

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka Kreativitas

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas memiliki definisi yang banyak sekali dan memiliki istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada umumnya pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, baik yang menghasilkan sesuatu yang baru maupun sesuatu yang sudah ada. Secara tradisional diwujudkan sebagai sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu dapat berupa perbuatan atau tingkah laku (Slameto, 2010:145). Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu yang tidak dibuat oleh orang lain atau sesuatu yang baru dan berguna (Marbum, 2018:71).

Munandar (2012:95) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Chen (2010:17) kreativitas adalah menciptakan, menemukan, mengimajinasikan, mengkonsepkan, membentuk, mengonstruksikan, memproduksi, menghasilkan, melihat masa depan atau kemampuan untuk memprediksi sesuatu hal yang baru. Kreativitas berhubungan dengan proses produksi sebuah ide atau objek, baik pembenahan

unsur lama atau pembentukan unsur baru. Selain itu kreativitas juga didefinisikan sebagai sebuah proses yang menghasilkan kebaruan dan keunikan yang dipandang bermanfaat, masuk akal, atau memuaskan oleh sekelompok penting orang lain pada suatu waktu tertentu (Green, 2004:7).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menciptakan sesuatu hal yang baru, sesuatu yang baru dapat berupa kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada.

2.1.2 Aspek-aspek kreativitas

Suharnan (1998, dalam Ghufron & Risnawati, 2017:104) ada beberapa aspek pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Aktivitas berpikir

Aktivitas berpikir merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajiner, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

2. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru

Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru mencakup kemampuan dalam menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan. Kemampuan dalam mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang yang baru dan kemampuan

menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3. Sifat baru atau orisinal

Pada umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreatif jika belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Feldman (1989, dalam Ghufron & Risnawati, 2017:105) menyebutkan sifat baru dalam kreativitas, yaitu produk bersifat baru dan belum pernah ada sebelumnya, sebagai hasil kombinasi dari beberapa produk yang sudah ada sebelumnya, dan sebagai hasil dari pembaruan (inovasi) dan pengembangan dari hasil yang sudah ada.

4. Produk yang berguna dan bernilai

Suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih mudah dipakai, lebih enak, memepermuda, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Ambalie (1983, dalam Ghufron dan Risnawati, 2017:123) mengemukakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas, antara lain:

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif dapat meliputi tentang pendidikan informal dan formal. Faktor ini biasanya mempengaruhi keterampilan sesuai dengan masalah dan bidang yang dihadapi individu yang bersangkutan.

2. Disiplin

Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri yaitu kesungguhan dalam menghadapi kemandirian dan frustrasi. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan suatu masalah.

3. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan demikian, individu dapat mengemukakan ide secara lancar, dapat memecahkan masalah dengan luwes, mampu mencetuskan ide-ide yang orisinal, dan mampu mengelaborasi ide.

4. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas individu, misalnya adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial yang berupa penilaian, pengawasan maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Sedangkan Kuwato (1993, dalam Ghufron & Risnawati, 2017:126) mengemukakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas, antara lain :

1. Faktor Intelegensi, meliputi kemampuan verbal, pengetahuan, perumusan masalah, pemikiran lancar, representasi mental, penyusunan strategi, keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum, dan keterampilan pengambilan keputusan.

2. Faktor Kepribadian

Kreativitas seseorang tidak hanya tergantung pada aspek intelektual saja, tetapi juga ditentukan oleh faktor-faktor kepribadian seperti mempunyai inisiatif, imajinatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat, energik, percaya diri, berani mengambil resiko, dan berani dalam berpendapat dan berkeyakinan.

3. Fakor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat berupa suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman. Kreativitas dapat berkembang apabila lingkungan memberi

dukungan dan kebebasan yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku dan saling menghargai sehingga menciptakan rasa aman yang dinamis yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi munculnya kreativitas.

