

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media

Media berasal dari bahasa latin. Ini adalah bentuk janak dari kata yang berrati bagian dan instrumen (Anitah, 2008:1).Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2007:3) mengatakan bahwa media didefinisikan secara luas, mengacu pada orang, bahan dan peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pengertian paling populer dari media ialah alat, metode dan teknik yang di gunakana untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajan yang terkait dengan dunia pendidikan dalam proses pendidikan dan pengajaran. Degeng dalam Asyhar (2012) berpendapat bahwa pembelajaran pada dasarnya ialah upaya membelajarkan pembelajaran anak, siswa, dan peserta didik . Di dalam proses pembelajaran di harapkan terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik yang aktif.

Denganbegitu media ialah alat atau metode yang dilakukan sebagai upaya untuk mengefektifkan interaksi komunikasi antara dua pihak. Media pembelajaran berdasarkan Asyhar (2012) beberapa fungsi dalam penerapannya yaitu:

1. Media sebagai alat belajar, pada saat pembelajran.Siswa menggunakan media untuk memperoleh informasi, dan juga peserta didik dapat melakukan eksperimen pada media sehingga menjadi sumber beajar.
2. Fungsi semantik, yaitu menggunakan media sebagai simbol.
3. Fungsi manipulatif, manipulatif di sini yang artinya menampilkan.
4. Fungsi distributif, media dapat menghadirkan yng tidak dapat dijangkau baik dalam waktu, ruang dan dana.

Selanjutnya media pembelajaran secara umum juga memiliki berbagai manfaat, berdasarkan Sadiman (2010) media pembelajaran bermanfaat untuk:

1. Menjelaskan informasi supaya tidak verbalistik
2. Jarak, waktu dan indra dapat diatasi
3. Media yang cocok juga dapat membuat anak lebih aktif.
4. Menyalurkan informasi sama pada tiap siswa.

Dari penjelasan diatas maka, media pembelajaran bermanfaat sebagai standar penyampaian pengetahuan, pembelajaran dapat lebih menarik dan aktif, efisien ruang, waktu, dana dan indra. Bagi anak usia dini media pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan membuat fokus.

2.1.2 Media Audio Visual

Media *Audio-visual* ialah media yang dapat menyalurkan materi atau berita berupa suara dan gambar. Media audio visual merupakan media yang memiliki kemampuan yang lebih baik, memiliki dua karakteristik tersebut, a) Audio-visual tidak bergerak, yaitu media yang mempunyai suara atau gambar diam seperti film ; b) Media Audio-visual bergerak, ialah media yang menyajikan tontonan seperti film.

Bagian lain dari media audiovisual ialah a) Audiovisual murni. Artinya, elemen audio dan visual berasal dari satu sumber, seperti film dalam kaset video. b) Audiovisual tidak murni, yaitu elemen audio dan visual yang berasal dari sumber yang berbeda. Misal, film soundtrack di mana elemen visual berasal dari proyektor slide dan elemennya berasal dari perekam.

Pada zaman yang mulai berkembang, ilmu pengetahuan pun ikut meningkat dan berkembang dalam pembelajaran di sekolah. Diantaranya media audiovisual. Media audiovisual terus dikembangkan menjadi lebih menarik untuk anak-anak. perkembangan sarana dan prasarana juga

mempermudah kehidupan mayoritas setiap rumah dan orang menggunakan alat elektronik yang beragam seperti tv, hp, dan laptop.

Teknologi audiovisual cenderung memiliki ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki sifat linier
- 2) Memiliki tampilan gambar dinamis
- 3) Secara khas digunakan cara yang sebelumnya telah ditentukan pembuat.

2.1.3 Kreativitas

James J. Gallager berpendapat bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (kreativitas ialah proses yang dilakukan individual berupa pendapat untuk mengkombinasikan dan akhirnya melekat pada diri individu itu).

Supriadi juga berpendapat bahwa kreativitas ialah kemampuan individu dalam menciptakan hal baru, baik berupa gagasan, atau sebuah hasil karya yang dapat dilihat dan beda dari karya sebelumnya.

