adalah suatu kegiatan yang di lakukan yang pada awalnya sudah di rancang dari awal dan terperinci. sejatinya implementasi tidak asing lagi di dengar oleh kalangan masyarakat bahkan mahasiswa karna implementasi adalah proses penerapan dari teori yang di dapatkan lalu di aplikasikan di dalam kehidupan

sehari hari. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian tersebut mempunyai arti bahwa untuk mengimplementasikan sesuatu harus disertai sarana yang mendukung yang nantinya akan menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu itu.

Secara sederhana implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan, menurut browne dan wildavsky 1983 yang dikutip oleh syarifuddin Nurdin dan M.Basyaruddin Usman bahwa implementasi adalah perluasan aktifitas yang saling menyesuaikan. Pengertian lain dikemukakan oleh Schubert bahwa implementasi bermuara kepada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem (Syaripuddin Nudin dan M Basyaruddin Usman, 2003).

b. Tujuan Implementasi

Implementasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dari pengertian tersebut, maka ada beberapa tujuan dari implementasi itu sendiri. Tujuan-tujuan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan rencana yang sudah disusun, baik oleh individu maupun kelompok
- 2) Menguji prosedur didalam penerapan rencana yang sudah dibuat
- 3) Mendokumentasikan suatu prosedur didalam penerapan rencana dan kebijakan

- 4) Mewujudkan tujuan-tujuan yang akan dicapai didalam perencanaan atau kebijakan yang sudah dirancang
- 5) Mengetahui kemampuan masyarakat dalam menerapkan kebijakan atau rencana dengan yang diharapkan
- 6) Mengetahui tingkat keberhasilan suatu kebijakan atau rencana yang sudah dibuat untuk perbaikan dan peningkatan mutu.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebuah perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran agar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat merangsang minat dan bakat peserta didik untuk belajar serta dapat membantu Pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan dari pembelajaran.

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut teknologi dan komunikasi pendidikan (*association of education and comunication technology/ AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Arief S. Sadirman, 2006).

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahamisecara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Media Pembelajaran, 2008). Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Unesco menyampaikan bahwa media memberikan berbagai alternatif pilihan bagi pengajar untuk dapat diakses secara langsung. Alat yang digunakan dan berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan Sebagian atau keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara mudah. Berdasarkan beberapa pengertian dan penjelasan diatas, maka dapat kita disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk saluran, informasi, perantara dan alat komunikasi antara seorang Pendidik dengan peserta didik yang dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan pengajaran disekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media adalah salah satu alat untuk membantu pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga menyalurkan pesan bahkan merangsang perasaan dan kemauan anak, sehingga akan mendorong terjadinya sebuah proses belajar pada setiap anak. (Fadilah, 2023). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

proses belajar mengajar yang sangat menyenangkan. Salah satunya media yang dapat digunakan oleh guru adalah yang bersifat visual. Fungsinya, menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Karena itulah penggunaannya harus disesuaikan dan berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diberikan.

Dalam pembelajaran, media pembelajaran jelas sangat diperlukan, karna media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan:

- 1) Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas
- 2) Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, filmbingkai, film atau model.
- 3) Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatas isikap pasif anak didik.

Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Menurut Sanaky (Fitria, 2014), tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

Jadi tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran, sehingga dapat mengefisienkan proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menerima sebuah konsep atau materi ajar.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Rudi Bertz ciri utama media pembelajaran ada pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Tiga ciri media juga dikemukakan oleh Gerlach dan Ely yang merupakan petunjuk, Tiga ciri media yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely yaitu:

1) Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat disusun ulang kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film

2) Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena produk media pembelajaran memiliki ciri manipulatif. Fenomena yang membutuhkan waktu lama sehari-hari bahkan berjam-jam

tahun lamanya dapat disajikan dengan media pembelajaran dengan lebih singkat 2-3 menit saja namun tidak menghilangkan esensi utama dari apa yang disajikan sehingga peserta didik tetap mampu mengerti fenomena yang dimaksud dengan teknologi time-lapse

3) Distributif

Ciri distributif media pembelajaran memungkinkan objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Distribusi media pembelajaran tidak hanya dalam satu kelas saja namun juga pada kelas lain, sekolah bahkan hingga secara global. Apalagi dengan adanya sistem pembelajaran online (e-learning) saat ini, distribusi dan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara massive dan global di seluruh dunia bahkan hampir tanpa adanya delay atau penundaan (Sri, 2008).

d. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya adalah Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.