2.2 Tinjauan Pustaka Guru Kreatif

2.2.1 Pengertian Guru Kreatif

Menurut Undang-undang No.14 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 1, guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini dengan jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru adalah suatu profesi, artinya suatu jabatan tersendiri yang membutuhkan keahlian sebagai guru dengan kata lain guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Guru anak usia dini adalah pendidik yang bertugas merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, melaporkan perkembangan anak, melaporkan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran (Syamsyudin, 2013:27). Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru PAUD merupakan salah satu individu yang memiliki peran dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Guru kreatif memiliki kemampuan untuk menciptakan model pembelajaran baru atau memunculkan kreasi baru akan membedakan dirinya dengan guru yang lain. Guru yang mempunyai kreativitas tinggi dapat dikatakan sebagai guru

kreatif. Guru kreatif tidak akan merasa cukup hanya menyampaikan materi saja. Ia selalu memikirkan bagaimana caranya agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik dan lebih lanjut mereka senang ketika mempelajari materi tersebut (Mulyana, 2010:133).

Seorang guru kreatif biasanya tidak sekedar membawa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan silabus saja ketika akan mengajar. Guru kreatif akan selalu berpikir untuk membawa alat peraga sebagai media pembelajaran supaya peserta didik bisa lebih memahami materi yang disampaikan. Ketika menyampaikan materi pelajaran, guru tersebut juga harus paham siapa yang diajar sehingga ia akan memikirkan metode dan model pembelajaran yang tepat untuk anak didiknya (Mulyana, 2010:134).

Menurut Mulyana (2010:134) guru kreatif seharusnya tidak menghabiskan waktu hanya dengan menjelaskan materi didepan peserta didik saja. Namun, ia akan mengalokasikan sebagian besar waktunya untuk melakukan berbagai aktivitas yang melibatkan peserta didik. Waktu yang panjang tersebut bisa dimanfaatkan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, berkomentar, mengadakan diskusi dengan kelompoknya, atau melakukan kegiatan lain. Bila cara belajar seperti itu diterapkan di kelas, peserta didik akan nyaman berada dikelas.

Di tangan guru-guru kreatif inilah seharusnya peserta didik mendapatkan pendidikan. Model, gaya, dan karakter guru kreatif dengan guru biasa tentu berbeda. Guru kreatif akan menciptakan suasana belajar mengajar yang kreatif

dan menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didiknya bosan (Mulyana, 2010:134). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa guru kreatif merupakan guru yang memiliki kemampuan dalam menciptakan model baru dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini.

2.2.2 Ciri Guru Kreatif

Guru yang kreatif merupakan guru yang mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang mampu mengkondisikan anak-anak dalam ruang belajar di keluarga, ruang belajar sekolah, dan ruang belajar di pertemanannya. Untuk itu, dengan posisi personal, sosial, dan kultural maka guru yang kreatif akan memosisikan dirinya sebagai guru, orang tua, dan sahabat (Kurniawan, 2016: 140-141).

Ada beberapa ciri-ciri guru kreatif menurut Mulyana (2010:138-139), antara lain :

1. Fluency

Artinya guru mampu menghasilkan ide-ide yang sesuai dengan masalah yang dihadapi. Ide-ide yang dikemukakan merupakan solusi tepat untuk mengatasi suatu masalah. Biasanya ide ini muncul secara spontan.

2. Fleksibility

Artinya guru mampu membuka pikiran. Dalam hal ini, kemampuan ini bisa dimanfaatkan untuk membuat ide baru dengan memperhatikan ide-ide yang telah dikemukakan sebelumnya. Solusi yang dihasilkan dari pemikiran ini

biasanya bisa memuaskan berbagai pihak yang terlibat dalam merumuskan suatu pikiran. Dalam proses belajar mengajar di kelas, masalah tentu tidak akan ada habisnya. Dengan kemampuannya membuka pikiran, guru bisa menemukan solusi dengan memperhatikan berbagai masukan dari berbagai pihak, mulai dari guru sampai peserta didik. Berbagai macam ide yang berhasil didapatkan kemudian akan digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

3. *Originality*

Artinya guru mampu menciptakan ide baru. Guru dengan kemampuan menciptakan ide baru dibutuhkan terutama ketika berbagai solusi tidak dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Guru dengan kreativitas yang tinggi bisa mencari pemecahan tinggi rendahnya. Kreativitas seorang guru bisa dilihat dari ide baru yang berhasil dibuatnya dan keberhasilan ide tersebut saat dilaksanakan.