Berdasarkan beberapa dari definisi di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses kemampuan dari mental individual dan dorongan dari lingkungan sekitar yang dapat menghasilkan ide, gagasan, proses, dan produk baru.

a. Ciri-ciri kreativitas anak

Supriadi, Rachmawati dan Kurnianti (2005:15) berpendapat bahwa anak memiliki sifat kreatif yang terbagi menjadi dua kategori kognitif dan nonkognitif.

1. Kognitif

- a) Orisinilitas artinya anak memiliki kemampuan untuk memberikan hasil atau pendapat asli sebagai hasil penelitian dari pemikiran sendiri.

- b) Lentur artinya anak dapat mengutarakan pendapat nya secara bebas sesuai pemikiran anak.
- c) Kelancaran artinya anak dapat memberikan berbagai pendapat berupa jawaban.
- d) Elaborasi artinya kemampuan anak untuk menguraikan suatu masalah secara rinci.

2. Kategori non kognitif

- a) Dukungan ialah dorongan kearah yang positif dari seseorang dalam bertindak.
- b) Sikap merupakan respon individu terhadap situasi yang diterima.
- c) Memiliki pribadi kreatif artinya suatu keahlian, dan potensi pada setiap pribadi seseorang.

Kreativitas sangatlah penting ditingkatkan karena dapat mendorong kemampuan akademik anak. Semakin tinggi kreativitas maka banyak prestasi diraih.

2.1.4 Seni Rupa

Seni rupa ialah penjabaran dari seni itu sendiri, sehingga definisinya juga dari seni secara umum. Sedikit dari ahli yang mendefinisikan seni rupa karena secara umum sering dinamai seni saja. Definisi seni berdasarkan pendapat sodarso, seni diambil dari bahasa sanserkerta yang memiliki arti pemujaan, sebagai pelayan, untuk donasi. Versi lain seni didefinisikan berwarna yaitu segala keterampilan dari tangan artistik.

Selanjutnya Pekerti, dkk menjelaskan bahwa seni ialah kegiatan orang dalam mengekspresikan pengalaman hidup artistiknya, termasuk kemandirian, kecerdasan, kreativitas, dan keterampilan teknis utuk menciptakan karya yang memiliki fungsi sosial, dan unik dengan menggunakan cara yang berbeda (Pekerti, 2008:8). Berdasarkan penjelasan di atas maka seni merupakan suatu kegiatan seseorang dalam

mengekspresikan pengalaman yang melibatkan indra dan kemampuan intelektual, kreativitas untuk menciptakan suatu karya.

Keterampilan seni rupa ialah kemampuan seseorang untuk menciptakan bentuk baru. Seni anak-anak sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan, pikiran dan pikirannya. Karyanya sebagai wahana bermain imajinasi, menuangkan ide dan berkomunikasi. Karya seni rupa tersebut dimodifikasi sehingga bentuk dan berfungsi berbeda. Seni anak-anak sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, dan fikirannya. Karyanya sebagai alat untuk berimajinasi mengungkapkan ide dan sebagai alat komunikasi. Karya seni telah diubah bentuk dan fungsinya.

Esensi seni untuk anak-anak yaitu:

1. Seni sebagai cara bermain, merancang acara, atau mengubah objek menjadi profesional fungsional ditujukan untuk anak-anak sebagai aktivitas yang menyenangkan.
 - a. Bermain Imajinasi
Kegiatan main untuk anak memiliki tempat sendiri untuk dirinya. Didalam anak bermain objek anak mampu mengimajinasikan peristiwa.
 - b. Permainan Ide
Seni untuk anak-anak ialah alat untuk bermain dengan ide dan gagasan.
 - c. Permainan Fisik
Peristiwa menggambar dijalankan dengan gerak melibatkan tubuh.
2. Seni untuk Media Komunikasi
Setiap anak memiliki kemampuan bicara dan menyampaikan gagasan secara langsung.
3. Seni wadah Ungkapan Rasa
Aktivitas anak dengan sadar atau hanya menggores pena pada kertas maupun dinding, semua dianggap karya gambar.

4. Seni untuk Mengutarakan Ide

Aktivitas anak untuk menyampaikan ide yang luas tidak terbatas oleh tempat dan waktu.