Fungsi media dalam pembelajaran media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering pelajaran yang disampaikan pendidik atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada anak dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Ada beberapa fungsi media pembelajaran, dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran dan pengaruh dalam pembelajaran.
- 3) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa
- 4) Menumbuhkan hasil dan proses belajar.
- 5) Mengurangi terjadinya verbalisme
- 6) Mengatasi keterbatasan, ruang , waktu, tenaga dan daya indra (Rusman, 2017).

Secara garis besar, media pembelajaran terbagi atas media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Media Visual, yaitu media yang dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto dan sebagainya. Media Audio Visual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan (Fadilah N. U., 2019).

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi ke dalam tiga jenis pertama media audio, Kedua media visual, Kemudian ketiga media audio visual (Kurniasih R., 2014) :

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini biasanya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Contoh Media Visual seperti gambar atau foto, Peta Konsep, poster.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk dengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan Pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang

berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

3) Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audio visual ini di antaranya program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara.

3. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Secara umum media adalah suatu alat atau teknik maupun metode yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan sebuah alat sarana komunikasi seperti Koran, radio, majalah, televisi, film, poster, dan spanduk, perantara, serta penghubung, yang terletak antara dua pihak. Sedangkan dalam Kamus Kata Serapan, media adalah benda/alat/sarana, yang menjadi perantara untuk menghantarkan sesuatu.

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, Media pembelajaran merupakan alat bantu

yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi Pelajaran kepada Anak-Anak. Media yang digunakan harus menggunakan pendekatan media audio dan visual agar anak tidak merasa jenuh ketika kegiatan proses pembelajaran. Selain itu, media juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak, sehingga anak dapat lebih fokus terhadap pelajaran.

Media audio visual menggunakan perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan suatu ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang diutarakan dapat disampaikan kepada penerima yang dituju untuk dipahami melalui Indera. Media audio visual adalah media yang melibatkan Indera penglihatan dan dengar sekaligus dalam satu proses. Dapat disalurkan berupa pesan gambar, tulisan dan bunyi apa yang didengar dan dilihat. Media audio visual cukup kuat untuk memberikan informasi kepada anak karena dapat menampilkan suara dan gambar secara bersamaan sehingga dapat menerima pesan dan dapat terekam dalam ingatannya serta dapat membantu anak untuk berbicara mengungkapkan pesan-pesan yang diterimanya dengan baik.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sangat efektif, karena sangat menghemat tenaga pendidik dan membentuk semangat belajar, karena gambar atau video dapat dijadikan contoh teori pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran akan sangat menarik. Apabila pembelajaran tidak menggunakan media semacam ini, ketika pendidik menjelaskan uraian mata pelajaran, seperti menceritakan beberapa Lagu kepada anak, anak akan membayangkan penampakan atau kenyataan dari cerita khayalan tersebut. Namun jika menggunakan media

audiovisual, anak atau anak-anak langsung melihat gambar atau video penyajian lagu tersebut. Oleh karena itu, melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat diperkenalkan karakter yang baik apalagi dirancang dengan memadukan unsur-unsur kearifan budaya lokal, pembelajaran pun menjadi lebih menarik dan efektif (Darihastining, 2020).

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran diharapkan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Permasalahan tersebut berguna untuk menerapkan langkah-langkah dasar dalam menentukan proses pengembangan instruksional dalam memilih dan menerapkan media yang tepat. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran di kelas dapat bermanfaat untuk memotivasi siswa dalam menumbuhkan hasil belajar yang dicapai baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Sidi, 2016).

Media Audio Visual juga merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton. Media Audio Visual didefinisikan sebagai media yang digunakan dalam suatu proses belajar mengajar yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses kegiatannya. Media Audio Visual merupakan media yang memiliki dua unsur, yakni unsur suara dan unsur gambar. Contoh dari media ini adalah televisi, laptop, hp, proyektor lcd.