4. *Elaboration*

Artinya, seorang guru mampu melihat suatu masalah secara mendetail. Kecermatan seorang guru dalam memandang sebuah masalah akan berpengaruh pada mutu hasil kreativitasnya. Semakin guru memperhatikan detail masalah, kreativitas pemecahan masalah akan semakin spesifik.

2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Guru Kreatif

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi guru kreatif, antara lain :

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan ada suatu dorongan dari dalam diri individu untuk berkembang dan tumbuh ke arah usaha yang lebih baik dari semula, sesuai dengan kemampuan pikirnya untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukannya. Begitu juga seorang guru dalam hal melaksanakan tugasnya sebagai pelaksana pendidikan pasti menginginkan dirinya untuk tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih baik dan berkualitas (Munandar, 2002:26).

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal juga berpengaruh pada dorongan dan potensi dari dalam, yaitu pengaruh-pengaruh yang datangnya dari luar yang dapat mendorong guru untuk mengembangkan diri. Menurut Samana (1994:21-22) faktor eksternal ini dapat dikelompokkan menjadi empat, antara lain:

a. Latar belakang pendidikan guru

Guru yang berkualifikasi profesional, yaitu guru yang tahu secara mendalam tentang apa yang diajarkannya, cakap dalam mengajarkan secara efektif dan efisien. Untuk mewujudkan guru yang cakap dan ahli tentunya diutamakan dari lulusan lembaga pendidikan keguruan, karena kecakapan dan kreativitas seorang guru yang profesional bukan sekedar hasil pembicaraan atau latihan-latihan yang terkondisi, tetapi perlu pendidikan yang terprogram secara relevan serta berbobot, terselenggara secara efektif dan efisien dan tolak ukur evaluasinya terstandar.

b. Pelatihan-pelatihan guru dan organisasi keguruan

Pelatihan-pelatihan dan organisasi sngat bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan pengetahuannya serta pengalamannya terutama dalam bidang pendidikan. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut, guru dapat menambah wawasan baru mengenai bagaimana cara-cara efektif dalam proses pembelajaran yang sedang dikembangkan sat ini dan kemudian diterapkan atau untuk menambah perbendaharaan wawsan, gagasan atau ide-ide yng inovatif dan kreatif.

c. Pengalaman mengajar guru

Seorang guru yang telah lama mengajar dan telah menjadikannya sebagai profesi yang utama akan medapat pengalaman yang cukup dalam pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh terhadap kreativitas dan keprofesionalismenya serta cara mengatasi kesulitan yang ada dan sebagainya. Pengalaman mendorong guru untuk lebih kreatif lagi dalam menciptakan cara-cara baru atau suasana yang lebih edukatif dan menyegarkan.

d. Faktor kesejahteraan guru

Tidak dapat dipungkiri bahwa guru juga seorang manusia yang tak terlepas dari berbagai kesulitan hidup, baik hubungan rumah tangga, pergaulan sosial, ekonomi, kesejahteraan, ataupun masalah apa saja yang akan mengganggu kelancaran tugasnya sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran. Gaji yang tidak seberapa ditambah dengan keadaan ekonomi

negara saat ini sedang dilanda krisis juga berpengaruh pada kesejahteraan guru.

2.3 Tinjauan Pustaka Pendidikan Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 pasal 1 ayat 10 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Satuan atau program pendidikan anak usia dini adalah suatu layanan pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudatul Athfal (RA) atau Bustanul Athfal (BA) dengan usia anak 4-5 tahun, Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun, Taman Penitipan Anak (TPA), dan satuan PAUD sejenis (SPS). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang memfokuskan pada pertumbuhan dan perkembangan, seperti perkembangan motorik halus dan kasar, sosioemosional, bahasa dan komunikasi, dan lain-lain yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak usia dini (Dahlia & Suyadi, 2017:28).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh guru dan orang tua dalam proses pengasuhan, perawatan dan pemberian pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya

untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Mursid, 2015:15). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Mursid, 2015:46). Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memfokuskan pada aspek perkembangan anak usia dini.