Aspek-aspek Seni Rupa yaitu:

1. Unsur Rupa
 - a. Garis, berupa coretan dari benda tumpul.
 - b. Warna, pigmen yang diubah menjadi padat dan dibentuk batangan maupun serbuk yang dibuat pasta serta dicairkan.
 - c. Bentuk dan ruang adalah objek yang memiliki volume.
2. Aspek Rasa
 - a. Cerita, ialah terdapat pada isi lukisan dan gambar.
 - b. Tema, istilah tema berasal dari bahasa Inggris *theme* (Bhs. Yunani), kata ini di dalam istilah kamus Indonesia di tulis tema, artinya suatu inti dari pikiran yang dituangkan disuatu karangan.

Lukisan anak ialah karya seni yang memuat hasil pikiran dan perasaan anak tentang dirinya dan sekitarnya. Maksud dan isi karya berasal dari situasi kehidupan nyata, kisah pribadi, pengamatan terhadap lingkungan anak, peristiwa yang dialami anak dan refleksi masa depan.

Karya anak ialah karya dua dimensi dan tiga dimensi yang masing-masing digunakan untuk mewujudkan pikiran, perasaan dan emosi anak. karya dua dimensi ialah karya seni dengan panjang dan lebar, dan tiga dimensi ialah karya panjang dan lebar dengan ruang. Semua karya tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi sebagai sarana bermain, berimajinasi dan bercerita dengan orang lain.

Anak TK khususnya kelompok seni B berada pada periode perioditas. Ini berarti pra-grafis atau pra-chamatic. Tahap periode pra-grafik adalah ketika anak-anak dapat menggambar bentuk-bentuk geometri.

Metode pembinaan seni rupa anak usia dini berdasarkan Hajar Pamadhi (2012:204-205) pada pendidikan seni rupa Berdasarkan keahlian belajar seni dan kerajinan. Metode ini meliputi :

1. Metode copy ialah level yang paling sederhana karena hanya membutuhkan keterampilan teknis. Teknik ini digunakan ketika seorang anak tidak dapat menemukan ide atau gagasan untuk membuat sebuah karya.
2. Metode imitasi ialah anak dapat meniru bentuk yang lebih kecil dan media yang berbeda.
3. Metode variasi mirip dengan imitasi, tetapi anak dapat untuk menambahi atau mengurangi objek tertentu.
4. Teknik cipta terpimpin ini dilakukan guru agar anak kreatif..
5. Teknik mencipta bebas yang artinya anak membuat bentuk sesuai perintah yang diberikan.

Pendidikan seni memiliki karakteristik dibandingkan mata pelajaran lainnya. Pendidikan seni rupa, seperti pelajaran lainnya, setidaknya memiliki dua aspek, aspek teoristik dan aspek praktis. Pada dasarnya pendidikan seni bertujuan untuk mengembangkan kepekaan, kreativitas, rasa dan karsa melalui elemen visual aten yang dievaluasi melalui penglihatan.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Dari hasil penelitian Silviana Windaviv (2014) dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di Kelompok B Tk Perwanida Rejoso Nganjuk, dengan hasil penelitian yaitu minat anak yang menjadi meningkat banyak anak yang memiliki rata nilai 3 dan 4. Antusias anak saat dikelas juga meningkat anak lebih merespon guru anak juga lebih taat aturan yang ada di kelas.

Pengaruh media audiovisual terhadap minat belajar anak kelompok B juga ditonjolkan dari hasil perhitungan eksperimen wilcoxon menggunakan program SPSS17 dengan thitung 00. Didapatkan sebanyak 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Mengikuti hasil tersebut dalam disimpulkan bahwa media audiovisual ini berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar anak kelompok B.TK Perwaninda Pejoso Nganjuk.

Selain itu, penelitian Sapto Haryoko (2009), menyebutkan efektivitas penggunaan media audiovisual sebagai salah satu alternatif untuk mengoptimalkan model pembelajaran. Dalam studi, peneliti mengidentifikasi 17 siswa (media audiovisual) dan kelompok kontrol mengidentifikasi 16 siswa (konveksi). Hasil belajar mahasiswa teknik jaringan komputer yang menggunakan metode/metode konvensional (kelompok kontrol) menunjukkan rerata skor terbaik = 69,08, tes berikut = 78,33 dan rerata skor lulus = 9,25. Hasil belajar teknik jaringan komputer mahasiswa menggunakan alat bantu audiovisual (kelompok eksperimen) menunjukkan nilai rerata terbaik = 69,35, tes selanjutnya = 86,00 dan skor rata-rata= 16,25.

Kesimpulannya, hasil belajar mahasiswa teknik jaringan komputer yang diajar dengan media audiovisual jauh lebih tinggi daripada hasil belajar mahasiswa teknik jaringan yang diajar dengan pendekatan konveksi.

Fika Choirotin Nisa (2014) dalam penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan menggambar anak kelompok B oleh TK Dharma Wanita Persatuan Sedati Gede Sidoarjo menemukan bahwa kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan juga menunjukkan hasil yang kurang baik daripada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan. Rerata hasil pretest untuk kelompok kontrol ialah 11,9 dan hasil posttest untuk kelompok kontrol ialah 12,1. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai yang signifikan, dengan rerata pre-test untuk kelompok eksperimen 11,3 dan rerata post-test untuk kelompok eksperimen adalah 13,3.

Pada penelitian peneliti menggunakan analisis menggunakan SPSS 20 *for Windows 7* dengan rumus *t-test related* diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $-7,374 < 2,048$ untuk $N=30$ sehingga hasil pengambilan keputusan yaitu H_a diterima.

Hasil keputusan tersebut diterima. Artinya penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap kemampuan menarik minat anak kelompok B ke Tk dharma wanita persatuan sedati gede sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan minat belajar anak, mengaktifkan kegiatan pembelajaran dan juga ada pengaruh terhadap kemampuan menggambar anak. Melihat hasil tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini di Tk Widoro II Mategal tahun pembelajaran 2020/2021.

2.3 Kerangka Pikir

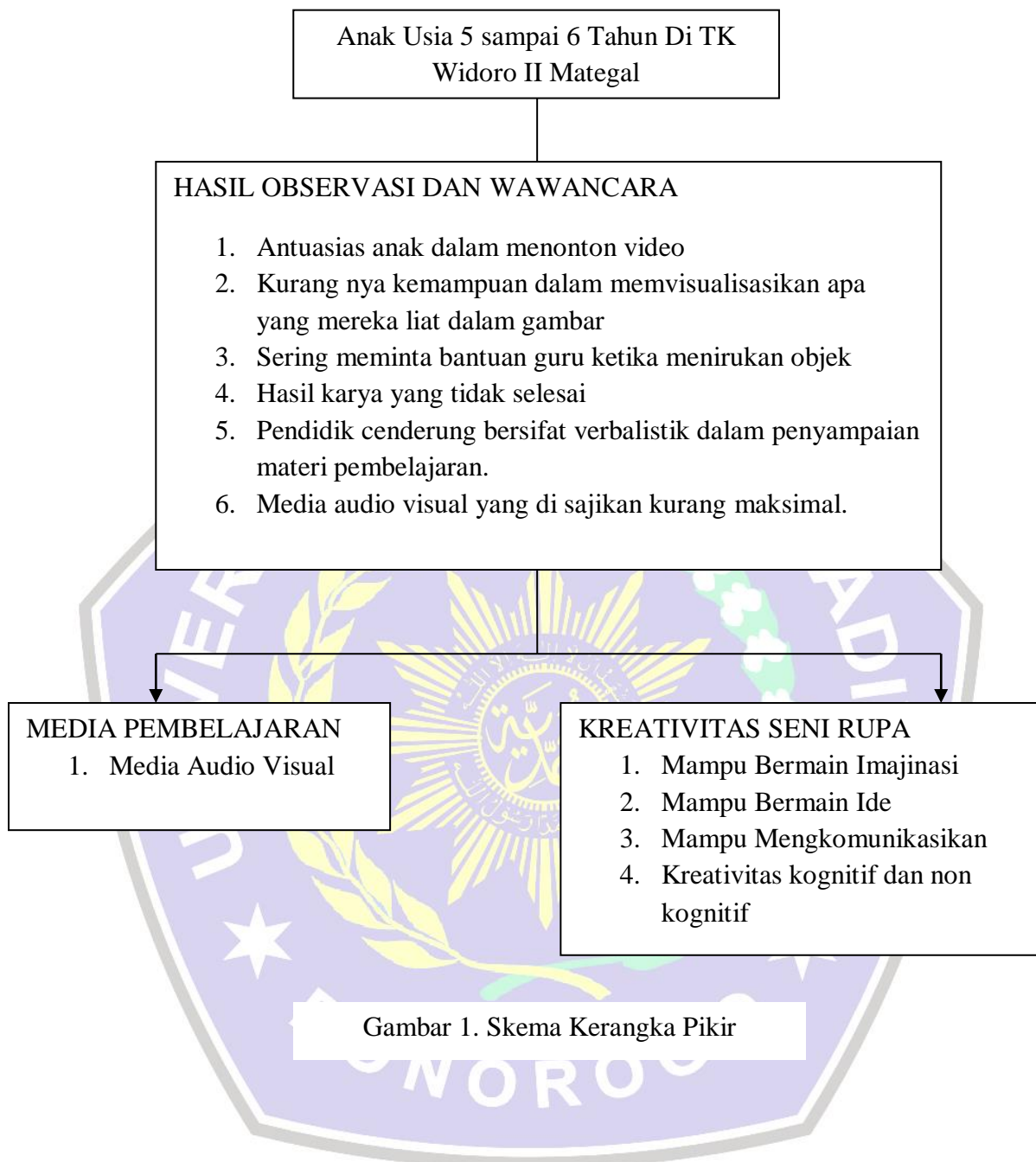
Anak Usia Dini memiliki banyak kemampuan dan potensi yang harus dikembangkan. Perkembangan pada masa-masa ini harus di optimalkan karena jika perkembangan anak optimal maka prestasi dapat tercapai. Seni ialah salah satu yang memiliki banyak sekali kegiatan, dalam kegiatan seni anak dapat berkarya dan bereksplorasi. Lembaga yang memberikan pendidikan yang disusun dengan sistematis dan bertujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan berkesan dapat membantu untuk menstimulus dan mengoptimalkan kemampuan anak.

Dalam proses pendidikan perlu adanya media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Media membantu memperjelas pesan kepada anak-anak dan memotivasi mereka untuk belajar. Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang guru harus terampil dan dapat menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan Sanaky (2011:4) tujuan media pembelajaranyaitu memudahkan proses belajar dikelas,meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,

menjaga relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, dan memfasilitasi pembelajaran yang tefokus pada proses pembelajaran. Media yang memiliki suara dan gambar ialah media yang cocok dan sangat digemari oleh semua orang terutama anak-anak. media audio visual bisa digunakan dimana saja dan situasi manapun.

Media pembelajaran yang efektif efisien ialah media audio visual banyak peneliti sebelumnya yang telah membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan audio visual dalam dunia pendidikan. Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar, dan meningkatkan kemampuan menggambar anak.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara masih terdapat kekurangan dalam proses belajar dan kemampuan anak di sekolah. Anak masih mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan dan menyelesaikan karya nya. Pendidik juga masih jarang menggunakan mediao terutama audio visual dalam pembelajaran seni, guru cenderung bersifat verbalistik. Dengan begitu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan audio visual yang mana mengarah pada kemampuan seni rupa anak usia dini usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Widoro II Mategal.



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Sugiono (2017:95) Hipotesis penelitian ialah jawaban tentatif terhadap suatu rumusan pertanyaan penelitian, dan rumusan pernyataan penelitian itu digambarkan sebagai suatu pernyataan, tetapi jawabannya tidak didasarkan pada fakta melainkan hanya pada teori. Oleh karena itu dikatakan bersifat sementara. Berdasarkan rumusan masalah maka dapat dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, diduga terdapat pengaruh media audio visual terhadap kreativitas seni rupa anak usia dini.

Adapun hipotesisi statistiknya, yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh media audio-visual terhadap kreativitas seni rupa anak usia dini di TK Widoro II Mategal.

H_1 : Ada pengaruh media audio-visual terhadap kreativitas seni rupa anak usia dini di TK Widoro II Mategal.