Dale mengatakan bahwa media audio visual yaitu media pengajaran pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik pada saat proses belajar sedang berlangsung. Media audio visual merupakan media yang digunakan saat pembelajaran dalam satu

proses pembelajaran yang melibatkan penglihatan dan pendengaran (Primayanti, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dan gambar yang bergerak menghemat waktu belajar sehingga waktu menjadi efisien. Menarik perhatian peserta didik, memotivasi, serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Keunggulan media ini sebagai media yang mampu memperlihatkan objek, tempat, dan peristiwa secara komprehensif melalui gambar bergerak. Dan suatu alat perantara dalam menyampaikan pesan melalui suara yang dapat didengar dan melalui mata yang dapat melihat langsung. Serta media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses pembelajaran.

b. Tujuan Media Audio Visual

Media ini mampu merangsang minat belajar pemirsa melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik. Penggunaan media audio visual dalam proses belajar akan mampu mengarahkan terjadinya respon tertentu dari pemirsa sesuai dengan yang diharapkan, Yaitu sebagai berikut (Yuanta, 2017) :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera siswa maupun guru
- 3) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk menguasai mata pelajaran secara utuh

- 4) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan
- 5) Memungkinkan siswa untuk belajar lebih bermakna dengan tayangantanyang yang jelas dan menarik perhatian siswa
- 6) Memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan peniruan sesuai dengan isi tayangan yang terdapat dalam video pembelajaran.

Media audiovisual pada hakikatnya adalah media perantara atau penggunaan materi Dimana penyerapannya melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada anak (Pari, 2017).

c. Fungsi Media Audio Visual

Dahulunya media audio visual berfungsi dan bermanfaat sebagai sarana atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Yakni berupa sarana yang dapat memberikan gambaran pengalaman audio visual kepada siswa dalam rangka mendorong minat belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana. fungsi tersebut merupakan fungsi dasar dari media pembelajaran audio visual. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menambah daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Akan tetapi pada perkembangannya, media pembelajaran audio visual mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi edukatif, memiliki pengaruh bagi nilai pendidikan, mendidik masyarakat dan siswa agar berfikir lebih kritis, memberikan makna daripada pengalaman, lalu mengembangkan dan memperluas pola pikir siswa.

- 2) Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengaruh positif dalam berbagai bidang kehidupan hingga dapat memperluas pergaulan, pemahan tentang karakter orang, pengenalan, adat istiadat dan cara bergaul.
- 3) Fungsi ekonomis, dengan menerapkan media tersebut, pencapaian dan tujuan pendidikan dapat terrealisasikan dengan efisien, dapat meminimalisir penggunaan biaya yang boros, tenaga, serta penggunaan waktu yang tidak mengurangi efektivitas dalam tujuan pembelajaran.
- 4) Fungsi budaya, didapati perubahan terhadap segi kehidupan manusia, serta unsur seni dan kebudayaan yang dapat terus di wariskan terhadap masyarakat. (Rahman, 2021)

Media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman yang bersifat kongkret, memberikan motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik dalam memahami pembelajaran. Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan objek sebenarnya, membuat tiruan dari objek sebenarnya, membuat konsep abstrak, menyamakan persepsi, mengatasi berbagai hambatan seperti waktu, tempat jumlah dan lain lain. Levie & lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi adalah fungsi yang mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif yaitu dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- 3) Fungsi kognitif berfungsi untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yaitu

- 1) Memotivasi minat atau tindakan,
- 2) menyajikan informasi, dan
- 3) memberi instruksi.

d. Macam-Macam Media Audio Visual

Media audio visual dibagi menjadi 2 macam yaitu: Audio Visual Murni yaitu media yang unsur gambar dan suaranya berasal dari satu sumber seperti video. Media Visual tidak murni adalah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda contohnya film bingkai suara yang unsur gambarnya dari slider, proyektor, dan unsur-unsur suaranya berasal dari tape recorder.

e. Manfaat Media Audio Visual

Media pembelajaran secara umum media audio visual mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pengajaran agar tidak bersifat verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan bayangan indera.
- 3) Penggunaan media ini secara tepat dan variasi dapat mengatasi sifat pasif pada anak didik.

Dalam hal ini media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar diri sendiri menurut kemampuan dan minatnya

Pemanfaatan media dan metode pembelajaran menjadi satu solusi yang tepat bagi pendidik untuk mengembangkan keterampilan berbicara peserta

didik. Media yang paling mungkin diterapkan di sekolah adalah penggunaan media audio dengan memanfaatkan tape recorder atau bahkan LCD proyektor. Metode pembelajaran dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik (Fatmawati, 2021).

f. Kelebihan dan kekurangan Media Audio Visual

Model pembelajaran yang beragam tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang berdeda pula, kelebihan yakni:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan menumbuhkan keterampilan-keterampilan dan proses-Proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasi sendiri.
- 6) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- 9) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru (Mukaramah, 2020).