2.3.2 Fungsi dan Tujuan PAUD

Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan menyebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Adapun fungsi pendidikan anak usia dini menurut Fadhillah (2014 dalam Dahlia & Suyadi, 2017:28), antara lain :

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya agar lebih terarah dan berkembang secara optimal.

2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
3. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
4. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Sedangkan tujuan dari PAUD adalah membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik, mengembangkan potensi peserta didik pada masa emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan, membantu peserta didik dalam mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosioemosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar (Fadhillah, 2014 dalam Dahlia & Suyadi, 2017:29).

2.2.3 Karakteristik Program Pembelajaran PAUD

Menurut Dahlia dan Suyadi (2017:31) program pembelajaran PAUD memiliki beberapa karakteristik, antara lain :

1. Dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan kebutuhan akan kesehatan, gizi, stimulasi sosial, dan kepentingan terbaik bagi anak.
2. Dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan layanan pendidikan.
3. Dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain dengan memperhatikan perbedaan individual, minat, kemampuan masing-masing anak, sosial budaya, serta kondisi dan kebutuhan masyarakat.

2.3 Tinjauan Pustaka Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan normatif menjadi ciri karakteristik anak yang dapat dijadikan acuan dalam memahami dan menetapkan bentuk pembelajaran yang sesuai dalam setiap tahap usia. Pengetahuan guru dan orang tua mengenai tugas perkembangan anak dapat diperoleh dari pengalaman secara langsung maupun mencari berbagai informasi tentang tahapan perkembangan anak. Pemahaman mengenai tugas perkembangan anak sangat diperlukan agar guru dan orang tua dapat memberikan bantuan dengan rangsangan yang tepat (Suryana, 2016:41-42). Ketika anak mencapai tingkat kematangan dan otak mereka berkembang, mereka berkembang, mereka lebih mampu memfokuskan perhatiannya, memproses informasi dengan lebih cepat, menyimpan lebih banyak informasi dalam ingatan, dan menggunakan beragam strategi berpikir dengan lebih mudah dan lebih *fleksibel* (Suryana, 2016:102).

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahapan Perkembangan	Usia	Karakteristik
Tahap Sensori	0-2 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai mempergunakan instansi, ingatan, dan pikiran 2. Mulai menengarai bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyikan
Tahap Praoperasional	2-7 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk simbolik 2. Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah 3. Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain

Lanjutan tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap Konkret	Operasional	7-11 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengatasi masalah-masalah konkret secara logis 2. Memahami hukum-hukum percakapan dan mampu mengklasifikasikan dan seriation (mengurutkan dari yang besar ke yang kecil atau sebaliknya) 3. Memahami <i>reversibilitas</i> (berpikir mundur)
Tahap Formal	Operasional	11 tahun –dewasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis 2. Menjadi lebih ilmiah dalam berpikir 3. Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu sosial dan identitas

(Sumber: dari Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development dalam Suryana, 2016:95)

Dalam tumbuh kembangnya, anak usia dini selalu mengikuti irama perkembangannya. Pada masa usia ini seringkali disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Anak usia dini dapat digolongkan pada tahap sensorimotor dan praoperasional, dimana pada tahap ini anak belum dituntut untuk berpikir secara logis. Dengan berkembangnya kemampuan bahasa, anak menjadi lebih mampu mempresentasikan dunianya melalui kesan mental dan simbol. Teori perkembangan Piaget dengan konsep kecerdasan dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan sosial, kematangan dan ekuilibrisasi (Suryana, 2016:30-31).

Ada enam aspek perkembangan anak usia dini yang disebutkan oleh Catron dan Allen (1999:23-26 dalam Mursid, 2015:22-23) antara lain kesehatan emosional, kesadaran personal, kognisi, sosialisasi, komunikasi dan keterampilan motorik. Pertumbuhan anak usia dini dengan enam aspek perkembangan tersebut dapat membentuk pengembangan kurikulum bermain dan fokus sentral pada anak usia dini. Sedangkan menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 pasal 2 ayat 1

menyebutkan bahwa ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini, sebagai berikut :

Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 3-4 tahun.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	3-4 Tahun	
Nilai Agama dan Moral	1.	Mengetahui perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan
	2.	Mengetahui arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan
	3.	Mulai meniru do'a pendek sesuai dengan agamanya
Fisik Motorik		
A. Motorik Kasar	1.	Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola)
	2.	Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian
	3.	Meniti diatas papan yang cukup lebar
	4.	Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20cm (dibawah tinggi lutut anak)
	5.	Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat)
	6.	Berdiri dengan satu kaki
B. Motorik Halus	1.	Menuang air, pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampung (mangkuk, ember)
	2.	Memasukkan benda kecil ke dalam botol (potongan lidi, kerikil, biji-bijian)
	3.	Meronce benda yang cukup besar
	4.	Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	1.	Berat badan sesuai tingkat usia
	2.	Tinggi badan sesuai tingkat usia
	3.	Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan
	4.	Lingkar kepala sesuai tingkat usia
	5.	Membersihkan kotoran (ingus)
	6.	Menggosok gigi
	7.	Memahami arti warna lampu lalu lintas
	8.	Mengelap tangan dan muka sendiri
	9.	Memahami kalau berjalan di sebelah kiri

Lanjutan tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 3-4 tahun.

Kognitif	
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil banya copot, dsb 2. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai) 3. Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda 4. Memahami perbedaan antara dua benda 5. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing 6. Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru 7. Mengerjakan tugas sampai selesai 8. Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan 9. Menyebutkan bilangan angka 1-10 10. Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya
B. Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar) 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan 3. Mengenal konsep banyak dan sedikit 4. Mengenal alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu 5. Menjelaskan model/karya yang dibuatnya
C. Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan peran dan tugasnya (misal, koki tugasnya memasak) 2. Menggambar atau membentuk sesuatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik 3. Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan)
Bahasa	
A. Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri 2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan, contoh : ambil mainan diatas meja lalu berikan kepada ibu guru
B. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata) 2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana

Lanjutan tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 3-4 tahun.

Sosio Emosional	
A. Kesadaran Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan besar (misal: piknik) 2. Meniru apa yang dilakukan orang dewasa 3. Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar (marah bila diganggu) 4. Mengatakan perasaan secara verbal
B. Tanggung jawab diri dan Orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan 2. Bersabar menunggu giliran 3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok 4. Mulai menghargai orang lain 5. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan
C. Perilaku Prosocial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun kerjasama 2. Memahami adanya perbedaan perasaan (teman takut, saya tidak) 3. Meminjam dan meminjamkan mainan
Seni	
A. Mampu Membedakan Antara Bunyi Dan Suara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenali berbagai macam suara dari kendaraan 2. Meminta untuk diperdengarkan lagu favorit secara berulang
B. Tertarik dengan Kegiatan Musik, Gerakan Orang, Hewan ataupun Tumbuhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan atau menyanyikan lagu 2. Menggerakkan tubuh sesuai irama 3. Bertepuk tangan sesuai irama musik 4. Meniru aktivitas orang baik secara langsung maupun media (misal: cara minum/ cara bicara/ perilaku seperti ibu) 5. Bertepuk tangan dengan pola yang berirama (misalnya bertepuk tangan sambil mengikuti irama nyanyian)
C. Tertarik dengan Kegiatan atau Karya Seni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar dengan menggunakan beragam media (cat air, spidol, alat menggambar) dan cara (seperti <i>finger painting</i>, cat air, dll) 2. Membentuk sesuatu dengan plastisin 3. Mengamati dan membedakan benda di sekitarnya yang diluar rumah

2.4 Tinjauan Pustaka Media Pembelajaran PAUD

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang menyeluruh dari suatu proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah media berarti pengantar atau perantara atau wahana atau penyalur pesan atau informasi belajar. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yakni siswa kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran pendidikan antara seorang pendidik dengan peserta didik yang berlangsung dengan baik (Mursid, 2015:46).