Adapun kekurangan-kekurangan yang dapat ditampilkan pada media audio visual adalah:

- 1) Kecepatan merekam dan pengaturan teks yang bermacam- macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda dengannya.
 - 2) Film dan video yang tersedia selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
 - 3) Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak ada hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa jadi bersikap pasif selama penayangannya.
 - 4) Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
 - 5) Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
 - 6) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
- g. Langkah – Langkah Penggunaan Media Audio Visual
- Menurut Hamalik (Karlina, 2017) langkah-langkah penggunaan audio visual adalah sebagai berikut.

- 1) Kelas harus dibawa kearah belajar mendengarkan dan melihat rekaman secara aktif.
- 2) Siapkan kelas agar bias mendengarkan dan melihat dengan baik.
- 3) Penguasaan teknik penggunaan rekaman dalam berbagai pelajaran.
- 4) Guru sudah mengenal dan memahami isi rekaman.
- 5) Guru memainkan rekaman, mendiskusikan tentang rekaman dalam kelas, memutar kembali bagian-bagian rekaman yang sekiranya

dianggap penting.

- 6) Setelah kelas mengikuti rekaman, kegiatan selanjutnya perlu diatur. Guru mengadakan diskusi dalam kelas. Kegiatan selanjutnya disesuaikan dengan tingkatan kelas dan jenis rekaman.

4. Karakteristik pembelajaran

Media Audio Visual adalah metode penyampaian materi yang menggabungkan dua bentuk teknologi yaitu Audio (dengar) dan Visual (pandang). Media Audio Visual memiliki beberapa karakteristik diantaranya sebagai berikut :

- a. Bersifat Linier
- b. Menyajikan Visual yang Dinamis
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan Abstrak
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme atau kognitif
- f. Berorientasi kepada guru dengan tingkat partisipasi interaktif murid yang rendah.

Karakteristik media audio visual dalam proses belajar mengajar adalah peneliti bertindak sebagai fasilitator untuk kemudian anak yang akan mengeksplorasi secara aktif dan mandiri. Penyajian media audio visual lebih dinamis secara berulang-ulang. Agar kemudian gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan perilaku anak didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dalam masyarakat.

5. Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas dapat membuat anak memperoleh kesenangan melalui menciptakan sesuatu yang baru. Dalam proses tersebut anak akan mengolah ide-ide yang dimiliki agar menjadi sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta, perihal berkreasi, dan kreatifan. Kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan hal yang sudah ada (Sit, 2024).

Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai seorang kreatif (Fakhriyani, (2016). Stenberg, Kaufman dan Pretz menyatakan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan prosuk yang baru, pantas dengan kualitas tinggi, yang akhirnya digunakan kebanyakan peneliti sebagai definisi umum kreativitas. Kreativitas juga dapat dilihat dari bagaimana individu mementingkan sebuah proses dalam melakukan pemecahan masalah dan penelitian terbaru menyatakan bahwa kreativitas harus dikebangkan dalam pemecahan masalah dalam konteks di dunia nyata.

Supriadi mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, Munandar mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik

itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Muqodas, 2015).

Dari beberapa pendapat dapat kita simpulkan bahwa Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata dan relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya baik berkenaan dengan bidang ilmu pengetahuan, sastra, atau seni lainnya. Untuk menghasilkan kreativitas diperlukan gairah kreatif yang berakar pada rasa keingin tahuan dan keterbukaan alamiah serta komitmen yang besar untuk mewujudkan gagasan kreatifnya.

b. Tujuan Kreativitas Anak

Mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting. Tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini sebagai basic skill, sebagai contoh pada tahap awal perkembangan anak mampu memanipulasi gerakan ataupun suara dan mencoba untuk meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang khas dan unik. Tujuan pengembangan kreativitas adalah karena kebutuhan anak terhadap kegiatan-kegiatan yang kreatif, hal ini didasari oleh rasa ingin tahu dan keinginan anak dalam mempelajari sesuatu yang sangat tinggi (Rachmawati & Kurniati, 2012). Tujuan utama dalam pengembangan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta, dapat memecahkan masalah dengan cara sendiri dan juga menjadikan anak agar lebih tertarik lagi pada kegiatan yang kreatif sehingga dapat memenuhi kebutuhan untuk menjadi manusia yang dapat mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya

c. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Indikator kreativitas anak usia dini meliputi beberapa aspek penting yang menunjukkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru. Berikut beberapa indikator kreativitas anak usia dini:

- 1) Imajinasi: Kemampuan untuk membayangkan sesuatu yang belum ada, seperti menciptakan cerita atau karakter fiksi.
- 2) Kemampuan Bermain: Anak memiliki kemampuan untuk bermain dan mengeksplorasi hal-hal baru untuk mengembangkan kreativitasnya.
- 3) Spontanitas: Anak dapat menghasilkan ide-ide baru tanpa terkendala oleh aturan-aturan yang ada.
- 4) Kemampuan Berpikir Divergen: Anak dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda dan mencari solusi kreatif yang tidak biasa.
- 5) Kemampuan Berbicara: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui kata-kata dan bahasa tubuh.
- 6) Kemampuan Visual: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui gambar dan visualisasi. - Kemampuan Musikal: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui suara dan musik.
- 7) Kemampuan Seni: Anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui seni seperti melukis, membuat kerajinan tangan, dan sebagainya.
- 8) Kemampuan Mengambil Risiko: Anak memiliki keberanian untuk mencoba hal baru tanpa takut gagal atau salah.
- 9) Kemampuan Adaptasi: Anak mampu beradaptasi dengan

lingkungan dan situasi baru, serta menemukan cara kreatif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi.

Dengan memahami indikator kreativitas anak usia dini, orang tua dan pendidik dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kreatif mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Pentingnya Kreativitas Anak Usia Dini

Pada dasarnya, setiap orang memiliki kemampuan kreatif; namun, hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mengembangkan kemampuan tersebut. Kreativitas bukan sesuatu yang dibawa dari lahir. Sebaliknya, itu adalah kemampuan yang dipelajari. Kreativitas penting untuk dikembangkan karena berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, seperti gagasan, pemecahan masalah, dan prestasi akademik. Ini karena usia dini adalah usia emas, yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia berikutnya.

Menurut penelitian dari Maulana dan Mayar (2019) mengemukakan bahwa mendongeng, menggambar, berolahraga, bermain peran, atau menggunakan alat bermain seperti playdough atau alat musik sederhana adalah beberapa cara anak usia dini dapat mengembangkan kreativitas mereka. Dengan kata lain, lingkungan yang menyenangkan untuk anak-anak akan membantu mereka berkembang secara kreatif. Jadi, sebagai orangtua, guru, dan orang lain yang berada di sekitar anak, kita harus berusaha untuk mendorong perkembangan kreativitas anak.

e. Ciri-ciri Kreativitas Anak

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat alami yang mendasar inilah yang perlu distimulasi dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang. Terdapat lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*).

Ciri-ciri kreativitas juga terbagi ke dalam dua kelompok yaitu, ciri-ciri *aptitude* (kemampuan berpikir kreatif) dan *no-aptitude* (afektif).

1) *Aptitude* (kemampuan berpikir kreatif), meliputi:

- a) Keterampilan berpikir kreatif
- b) Keterampilan berpikir luwes
- c) Keterampilan berpikir orisinal
- d) Keterampilan memerinci
- e) Keterampilan menilai.

2) *no-aptitude* (afektif), meliputi:

- a) Rasa ingin tahu
- b) Bersifat imajinatif
- c) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- d) Sifat berani mengambil resiko
- e) Sifat menghargai.

Menurut pendapat lain, ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Senang mencari pengalaman baru
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- 3) Memiliki inisiatif

- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain
- 6) Berani menyatakan pendapat
- 7) Selalu ingin tahu
- 8) Peka atau perasa
- 9) Energi dan ulet
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas yaitu berpikir kreatif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki daya imajinasi, berani mengambil resiko serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Sehingga dapat dipahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Oleh karena itu peran guru sangat penting diperlukan dalam membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya sehingga anak menjadi kreatif dan berkembang secara optimal.

f. Kreativitas Anak di Bidang Seni

Salah satu bentuk pembelajaran anak usia dini adalah pengembangan seni, yaitu mengembangkan kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya, serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama. Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Melalui seni anak dapat mengembangkan fisik dan mental, serta potensi-potensi anak yang sangat penting bagi pertumbuhan anak secara utuh (Salam et al., 2020:23). Dalam penataan/penciptaan suatu karya seni

yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses, dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya.