Media dalam pembelajaran anak usia dini tidak terbatas pada alat peraga atau media yang tersedia didalam kelas, melainkan segala bahan bahan yang ada disekitar kita dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Maemunah, 2015:46). Dewi (2016) mengungkapkan media yang biasa digunakan pada pendidikan anak usia dini yaitu media yang dibuat sendiri oleh guru atau media buatan yang dibeli namun harus disesuaikan dengan tema yang ada pada rancangan kegiatan mingguan (RKM) dan rancangan kegiatan harian (RKH). Hal ini menjadi suatu keharusan dalam setiap lembaga pendidikan anak usia dini untuk menyediakan berbagai macam alat permainan dan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran (Maemunah, 2015:46).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan

materi pembelajaran yang disesuaikan dengan rencana kegiatan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya.

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk meningkatkan minat belajar, menumbuhkan motivasi, merangsang serta membangkitkan semangat dalam kegiatan pembelajaran dan juga berpengaruh terhadap peserta didik secara psikologis. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi, penyampaian materi menjadi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan dalam penafsiran data, dan memusatkan informasi (Kisworo, 2016 dalam Aryani, dkk, 2018:129).

Menurut Kustiawan (2016:9) menyebutkan bahwa ada dua fungsi media pembelajaran, yakni fungsi secara umum dan khusus. Fungsi secara umum yaitu media digunakan sebagai pembawa pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan fungsi secara khusus yaitu untuk menarik perhatian murid, memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, menghindari terjadinya verbalisme dan salah tafsir, mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana dalam kegiatan pembelajaran.

2.4.3 Jenis Media Pembelajaran PAUD

Menurut Sadiman (2014:28-55) ada beberapa jenis media pembelajaran yang pada umumnya digunakan di Indonesia, antara lain :

1. Media Grafis

Media grafis berkaitan dengan indra pengelihatan. Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu, media berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau mengiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak di grafiskan. Ada beberapa jenis media grafis antara lain gambar/foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, grafik atau *graphs*, kartun, poster, peta atau globe, papan flanel, dan papan bulletin.

2. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam (Audio-Visual)

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat

berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan. Sedangkan pada media proyeksi diam yaitu agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam meliputi : film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), media transparansi, protektor tak tembus pandang, televisi, video, permainan (*game*) dan simulasi.

2.4.4 Faktor Pemilihan Media Pembelajaran PAUD

Dalam menggunakan media pembelajaran tentunya tidak akan digunakan secara serentak dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan guru atau pendidik dalam pemilihan media pembelajaran menurut Sadiman (1993:3.15-3.16, dalam Afandi, Latif, Zubaidah, & Zuhairina, 2013:155), antara lain :

1. Media pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini yang dilayani serta mendukung tujuan kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dipilih berdasarkan manfaat atau kegunaan, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
3. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya berposisi ganda, baik berada dalam sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun kepentingan lembaga.
4. Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, karakteristik dan aspek-aspek

peserta didik yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas serta caupan bidang pengembangan yang dikembangkan.

5. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi (*well rounded collection*).
6. Media pembelajaran yang dipilih sebaiknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya.
7. Untuk mempermudah dalam pemilihan media pembelajaran yang baik, perlu kiranya menyertakan alat bantu penelusuran informasi seperti (kajian buku, *review*, katalog).

2.4.5 Manfaat Media Pembelajaran PAUD

Manfaat media pembelajaran PAUD menurut Zaman dan Eliyawati (dalam Afandi, Latif, Zubaidah & Zukhairina, 2013:165-166) antara lain :

1. Informasi atau pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan (verbalistis) sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra.
3. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
4. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.

5. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya.
7. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi peserta didik.

Sementara itu Kemp dan Dayton (1985 dalam Afandi, Latif, Zubaidah, dan Zuhairina, 2013:166) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran PAUD, antara lain :

1. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Penyampaian pesan pembelajaram dapat lebih terstandar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Peranan guru kearah yang positif
6. Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
7. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
8. Pembelajaran lebih interaktif dengan menggunakan teori belajar.

2.4.6 Pengembangan Media Pembelajaran

Kemampuan lain yang harus dikuasai oleh guru selain mampu memilih media pembelajaran secara tepat adalah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pengembangan terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan (Eliyawati & Zamzan, 2010:17-21).

1. Perancangan atau Desain Media

Secara umum langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media sebagai berikut :

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan intruksional dengan operasional dan khas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Membuat desain media
- f. Melakukan revisi

2. Pembuatan Media

Dalam pembuatan media pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, antara lain :

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna. Multiguna maksudnya bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Contohnya alat permainan bentuk bola tangan. Bola suara dapat digunakan untuk pengembangan motorik anak dengan cara anak menggunakannya untuk saling melemparkan bola tersebut. Selain untuk perkembangan motorik alat permainan tersebut bisa dikembangkan untuk pengembangan aspek kognitif atau pengetahuan anak. misanya bola tersebut dirancang dengan menggunakan berbagai warna. Aspek perkembangan lain yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut adalah anak dapat mengenal berbagai macam bunyi-buyan.
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas. Sebagai contoh bekas bungkus susu bubuk dapat digunakan untuk membuat kapal-kapalan. Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain menghemat biaya, ada nilai pendidikan yang dapat ditanamkan kepada anak untuk bersikap sederhana dan kreatif.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran, bahan-bahan tertentu yang mengandung

bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan bagi anak. contoh pewarna yang boleh digunakan adalah pewarna makanan.

- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Balok-balok kayu merupakan salah satu contoh alat permainan yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi dan sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, kelompok maupun klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Sebagai contoh permainan *puzzle*, tingkat kesulitan dan jumlah kepingan gambar yang harus disusun oleh anak akan berbeda antara anak KB, TK-A dengan TK-B. Hal ini disebabkan dari kemampuan yang dimiliki anak pada ketiga tingkat tersebut berbeda.

Selain harus memperhatikan prinsip-prinsip pembuatannya, pendidik juga harus memperhatikan syarat-syarat dalam pembuatan sumber belajar yang meliputi :

- a. Segi edukatif atau nilai-nilai pendidikan
 - 1) Kesesuaian dengan program kegiatan belajar atau kurikulum PAUD
 - 2) Kesesuaian dengan didaktik atau metodik (kaidah mengajar)
- b. Segi teknik atau langkah dan prosedur pembuatan
 - 1) Kebenaran
 - 2) Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)
 - 3) Keawetan (kuat dan tahan lama)
 - 4) Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)
 - 5) Keamanan
 - 6) Ketetapan ukuran
 - 7) Kompabilitas (keluasan/*fleksibilitas*) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain
- c. Segi estetika
 - 1) Bentuk yang elastis
 - 2) Kesesuaian ukuran

3) Warna atau kombinasi warna yang serasi

3. Evaluasi Media

Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Media yang dibuat juga perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi itu ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diingat dan dilakukan karena banyak orang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti seratus persen ditanggung baik. Anggapan itu sendiri tidaklah keliru karena sebagai pengembang media secara tidak langsung telah menurunkan hipotesis bahwa media yang dibuat tersebut dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hipotesis tersebut perlu dibuktikan dengan mengujicobakannya ke sasaran yang dimaksud.

a. Jenis Evaluasi Media

Ada dua macam bentuk pengujicobaan media yang kita kenal yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.

Dalam bentuk finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan orang lain atau mungkin anda sendiri, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah

media yang dibuat itu patut digunakan dalam situasi-situasi seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi ini disebut dengan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media sering menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media tidak hanya dianalisis secara teoretis tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

b. Prosedur/tahapan evaluasi media

Prosedur atau tahapan evaluasi media terkait dengan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam mengevaluasi media yang telah dibuat. Sekali lagi perlu ditegaskan bahwa dengan evaluasi ini diharapkan hasil media yang dibuat terjamin keandalannya. Langkah atau tahapan evaluasi media yang dapat ditempuh terdiri dari tahap evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran terkait dengan proses pembuatan media pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media pembelajaran dan evaluasi media pembelajaran.