Pembelajaran seni bagi anak usia dini sangat penting dan memberikan efek-efek positif terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dalam masa goden age. Anak adalah pribadi yang unik serta memiliki kemampuan dan kebutuhan berbeda dengan orang dewasa. Salah satu kebutuhan anak yang khas adalah kebutuhan mengekspresikan diri atau menyatakan diri. Pendidikan seni dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan pribadi anak. Kontribusi yang dimaksud berkaitan dengan pemberian ruang berekspresi dan bereksplorasi, pengembangan potensi kreatif dan imajinatif, peningkatan kepekaan rasa, menumbuhkan rasa percaya diri, dan pengembangan wawasan budaya dan bangsa. Paling pokok dalam sebuah seni adalah adanya ruang untuk berekspresi diri artinya seni menjadi wahana untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas dan kreasi seni sehingga menimbulkan rasa senang dan puas. Disamping itu seni sangat mampu memberikan peluang yang amat luas bagi berkembangnya potensi kreatif anak secara bebas (nyaman) dan menyenangkan tanpa ada indoktrinasi, tidak mengenal benar dan salah, namun selalu dalam situasi harmoni.

B. Hasil Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan dukungan dari beberapa penelitian sebelumnya yang mengangkat tema yang menyerupai tentang isi dalam penelitian ini, Berikut ini ada beberapa penelitian yang relevan atau terdapat kaitannya dengan penelitian saat ini, di antaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lingga Purnama Sari dalam Karya Skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dalam Lingkungan Keluarga Di Masa Pandemi Covid 19”

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada terletak pada aspek lingkungan, fasilitas, serta pendampingan yang diberikan, di mana di TK Al-Azhar Bengkulu terdapat struktur pembelajaran yang lebih sistematis dibandingkan dengan lingkungan keluarga. Sedangkan Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada fungsi media pembelajaran audio visual sebagai alat bantu untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mawaddatul Ummah dalam Karya skripsinya yang berjudul ”Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Kaeativitas Anak Di RA Darul Falah Ngembal Rejo Bae Kudus”

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi penelitian dan metode pembelajaran yang digunakan. Sedangkan Persamaan penelitian dengan penelitian sebelumnya terletak pada media pembelajaran yang menggunakan media audio visual seperti Proyektor.

Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, Interview, dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil Observasi, Interview dan Dokumentasi tersebut Bahwa nPenerapan media audio-visual (vidio) dapat menumbuhkan fokus pada kreativitas anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mawaddatul Ummah dalam Karya skripsinya yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di RA Muslimat NU Semut Kecamatan Wonokerto Kabupaten Pekalongan"

Dengan demikian persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah Keduanya implementasi memiliki pendekatan yang serupa dalam penggunaan media audio visual sebagai alat bantu pembelajaran, dengan peran guru yang signifikan dan tujuan untuk memaksimalkan potensi anak usia dini, Sedangkan Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah pengembangan keterampilan yang dituju, strategi media, serta konteks lingkungan menjadi pembeda utama antara kedua implementasi. RA Muslimat NU Semut lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berbahasa, sementara TK Al-Azhar Bengkulu menekankan pada pengembangan kreativitas anak.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang Pendidikan sebelum Pendidikan Dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0 sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi atau rangsangan untuk tumbuh kembang jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan sekolah dasar.

Disini penulis mengambil lokasi penelitian di TK Al Azhar 50 Bengkulu, dikarenakan Rendahnya minat anak dalam mengikuti intruksi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik melatar belakangi penelitian ini. Banyak sekali cara untuk menarik minat anak dalam belajar, belajar disini tidak bisa diartikan dengan belajar seperti disekolah dasar. Belajarnya anak yakni dengan bermain. salah satunya dengan penggunaan media audio visual.

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara. Media ini merupakan kombinasi media audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Anak-anak sangat senang dan antusias sekali jika melihat video apalagi di zaman sekarang sudah tidak asing lagi anak dengan youtube, salah satu bentuk media audio visual yang dapat dilihat dan dengar. serta mendampingi anak dan menjadi fasilitator dalam penggunaan media audio visual akan membantu anak dalam menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tau. Sehingga kreativitas anak akan terbentuk dan lebih meningkat.

Disini penulis akan meneliti bagaimana implementasi media audio visual dalam menumbuhkan kreativitas anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu. Yang hasilnya anak lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti belajar. sehingga, kreativitas anak meningkat.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan pada penelitian terdahulu. Maka desain penelitian yang akan dilakukan digambarkan dalam suatu kerangka berpikir pada skema penelitian sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir