

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI 5-6  
TAHUN DALAM LINGKUNGAN KELUARGA  
DI MASA PANDEMI COVID 19**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) dalam Ilmu  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Oleh:**

**LINGGA PURNAMA SARI**  
**NIM. 1711250010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAMNEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lingga Purnama Sari

NIM : 1711250010

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**“Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dalam Lingkungan Keluarga di Masa Pandemi Covid 19”**

Secara keseluruhan adalah hasil karya/penelitian saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang diunjuk sumber.

Bengkulu, Agustus 2021  
Pembuat pernyataan,



*Lingga Purnama Sari*  
**LINGGA PURNAMA SARI**  
**Nim. 1711250010**



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dalam Lingkungan Keluarga Di Masa Pandemi Covid 19”** yang disusun oleh **Lingga Purnama Sari NIM 1711250010** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum'at Tanggal 30 Juli 2021 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

Ketua  
**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP. 197507022000032002

Sekretaris  
**Nurhikma, M.Pd**  
NIP. 198709192019032004

Penguji I  
**Dr. Suhirman, M.Pd**  
NIP. 196802191999031003

Penguji II  
**Ahmad Svarifin, M.Ag**  
NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Agustus 2021

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Lubaedi, M.Ag, M.Pd**  
NIP. 196903081996031001





KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Lingga Purnama Sari  
NIM : 1711250010

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan  
seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Lingga Purnama Sari

NIM : 1711250010

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap  
Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dalam  
Lingkungan Keluarga Di Masa Pandemi Covid 19

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang skripsi guna memperoleh  
gelar Sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan  
terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Hj. Asiyah, M.Pd  
NIP.196510272003122001

  
Sinta Agusmiati, M.Pd  
NIP.198408302019032005

**Nama : Lingga Purnama Sari**  
**Nim : 1711250010**  
**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

### **ABSTRAK**

Ada satu permasalahan yang dikaji dalam skripsi ini, yaitu apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dalam Lingkungan Keluarga Di Masa Pandemi Covid 19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dalam Lingkungan Keluarga Di Masa Pandemi Covid 19. TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu merupakan yayasan yang bergerak di bidang pendidikan yang kegiatannya sebagian besar adalah pembelajaran untuk anak usia dini, dalam penelitian ini populasi sebanyak 56, prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis data kuantitatif yang di olah dengan menggunakan SPSS 16. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran audiovisual berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu. Berdasarkan hasil uji hipotesis secara simultan hasil uji  $f$  menunjukkan bahwa satu variabel independen yaitu media pembelajaran audiovisual dengan nilai signifikan sebesar 0,000 dan nilai  $f_{hitung}$  (19,6) nilai  $f_{tabel}$  (2,72) memberikan pengaruh yang besar terhadap kreativitas anak usia dini.

***Kata kunci: media, audiovisual, kreativitas.***

## **KATA PENGANTAR**

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dalam Lingkungan Keluarga Di Masa Pandemi Covid 19. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita Nabi Muhammad SAW, serta kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana tanpa adanya bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M.,M.,Ag.,MH, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di kampus IAIN Bengkulu.
2. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan motivasi.
3. Dr. Nurlaili, M.Pd I, selaku ketua jurusan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah mendukung penulisan skripsi ini.
4. Fatrica Syafri, M.Pd, selaku ketua prodi program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memberikan motivasi.
5. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd, selaku pembimbing satu dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat dan arahan dengan penuh kesabaran.
6. Sinta Agusmiati, M.Pd, selaku pembimbing dua dalam penulisan skripsi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat dan arahan dengan penuh kesabaran.
7. Pihak perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu selaku penyediaan buku-buku yang bermanfaat bagi penulis.

8. Bapak dan Ibu Dosen Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk membantu penulis menyelesaikan proposal skripsi ini.
9. Tempat penelitian dimana pihak-pihak yang terlibat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di TK Islam Al-Azhar 50 Kota Bengkulu.

Dalam penulisan skripsi ini penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu di berikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya. Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatu

Bengkulu, Agustus 2021  
Penulis

Lingga Purnama Sari

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	8
1. Kreativitas Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini .....	8
b. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini.....	9
c. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini .....	9
d. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini.	10
e. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	11
2. Media Pembelajaran Audiovisual .....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran Audiovisual .....	13
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Audiovisual .....	15
c. Karakteristik Media Pembelajaran Audiovisual.....	17
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran	





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
3.1	Desain Eksperimen dan Kontrol .....	25
3.2	Jumlah anak di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu .....	26
3.3	Instrumen Media Pembelajaran Audiovisual dan Kreativitas Anak Usia Dini .....	29
4.1	Daftar Guru dan Karyawan TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu .....	36
4.2	Daftar Nama Kelas TK A Shafa .....	37
4.3	Daftar Nama Kelas TK B Mekkah.....	37
4.4	Daftar Nama Kelas TK B Madinah .....	38
4.5	Hasil Pengujian Validitas Media Pembelajaran Audiovisual .....	42
4.6	Hasil Pengujian Validitas Kreativitas Anak Usia Dini .....	43
4.7	Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Media Pembelajaran Audiovisual .....	44
4.8	Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Kreativitas Anak Usia Dini .....	44
4.9	Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	45
4.10	Responden Berdasarkan Usia. ....	46
4.11	Responden Berdasarkan Masa Belajar.....	46
4.12	Tabel Distribusi Media Pembelajaran Audiovisual .....	47
4.13	Distribusi Variabel Media Pembelajaran Audiovisual .....	48
4.14	Tabel Distribusi Kreativitas Anak Usia Dini .....	49
4.15	Distribusi Variabel Kreativitas Anak Usia Dini .....	49
4.16	Hasil Uji One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test.....	51
4.17	Uji Homogenitas Varians.....	52
4.18	Hasil Uji T.....	53
4.19	Hasil Uji F.....	53

## DAFTAR GAMBAR

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
4.1	Lokasi TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu.....	33
4.2	Hasil Uji Normalitas .....	50

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu, anak dapat diartikan dengan individu yang belum dewasa, sedangkan usia dini adalah 0 hingga 6 tahun.<sup>1</sup>

Pendidikan mempunyai peranan sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat: kepada peserta didik.<sup>2</sup>

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di nyatakan bahwa pendidikan terdiri atas Pendidikan Anak Usia dini, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistematis. pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

---

<sup>1</sup>Novan, Ardy Wiyani. *Konsep Dasar PAUD*. (Yogyakarta: Gava Media, 2016).h.1.

<sup>2</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2009).h.6.

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam segala urusan yang menjadi tanggung jawabnya.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, informal. Program pada pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak.<sup>4</sup>

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.<sup>5</sup>

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

---

<sup>3</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2011).h.36.

<sup>4</sup> Hasnida. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Luxima Metro Indah, 2014) h. 167

<sup>5</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. (Bandung: PT Roasda Karya, 2013) h. 17-18

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>6</sup>

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>7</sup> Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Tujuan pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan daya cipta yang dimiliki oleh anak dan memacu anak agar bisa belajar bermacam-macam ilmu mengetahui yang mencakup agama, bahasa, sosial, emosi, kognitif, seni dan kemandirian.<sup>8</sup> Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya.

Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih kehal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang

---

<sup>6</sup> Novan Ardy Wilyani. *Konsep Dasar PAUD*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016) h. 1

<sup>7</sup> Suyadi, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015).h.17.

<sup>8</sup> Putu Ayu Ditha Septyani, Iwayan Wiarta. *Pengaruh Proje-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Prilaku Belajar Anak Usia Dini*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2020).h.70.

terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi.

Manusia lahir dibekali dengan berbagai potensi dan kemampuan yang berbeda-beda. Sebagai khalifah Allah di bumi, manusia memiliki kewajiban untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki. Oleh karena itu, manusia dalam kehidupannya memerlukan pendidikan untuk mengembangkan potensi fitrahnya, baik fisik maupun psikis agar manusia menjadi insan yang kamil. Jelaslah bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat dominan, terlebih lagi pendidikan dalam keluarga, karena pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang pertama dan utama. Dalam keluarga, orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik anak. Mendidika anak berarti mempersiapkan anak untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang.<sup>9</sup>

Orang tua sebagai pendidik di lingkungan keluarga memiliki tanggung jawab yang besar terhadap perkembangan anak-anaknya. Kewajiban orang tua tidak hanya sekedar memelihara eksistensi anak untuk menjadikannya kelak sebagai seorang pribadi, tetapi juga memberikan pendidikan anak sebagai individu yang tumbuh dan berkembang. Pemahaman orang tua terhadap fase-fase perkembangan jiwa anaknya sangat diperlukan, terlebih lagi komunikasi atau pergaulan orang tua terhadap anak atau yang sebaliknya anak terhadap orang tuanya akan membawa dampak terhadap kehidupan anak di masa yang akan datang. Hal tersebut jelas merupakan suatu tanggung jawab orang tua.

Saat sekarang ini seluruh negara di dunia, termasuk Indonesia sedang dilanda bencana yang berkaitan dengan kesehatan di kenal dengan *coronavirus disease* atau covid-19. Virus ini tidak hanya mengancam kesehatan masyarakat melainkan juga perekonomian dan pendidikan. Perhatian masyarakat berfokus pada bagaimana strategi untuk mengobati atau menghindari covid-19. Wabah covid-19 masih berlangsung dan belum terdapat tanda mereda, seluruh aktivitas

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Keluarga (Sebuah Perspektif Pendidikan Islam)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.55

dilakukan di rumah melalui sistem dalam jaringan (*daring*) baik dalam dunia pendidikan atau dunia pekerjaan. Mendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) bahwa penerapan belajar dari rumah bukan berarti guru hanya memberikan tugas kepada siswa namun ikut berkomunikasi dengan orang tua untuk membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.<sup>10</sup>

Untuk memacu semangat belajar, guru harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yang sedang berlangsung, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran pada saat mengajar. Media pembelajaran disini sangat penting agar peserta didik terpacu untuk belajar, model apapun yang digunakan selalu menekankan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran, cirinya adalah inovatif dan kreatif.

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Islam Al-Azhar 50 Kota Bengkulu, hasil wawancara saya kepada kepala sekolah dimana dalam proses pembelajaran ada beberapa perilaku anak yang berbeda seperti selalu tepat waktu, memiliki kesadaran merapikan mainan setelah bermain, mandi secara benar, menjalankan ibadah tepat waktu, makan dengan teratur, dan sebaliknya ada anak yang masih suka berebut mainan, tidak serius dalam belajar, terlambat mengaji, bangun tidur kesiangan, tidak merapikan mainan setelah bermain dan sebagainya.

Dengan adanya pandemi sistem pembelajaran anak dan cara pengajaran anak pun berubah, yang awalnya dilakukan secara tatap muka namun sekarang dilakukan dengan sistem *daring*. Para guru pun ada sedikit rasa khawatir pada aspek-aspek perkembangan anak, terutama pada kreativitas anak, karena menurut pendapat guru di TK Islam Al-Azhar 50 Kota Bengkulu kreativitas anak saat melakukan pembelajaran tatap muka masih belum begitu optimal berkembang, apalagi di hadapkan dengan datangnya pandemi sehingga proses pembelajaran

---

<sup>10</sup>Wahyu Trisnawati, Sugito, "Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19" Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5 issue 1 (2021) Pages 823-831



menjadi daring. Yang menjadi titik permasalahan di sini adalah bagaimana cara guru untuk memacu semangat belajar anak dalam kondisi daring agar anak tetap semangat dan terpacu untuk belajar, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran pada saat mengajar. Diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di lingkungan keluarga di masa pandemi pada umumnya sudah menggunakan media pembelajaran, seperti audio, visual, audiovisual dan lain sebagainya.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Hartati, 2018. Dengan judul pengaruh media audiovisual terhadap stimulasi sensoris pendengaran bagi anak toddler di TPA/PAUD. Adapun hasil penelitian berdasarkan perhitungan t test diperoleh bahwa t hitung lebih besar dari t tabel menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mendengar anak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audiovisual sangat efektif terhadap kemampuan mendengar anak toddler di TPA/PAUD Padang.<sup>11</sup>

Media yang menarik tentunya dapat membuat peserta didik terpacu dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Jika seorang guru tidak menggunakan media pembelajaran, maka peserta didik akan mudah jenuh dalam pembelajaran, dan sebaliknya jika seorang guru menggunakan media pembelajaran yang menarik maka peserta didik akan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Dengan ini, peneliti berharap dapat melihat adakah pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak walaupun dalam kondisi yang berbeda.

Adapun penelitian ini penulis beri judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19”**.

---

<sup>11</sup>Sri Hartati. *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Stimulasi Sensoris Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD*. (Jurnal ISN Early Childhood Education Jurnal Of Indonesia: Universitas Negeri Padang, 2018) Vol.2 No.1 di akses tanggal 29 Maret 2021.h.4.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19.

## **C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19.

Apabila tujuan penelitian di atas dapat tercapai dengan baik, maka manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu :

### **a. Secara Teoritis**

- 1) Sebagai bahan informasi dan menambah pengetahuan tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Kreativitas anak usia dini 5-6 tahun dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19.
- 2) Sebagai rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

### **b. Secara Praktis**

- 1) Bagi siswa dan anak, dapat menambah wawasan untuk peneliti ataupun pembaca pada media audiovisual khususnya, dapat mengembangkan kreativitasnya melalui media pembelajaran audiovisual
- 2) Bagi guru, dapat memiliki pemahaman dan informasi bahwa kreativitas anak bisa dipengaruhi melalui penggunaan media audiovisual.
- 3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Kreativitas Anak Usia Dini

###### a. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas secara umum adalah suatu pola tingkah laku siswa yang aktif, memiliki keingintahuan yang besar, yang tidak bisa diam dalam suatu hal serta dorongan untuk berkembang dalam diri sendiri maupun orang lain. Menurut kamus umum Bahasa Indonesia kreativitas mempunyai arti yaitu sebuah kemampuan untuk berkreasi dan sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>12</sup> Sedangkan ada beberapa perbedaan penjelasan tentang kreativitas anak usia dini menurut para ahli yaitu sebagai berikut.

Wahyudin menyebutkan kreativitas anak usia dini merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan.<sup>13</sup> Santrock berpendapat bahwa kreativitas anak usia dini adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Ahmad Susanto,*Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: KENCANA, 2011).h.112.

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsen dan Teori)*. (Jakarta: PT Bumi Aksara,2017).h.71.

<sup>14</sup>Yuliani, Nuraini Sujiono dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Banten: Universitas Terbuka, 2013).h.11.3.

Munadi memberikan pengertian lain mengenai kreativitas anak usia dini sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menentukan metode dan cara baru dalam memecahkan suatu masalah, kemudian ia menekankan bahwa kreativitas yang penting bukan apa yang dihasilkan dari proses tersebut tetapi yang pokok adalah kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif.<sup>15</sup> Freeman dan Munandar mengungkapkan bahwa kreativitas anak usia dini adalah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas anak usia dini hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.<sup>16</sup>

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia dini adalah suatu kemampuan seorang anak dalam menghasilkan sesuatu yang baru yang belum pernah dihasilkan orang lain yang merupakan proses interaksi manusia dengan lingkungan dalam pemecahan masalah.

#### **b. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini**

Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif anak, yakni: kelancaran, keluwesan, keaslian, penguraian, dan perumusan kembali.<sup>17</sup>

1. Yang dimaksud dengan kelancaran ialah kemampuan anak untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan ialah kemampuan anak untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan terhadap masalah.
3. Keaslian ialah kemampuan anak untuk memecahkan gagasan dengan cara asli tidak klise.

---

<sup>15</sup>Ni, Made Citariani. *Menjadi Orang Tua Hebat di Era Digital*. (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020).h.43.

<sup>16</sup>Masganti Sit, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktek)*. (Medan: Perdana Mulya Sarana IKAPI, 2016).h.1.

<sup>17</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: KENCANA, 2011).h.117.

4. Penguraian ialah kemampuan anak untuk menguraikan sesuatu dengan perinci secara jelas dan panjang lebar.
5. Perumusan kembali ialah kemampuan anak untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.<sup>18</sup>

### c. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Piers mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas pada anak adalah sebagai berikut:

1. Memiliki dorongan yang tinggi
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Cenderung tidak puas terhadap kemapanan
6. Penuh percaya diri
7. Memiliki kemandirian yang tinggi
8. Menerima diri sendiri
9. Memiliki intuisi yang tinggi
10. Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks.<sup>19</sup>

### d. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini

Ada beberapa pendapat para ahli tentang factor yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini, diantaranya sebagai beriku: Utami Munandar mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas pada anak adalah:

1. Usia
2. Tingkat pendidikan orang tua
3. Tersedianya fasilitas
4. Penggunaan waktu luang.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: KENCANA, 2011).h.117-118.

<sup>19</sup>Asrori,*Perkembangan Peserta Didik*. (Yogyakarta: Media akademi, 2015).h.79-80.

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendukung kreativitas pada anak, yaitu:

1. Waktu
2. Kesempatan menyendiri
3. Sarana
4. Lingkungan yang merangsang
5. Cara mendidik anak
6. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan
7. Hubungan antara orang tua yang posesif
8. Dorongan terlepas dari beberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang tua.<sup>21</sup>

Cropley mengemukakan beberapa penghambat faktor kreativitas pada anak, yaitu:

1. Penekanan bahwa guru selalu benar
2. Penekanan berlebihan pada hafalan
3. Penekanan pada belajar secara mekanis teknis pemecahan masalah
4. Penekanan pada evaluasi eksternal
5. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
6. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekadar untuk rekreasi.<sup>22</sup>

#### **e. Indikator Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun**

1. Memecahkan masalah secara kreatif.
2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh).
3. Menunjukkan sikap kemandirian.

---

<sup>20</sup>Asrori, *Perkembangan Peserta Didik*. (Yogyakarta: Media akademi, 2015).h.81-82.

<sup>21</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: KENCANA, 2011).h.124.

<sup>22</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: KENCANA, 2011).h.125-126.

4. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
6. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Catron dan Allen menjelaskan 12 indikator kreatif pada anak usia dini, yaitu:

1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
3. Anak berpendirian tegas atau tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka dan bebas
4. Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
5. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat cerita lucu atau cerita fantastis
6. Anak tertarik berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi sendiri dan menyukai fantasi
8. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang di sengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
10. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya
11. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagian dari tujuan

12. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.<sup>23</sup>

## 2. Media Pembelajaran Audiovisual

### a. Pengertian Media Pembelajaran Audiovisual

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Jadi, secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>24</sup>

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.<sup>25</sup> Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang tersampaikan.<sup>26</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

Sebelum membahas mengenai media pembelajaran audiovisual, perlu mengetahui terlebih dahulu pengertian dari media audio dan media visual.

---

<sup>23</sup>Catron dan Allen dalam Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk.*Metode Pengembangan Kognitif*. (Banten: Universitas Terbuka, 2013).h.11.6-11.7.

<sup>24</sup>Husniyatus, salamah zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. (Jakarta: KENCANA, 2017).h.62.

<sup>25</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).h.2.

<sup>26</sup>Nunuk Suryani, Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018).h.3.



Media audiovisual merupakan sebuah alat bantu seseorang dalam menerima suatu pesan, sehingga dapat memperoleh ilmu dan pengalaman yang bermanfaat untuk meraih tujuan yang ingin dicapai (dalam hal ini adalah latihan otak dan daya ingat).<sup>27</sup> Alat-alat audio-visual adalah alat-alat yang “audible” artinya dapat di dengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat di lihat. Alat-alat audio-visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif.<sup>28</sup> Tujuan media pembelajaran yaitu untuk membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Media audiovisual dapat di klasifikasikan menjadi delapan kelas, yaitu:

1. Media audiovisual gerak, contoh: televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, pirigan dan sebagainya.
2. Media audiovisual diam, contoh: filmastif bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
3. Media audio seni gerak, contoh: telewriter, mose, dan media board.
4. Media visual gerak, contoh: film bisu.
5. Media visual diam, contoh: microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya.
6. Media seni gerak.
7. Media audio, contoh: radio, telepon, tape, disk dan sebagainya.
8. Media audiovisual, contoh: televisi.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Agus N. Cahyo, *Berbagai Cara Latihan Otak & Daya Ingat Dengan Menggunakan Ragam Media Audiovisual*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011).h.26.

<sup>28</sup> Amir, Hamzah Suleiman. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT Gramedia, 1981).h.11.

<sup>29</sup> Doddy Setiadi, *Standardisasi Konten Audiovisual Humas Pemerintah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2019).h.3.

## **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Audiovisual**

Media pembelajaran audiovisual terbagi menjadi dua macam, yaitu audiovisual murni dan audiovisual tidak murni.<sup>30</sup>

### 1. Audiovisual murni

Merupakan sebuah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, contohnya: film bersuara, video dan televisi.<sup>31</sup>

### 2. Audiovisual tidak murni

Merupakan sebuah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, contohnya: sound slide, film bingkai suara.<sup>32</sup>

Audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Audiovisual terbagi menjadi dua jenis yang pertama radio dan tape, kedua kombinasi slide dan suara.<sup>33</sup> Macam-macam media dalam pembelajaran terdiri dari tiga yaitu:

1. Media visual, yang terbagi atas media yang tidak diproyeksikan (media realita, model dan media grafis) dan media yang diproyeksikan diantaranya (Transpansi OHP dan film bingkai slide).
2. Media audio, yang terdiri atas radio dan kaset radio.
3. Media audiovisual, yang terbagi atas media video atau film, media televisi pendidikan.

Kelebihan dan kelemahan video atau film sebagai media pembelajaran audiovisual. Media ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh anak.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

---

<sup>30</sup>Ega, Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. (Yogyakarta:Kata pena, 2016).h.46.

<sup>31</sup>Ega, Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. (Yogyakarta:Kata pena, 2016).h.47-49.

<sup>32</sup>Ega, Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. (Yogyakarta:Kata pena, 2016).h.49.

<sup>33</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).h.141-146.

4. Lebih realitas, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
5. Memberi kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap anak.

Sedangkan kelemahan dari media ini adalah sebagai berikut:

1. Jangkauan terbatas.
2. Sifat komunikasinya satu arah.
3. Kadang kala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetic.
4. Gambar relative kecil.

Fungsi dan manfaat video atau film sebagai media pembelajaran audiovisual, media pembelajaran audiovisual memiliki fungsi dan manfaat antara lain:<sup>34</sup>

Fungsi media video atau film:

1. Video memberikan pengalaman yang tak terduga kepada anak.
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang awalnya tidak mungkin dilihat.
3. Video digunakan untuk menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi anak.
4. Video dapat digunakan untuk menghadirkan penampilan drama atau musik.
5. Video dapat digunakan untuk memberikan pengalaman kepada anak untuk merasakan sesuatu keadaan tertentu.

Manfaat media video atau film diantaranya:

Penggunaan media pembelajaran video atau film, anak diharapkan dapat menerima materi pelajaran, memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama benar. Sedangkan guru diharapkan dapat meningkatkan

---

<sup>34</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: Kencana,2014).h.343.

kemampuan peserta didik selama dalam proses pembelajaran berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai macam pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Media jenis ini dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan anak dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.

Dapat disimpulkan bahwa jenis media audiovisual ada yang murni dan ada yang tidak murni, ada pula jenis audiovisual yang berupa tape radio slide suara di kombinasikan dan lain sebagainya.

### **c. Karakteristik Media Pembelajaran Audiovisual**

Pembelajaran yang menggunakan media audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran audiovisual adalah sebagai berikut:

1. Bersifat linier
2. Sesuai petunjuk penggunaan
3. Representasi fisik
4. Variatif.<sup>35</sup>

Karakteristik media berbasis audiovisual menurut Kustandi dan Sutjipto adalah sebagai berikut:

1. Bersifat linier
2. Menyajikan visualisasi yang dinamis
3. Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
4. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Ega, Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Kata pena, 2016).h.45-46.

<sup>36</sup>Kustandi dalam Nunuk suryani Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018).h.52-53.

Pengajaran melalui audiovisual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan pemanfaatan media audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.<sup>37</sup>

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik media audiovisual adalah bersifat linier serta menggunakannya dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang dan orang yang membuatnya.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audiovisual**

Kelebihan media berbasis audiovisual adalah sebagai berikut:

1. Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya bahasa anak auditif maupun visual.
2. Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
3. Anak akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
4. Lebih menarik menggunakan media audiovisual.

Kekurangan media berbasis audiovisual adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media audiovisual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan 2 elemen yaitu audio dan visual.
2. Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
3. Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audiovisual cukup mahal.

---

<sup>37</sup>Arsyad dalam Nunuk Suryani Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018).h.53.

4. Jika tidak terdapat perantarnya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatnya).<sup>38</sup>

**e. Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual**

1. Memudahkan anak dalam memahami materi.
2. Memotivasi anak untuk mengikuti pelajaran.
3. Proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.
4. Dapat menyesuaikan kemampuan belajar anak.
5. Sebagai pelengkap bahan ajar.
6. Memudahkan anak untuk mengingat materi.

**B. Kajian Pustaka**

1. Sri Hartati, dengan judul penelitian “Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD Padang” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap stimulasi sensoris pendengaran bagi anak toddler di TPA/PAUD Padang. Adapun hasil penelitian berdasarkan perhitungan t-test diperoleh bahwa t hitung lebih besar dari t tabel menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mendengar anak. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio sangat efektif terhadap ke-mampuan mendengar anak toddler di TPA/PAUD Padang.<sup>39</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama sama menggunakan media audiovisual. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian saya melihat ada pengaruh kreativitasnya atau tidak, sedangkan dalam penelitian Sri Hartati melihat

---

<sup>38</sup>Nunuk Suryani, Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2018).h.53.

<sup>39</sup>Sri Hartati. *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD*. (Jurnal ISN Early Childhood Education Jurnal Of Indonesia: Universitas Negeri Padang, 2018) Vol.2 No.1 di akses tanggal 29 Maret 2019.h.4.

adakah pengaruh audiovisual terhadap stimulasi sensori pendengaran bagi anak di TPA/PAUD Padang.

2. Tarik Yazar, dengan judul penelitian “A Research Of Audio Visual Educational Aids On The Creativity levels of 4-14 Year Old Children As A Process In Primary Education” Adapun hasil penelitian berdasarkan data diperoleh dari penelitian prasekolah dan pendidikan dasar menunjukkan bahwa persepsi anak-anak tentang dunia luar dan tingkat kreativitas mereka berubah tergantung pada berbagai faktor, situasi ini terkait dengan proses individualisasi anak, personalisasi dan pengembangan identitas, berpengaruh positif.<sup>40</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama sama menggunakan media audiovisual. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu saya mengarah ke kreativitas anak, sedangkan dalam penelitian ini mengarah ke proses individualisme anak, personalisasi dan pengembangan identitas.
3. Ulfha Nabilla Maghfi, dengan judul penelitian “Penerapan media audio-visual untuk meningkatkan kemampun mengenal huruf anak usia dini di paud tsabita kalianda lampung selatan” Tujuan penelitian:1. Penerapan media audio visual di TPA Tsabita. 2. Kemampuan anak dalam mengenal huruf di TPA Tsabita. Adapun hasil penelitian: Penerapan media audio-visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di PAUD Tsabita Kalianda Lampung Selatan Adalah dengan di lakukan melalui kegiatan media audio-visual mengajak anak untuk melihat vidio yang di putar oleh guru dapat membantu anak untuk meningkatkan mengenal huruf anak dan menambah kosa kata pada anak, serta memperluas wawasan anak. Anak juga dapat mengetahui bahwa setiap benda dan tumbuh-tumbuhan mempunyai sifat-sifat yang dapat di deskripsikan. Dengan demikian menurut hasil observasi dan

---

<sup>40</sup>Tarik Yazar, A Research Of Audio Visual Educational Aids On The Creativity levels of 4-14 year old children as a process in primary education, (jurnal: tarik yazar and Gokce Arifoglu/Procedia-social and behavioral sciences,2012).

wawancara di PAUD TPA Tsabita Kalianda Lampung Selatan yang telah penulis lakukan, bahwa “Penerapan media audio-visual dapat meningkatkan mengenal huruf anak di PAUD TPA Tsabita Kalianda Lampung Selatan.”<sup>41</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama sama menggunakan media audiovisual. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian saya mengarah dan melihat ada pengaruh media audiovisual ke kreativitas atau tidak, sedangkan penelitian ini mengarah ke kemampuan anak dalam menganal huruf.

4. Susi Ockti Vanni, dengan judul penelitian “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK DWI UTAMA T.A 2018/2019” Tujuan penelitian: 1. Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen di TK Dwi Utama. 2. Untuk mengetahui pengaruh media visual terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas kontrol di TK Dwi Utama. 3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media audio visual dan visual terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dwi Utama. Adapun hasil penelitian: 1. Adanya pengaruh media Audio Visual terhadap perkembangan kognitif anak di TK Dwi Utama. Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre-test (12,86666667) dan nilai rata-rata post-test (27,625) yang berjumlah 15 anak dengan nilai thitung = 2,1167 dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 15 diperoleh nilai ttabel = 1,7530. Karena thitung > ttabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan nilai koefesien sebesar 0,981 atau 98,1%. hasil tersebut menunjukkan bahwa media audio visual (X) memberikan pengaruh sebesar 98,1% terhadap perkembangan kognitif anak (Y). sedangkan sebanyak 1,9%

---

<sup>41</sup>Ulfha Nabilla Maghfi, dengan judul *penerapan media audio-visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di paud tsabita kalianda lampung selatan*, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1440 H / 2019 M.



merupakan peranan yang diberikan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. 2. Ada pengaruh media visual terhadap perkembangan kognitif anak tetapi sedikit pengaruhnya di TK Dwi Utama. Hal ini dibuktikan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata pre-test (9,875) dan nilai rata-rata post-test (11,0625) yang berjumlah 16 anak dengan nilai thitung = 1,1814 dengan taraf  $\alpha = 0,05$  didapat tabel t pada dt 16 diperoleh nilai ttabel = 1,7458. Karena thitung < ttabel sehingga hasil penelitian adalah signifikan. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata anak kelas eksperimen 27,625 dengan kelas kontrol 11,0625 dengan perbedaan pengaruh sebesar 50% antara media audio visual dengan media visual terhadap perkembangan kognitif anak, dan nilai koefisien dari perbedaan nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 0,7 atau 7%.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variable yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variable independen dan sependen. Bila dalam penelitian ada variable moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan, mengapa variable itu dilihat dalam penelitian. Pertautan antara variable tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigm penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir.<sup>42</sup> Sesuai dengan pendapat para ahli menurut Sudjana dan Rivai mengungkapkan bahwa media audio visual adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran.<sup>43</sup>

---

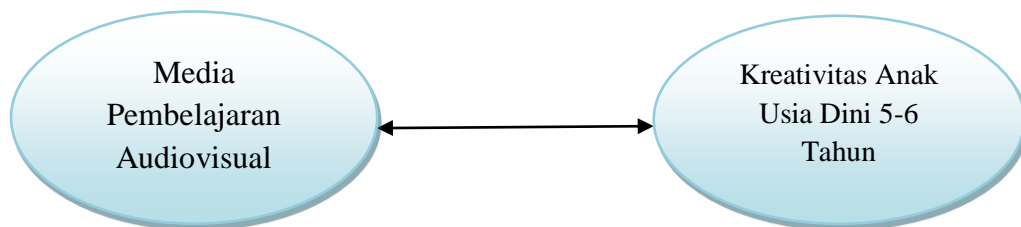
<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).h.60.

<sup>43</sup> Susi Oektivanni. *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang*, (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2019).

Kegiatan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bermain dan menggunakan media pembelajaran secara kongkrit, salah satu Media audiovisual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Penggunaan media pembelajaran audiovisual tersebut dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak dan teknik pembelajaran audiovisual dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak terhadap aspek perkembangan, khususnya pada perkembangan aspek kognitif anak.

Dari tindakan yang dilaksanakan peneliti, diharapkan mencapai kondisi akhir, yaitu pengaruh media audiovisual terhadap kreativitas anak dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19 lebih berkembang. Adapun bagan kerangka berfikir pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19.

Ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan uraian kerangka pikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19.

Ha : Ada Pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang dilandaskan filsafat positivisme, data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>44</sup>

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis *Quasi Experimental Design*, metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>45</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak usia dini.

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian/rancangan penelitian adalah proses pengumpulan dan analisis data penelitian. Ini berarti bahwa penelitian ini meliputi perencanaan dan melakukan penelitian. Untuk rancangan perencanaan diawali dengan observasi dan evaluasi penelitian yang telah dilakukan dan dikenal, sampai pembentukan kerangka diperlukan bukti lebih lanjut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design*, *Quasi Eksperimental Design* adalah jenis desain

---

<sup>44</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (bandung: alfabeta, 2019).h.8.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (bandung: alfabeta, 2019).h.111.

penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. dengan tipe *Non Equivalent Control Group Design*, karena sampel tidak dipilih secara random. Pada desain ini satu kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu lagi untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Desain penelitian ini dapat di gambar sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Desain Eksperimen dan Kontrol**

<b>Kelas</b>	<i>Pre tes</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post tes</i>
<b>Eksperimen</b>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
<b>Kontrol</b>	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Observasi awal kegiatan menggunakan media audio-visual.

O<sub>2</sub>: Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan media audiovisual.

X: Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan media audiovisual.

O<sub>3</sub> : Observasi awal kegiatan menggunakan media visual.

O<sub>4</sub> : Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan media visual.

## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Al-Azhar 50 Kota Bengkulu yang sedang melakukan proses pembelajaran dan belajar di rumah.

### 2. Waktu penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 April s/d 8 Juni 2021.

## C. Populasi Dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang berkenaan dengan obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan yang merupakan keseluruhan objek penelitian.<sup>46</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak TK Islam Al-Azhar 50 Kota Bengkulu yang sedang belajar di lingkungan keluarga karena kondisi saat ini pandemi covid 19 tahun ajaran 2020/2021, yang berjumlah 56 anak.

**Tabel 3.2**

**Jumlah anak di TK Islam Al-Azhar 50 Kota Bengkulu**

No	Kelompok	Jumlah Siswa
1.	TK A Ashafa	15
2.	TK B Mekah	21
3.	TK B Madinah	20
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>

**Sumber : Dokumen TK Islam Al-Azhar 50 Kota Bengkulu**

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>47</sup> Teknik Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh* termasuk dalam kelompok *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling*

<sup>46</sup>Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2018).h.130.

<sup>47</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2018).h.131.

adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.<sup>48</sup>

Suharsimi Arikunto memberi anjuran apabila jumlah subyek kurang dari 100 orang lebih baik jumlah tersebut diambil semua, sehingga penelitiannya menjadi penelitian populasi.<sup>49</sup> Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 56 anak, dari jumlah 56 ini dibagi lagi menjadi dua kelas yaitu 28 anak dikelas kontrol dan 28 anak di kelas eksperimen.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain.<sup>50</sup>

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu media pembelajaran audiovisual dan kreativitas anak usia dini. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audiovisual (X), yaitu dua jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas anak usia dini (Y) yaitu kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

---

<sup>48</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (bandung: alfabeta, 2019).h.85.

<sup>49</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2014).h.174.

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018).h.38.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data yang di perlukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada anak yang bersangkutan, penelitian ini dilakukan dengan cara:

- a. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan atau dokumen. Metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data secara langsung dari tempat penelitian seperti: arsip-arsip, buku yang relevan, peranturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, visi misi, tujuan dan lain sebagainya.
- b. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.
- c. Kuesioner (angket) adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarkan kepada responden (orang-orang yang menjawab jadi yang diselidiki), terutama pada penelitian survei.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.<sup>51</sup> Pada setiap penelitian yang menggunakan angket pasti memerlukan skala pengukuran. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Data diolah dengan menggunakan skala likert dengan jawaban atas pertanyaan yaitu skala nilai 1-5. Nilai yang

---

<sup>51</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018).h.102.

dimaksud adalah skor atas jawaban responden, dimana nilai yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. SS ( Sangat Setuju ) skor jawaban 5
- b. S ( Setuju ) skor jawaban 4
- c. TT ( Tidak Setuju ) skor jawaban 3
- d. TS ( Tidak Setuju ) skor jawaban 2
- e. STS ( Sangat Tidak Setuju ) skor jawaban 1<sup>52</sup>

Ciri khas dari skala Likert adalah bahwa makin tinggi skor yang diperoleh oleh seorang responden merupakan indikasi bahwa responden tersebut sikapnya makin positif terhadap obyek yang ingin diteliti oleh peneliti. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka menggunakan instrument seperti di bawah ini :

**Tabel 3.3**

**Instrument Media Pembelajaran Audiovisual dan Kreaktivitas Anak Usia Dini**

Variabel	Indikator	Instrumen
Media Pembelajaran Audiovisual (X)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memudahkan siswa dalam memahami materi.</li> <li>2. Memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran.</li> <li>3. Proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.</li> <li>4. Dapat menyesuaikan kemampuan belajar siswa.</li> <li>5. Sebagai pelengkap bahan ajar.</li> <li>6. Memudahkan siswa untuk mengingat materi.</li> <li>7. Memberikan contoh nyata di dalam</li> </ol>	Likert

<sup>52</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2018).h.153



	kelas.	
Kreativitas Anak Usia Dini (Y)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memecahkan masalah secara kreatif.</li> <li>2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh).</li> <li>3. Menunjukkan sikap kemandirian</li> <li>4. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</li> <li>6. Menunjukkan karya, aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.</li> </ol>	Likert

#### F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, metode analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini. Karena datanya kuantitatif, maka metode analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.

Hasil data yang dianalisis secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik inferensial. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

### a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidak nya suatu distribusi data. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal. Perhitungan normalitas dibantu dengan menggunakan aplikasi *SPSS for windows release 16*, uji normalitas ini dimaksudkan untuk menentukan rumus yang akan digunakan dalam uji hipotesis dan mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat di tarik kesimpulan:

Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan normal.

Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimaksudkan untuk mengetahui keadaan varian kedua kelompok sama atau tidak. Perhitungan homogenitas dibantu dengan menggunakan aplikasi *SPSS for windows release 16*, dengan demikian hipotesis yang akan diuji adalah:

Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.

Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

### c. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan di uji kebenarannya melalui data yang diperoleh oleh sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan di uji melalui statistic sampel.<sup>53</sup>

Hipotesis Statistik dari Penelitian ini adalah:

---

<sup>53</sup>S. Margono. *Metodolodi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).h.68.

$H_a$ = Ada perbedaan kreativitas anak yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dan pembelajaran konvensional.

$H_0$ = Tidak ada perbedaan kreativitas anak yang menggunakan media pembelajaran audiovisual dan pembelajaran konvensional.

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Lokasi Lembaga

TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu terletak di Jl. Muhajirin No.36 Kel. Padang Nangka, Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu.

##### Gambar 4.1:

##### Lokasi TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu



##### 2. Sejarah Lembaga

TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu adalah bagian dari kelompok sekolah-sekolah di bawah naungan Yayasan Pesantren Islam Al Azhar Jakarta yang didirikan pada tanggal 7 April 1952, dimana BUYA HAMKA adalah salah satu tokoh yang membesarkannya. Sekarang ini telah berdiri 171 sekolah Al Azhar yang tersebar di kota-kota yang ada pada 17 provinsi di Indonesia dalam rangka mewujudkan syi'ar pendidikan Islam yang bermutu di tanah air.

### 3. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga

#### a. Visi Sekolah Tk Islam Al Azhar 50 Bengkulu

Terwujudnya generasi muslim yang kuat aqidah, taat ibadah, berakhlak karimah, sehat jasmani, unggul dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mampu bersaing secara global.

#### b. Misi Sekolah Tk Islam Al Azhar 50 Bengkulu

1. Menciptakan lingkungan pendidikan yang Religius
2. Mewujudkan system pendidikan belandasan IMTAQ dan IPTEK
3. Menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan
4. Membangun karekter anak menjadi pribadi yang berakhlak mulia
5. Menjadikan Tk Islam Al Azhar 50 Bengkulu sebagai sekolah unggul dalam bidang Akhrakul karimah, Agama, seni dan Calistung

#### c. Tujuan Sekolah Tk Islam Al Azhar 50 Bengkulu

1. Dapat mewujudkan visi misi YPI Al Azhar dan visi misi Tk Islam Al Azhar 50 Bengkulu
2. Dapat mengaplikasikan akhlak karimah dalam kehidupan sehari-hari
3. Cinta terhadap Al-Quran dan hadist
4. Dapat menjaga kebersihan diri dan lingkungan
5. Siap memasuki jenjang Sekolah Dasar dengan kemampuan Calistung yang optimal.

### 4. Profil Sekolah

- |                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| a. Nama Sekolah   | : TK ISLAM AL AZHAR 50 |
| b. NPSN           | : 69966932             |
| c. Status Sekolah | : Swasta               |
| d. Alamat Sekolah |                        |
| ➤ Tempat          | : Jl.Muhajirin No 36   |
| ➤ Kelurahan       | : Padang Nangka        |
| ➤ Kecamatan       | : Singgaran Pati       |

- Kabupaten/kota : Kota Bengkulu
  - Provinsi : Bengkulu
  - Kode Pos : 38229
  - Telpon/Fax : Telp.(0736)7324795,346001
  - Email : alazharbengkulu5051@gmail.com
  - Website : <http://tkia50.al-azhar.sch.id>
- e. Posisi Geografis : Lintang -3,817431, Bujur 102,305538
- f. Luas Tanah/Bangunan : 3.096 m<sup>2</sup>
- g. Status Tanah : Milik Yayasan
- h. Status Bangunan : Permanen
- i. No Sertifikat Tanah : No.100/PT/BU Tahun 1982
- j. Nama Yayasan : YPI AL AZHAR
- k. Tahun Berdiri Sekolah : 2015
- l. Nama Kepala Sekolah : Fitri Ramadhania, S.Pd
- m. Terakreditasi : A Tahun 2018
- n. Izin Operasional : No.421.75/1729.a/VI.D.DIK/2018
- o. Waktu Penyelenggaraan : 5 Hari
- p. Daya Listrik : 43.000 Watt
- q. Akses Internet : Telkom Speedy dan Indosat
- r. Sumber Air : Air Tanah

## 5. Kurikulum Dan Satuan Pendidikan

Tk Islam Al Azhar 50 Bengkulu menerapkan Kurikulum Nasional Kemendikbud dan Kurikulum Pengembangan Pribadi Muslim (KP2M) Al Azhar yang merupakan kurikulum muatan imtaq Al Azhar. Proses belajar mengajar dilaksanakan dengan pendekatan Student Centered Learning, Fun Learning dan Collaborative Learning dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan program-program pendukung seperti: sholat zuhur berjama'ah, shalat dhuha, pembelajaran Qiroati, pembelajaran computer,

amaliyah ramadhan, field trip, market day, parentteaching, akhirussanah atau puncak tema dan menu sehat.

## 6. Sumber Daya Manusia Satuan Pendidikan

### a. Data Guru TK Al Islam Azhar 50 Bengkulu

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa jumlah guru dan staf di TK Al Azhar 50 Bengkulu sebanyak 13 orang.

**Tabel 4.1**  
**Daftar Guru dan Karyawan**  
**TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu**

No	Nama	Jabatan	Tugas Mengajar
1.	Fitri Ramadhania, S.Pd	Kepala Sekolah	-
2.	Listica Ayu Utami, S.Pd	Guru Kelas	Kelompok Bermain
3.	Widia Prawesti, S.Pd	Guru pendamping	Kelompok Bermain
4.	Yetty Marisyah, S.Pd	Guru Kelas	TKA Shafa
5.	Nopianti, S.Pd	Guru pendamping	TK A Shafa
6.	Marleza Putriana, S.Pd Aud	Guru Kelas	TK B Mekkah
7.	Amelia Kusnita, S.Pd	Guru Pendamping dan Guru Bahasa Inggris	TK B Mekkah
8.	Ardita Destiani, S.Pd	Guru Kelas	TK B Madinah
9.	Vivi Umiyah Lestari, S.Pd	Guru Pendamping	TK B Madinah
10.	Al Madinah	Guru Komputer	TK A dan B
11.	Jasmida Yuni, S.Pd	Tata Usaha	-
12.	Ika Kurniati	Cleaning Service	-
13.	Izwar Efendi	Satpam	-

## b. Daftar Nama Murid

**Tabel 4.2**  
**Kelas TK A Shafa**

No	NIS	Nama	L/P
1.	31522021002	Ahza Arziki Ananta	L
2.	31522021004	Alifa Kanahaya Ferdiansyah	P
3.	31522021006	Arsyanendra Jayantaka S Praba	L
4.	31522021003	Arsyi Zhafira Yasmin	P
5.	31522021031	Azzahra Putri Yuriska	P
6.	31522021020	Farrel Adika Putra	L
7.	31522021015	Fathan Putra Raharsyah	L
8.	31522021021	Fathir Ahmad Azzamy	L
9.	31522021026	Kimberly Shakila Chloe Bellvania	P
10.	31522021025	Muhamad Awwal Rayhan	L
11.	31522021034	Muhammad Farhan Alvarendra	L
12.	31522021014	Muhammad Rafli Sizandi	L
13.	31522021007	Muhammad Rayyanza Elfathan	L
14.	31522021029	Nabil Satya Alkhalifi	L
15.	31522021036	Shakeel Ibrahim Ashary Hasibuan	L

**Tabel 4.3**  
**Kelas TK B Mekkah**

No	NIS	Nama	P/L
1.	3152-1920009	Aisyah Ayudia Inara	P
2.	31522021018	Aliffio Keitaro Azzayyan	L
3.	31522021009	Al Nafis Arrofi Peratama	L
4.	31522021010	Alkhalifi Arkan Septian	L
5.	31522021013	Arjuna Putra Atallah	L
6.	3152-1920011	Berwyn Alaric Attallah	L



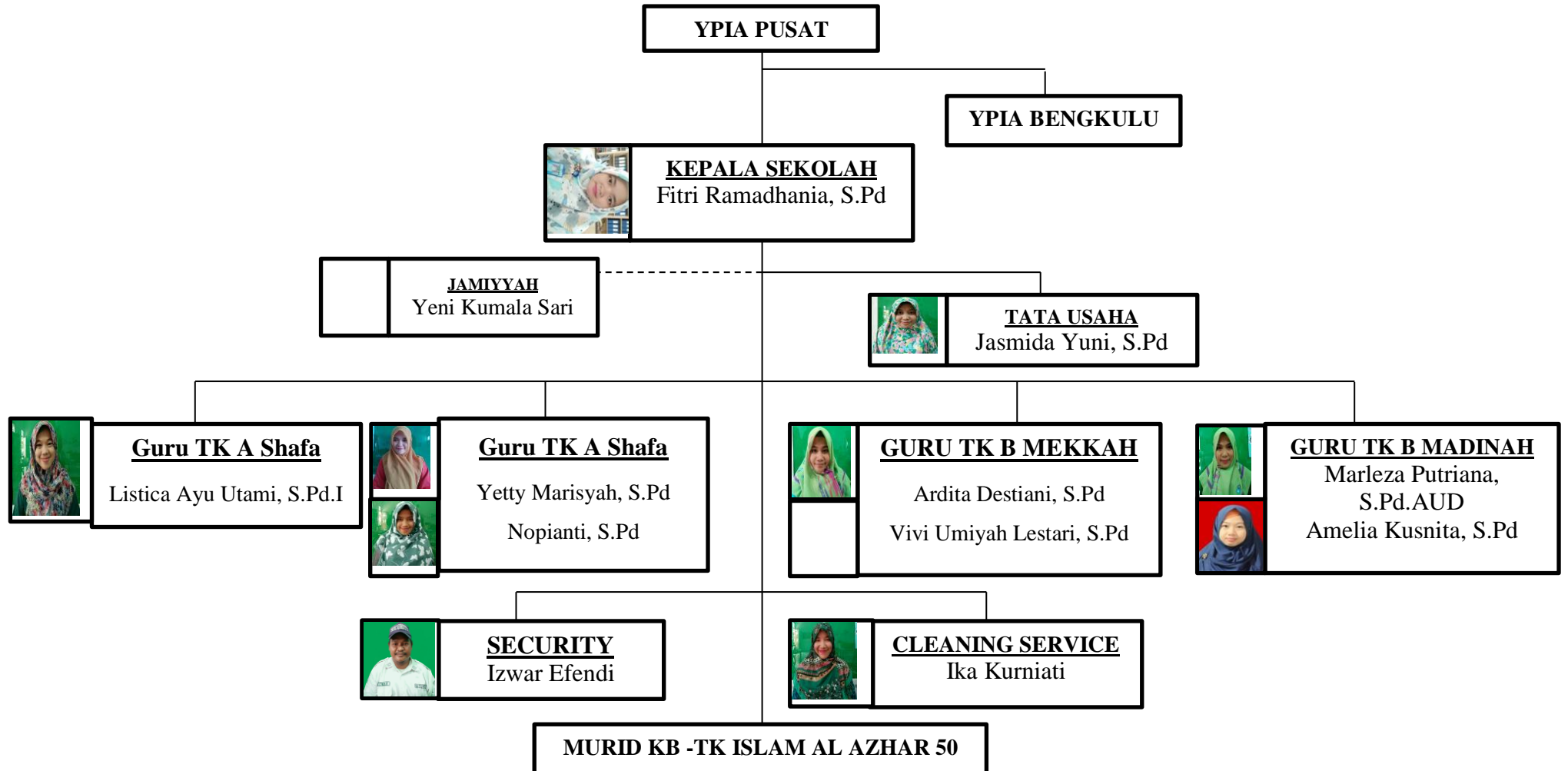
7.	3152-1920013	Fabrizio Shaka Renantha	L
8.	3152-1920015	Faiz Zhafir Putra Afriady	L
9.	3152-1920016	Fakhri Dunan Octaza	L
10.	3152-1920017	Farah Dwi Istiana	P
11.	31522021008	Khanza Zevina Zahra	P
12.	31522021033	Majuro Filoest Isiabintang	L
13.	3152-1920049	Muhammad Ammar Al Fatih Zulkarnain	L
14.	31522021016	Naura Dwi Anggraini	P
15.	31522021028	Naura Hessa Almeera	P
16.	31522021032	Princessa Kinanty Leoniq	P
17.	3152-1819014	Qianshe Hussy	P
18.	31522021023	Radmila Raia Edyar	P
19.	31522021024	Selim Kiano Alatdrus	L
20.	3152-1920022	Wafi Al-bara Ramadana	L
21.	31522021038	Rajendra Khalifah Athar	L

**Tabel 4.4**  
**Kelas TK B Madinah**

No	NIS	Nama	L/P
1.	3152-1920006	Abed Aladskan Tarihoran	L
2.	3152-1920007	Adeline Kabsya Fadilah	P
3.	3152-1920008	Adilah Fairuuzah Gandi	P
4.	3152-1920024	Al-Khafid Assyauqle Bangsawan	L
5.	31522021022	Danis Almustafa	L
6.	3152-1920012	Dhafin Fathurrahman Khalfani	L
7.	3152-1920014	Fahri Zhafran Alfarizki	L
8.	31522021027	Faniev Azqiara Allana	P
9.	31522021012	Gaozhan Prasraya Qyradhan	L

10.	31522021019	Muhammad Adhika Alfadhan	L
11.	31522021017	Muhammad Adzan Auffa	L
12.	31522021011	Dimitri Muhammad Arzachel Bayanaka	L
13.	31522021001	Naufal Adharizz Adhyyasta	L
14.	3152-1920019	Raisha Nabila Taqiyah	P
15.	3152-1920020	Reza Hanan	L
16.	3152-1920046	Shodiq Helidah Al-fariq	L
17.	3152-1920021	Syafwan Khemal Al-Jabbar	L
18.	31522021005	Zahra Elisyah	P
19.	31522021035	Ahmad Daffin Ghoizan Al-thamiz	L
20.	31522021037	Abinaya Basupati	L

## 7. Struktur Organisasi Sekolah



## 8. Kondisi Fisik dan Lingkungan Sekolah Satuan Pendidikan

### a. Luas area sekolah

Luas tanahnya yaitu 3.096 m<sup>2</sup>

### b. Jumlah ruang belajar, ruang Kepala Sekolah, ruang guru, ruang TU, dapur, Toilet, Aula, Halaman Bermain, Pos Satpam TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu memiliki beberapa ruang diantaranya sebagai berikut :

1. Ruang belajar	: 4 lokal
2. Ruang kepala sekolah	: 1 ruangan
3. Ruang tata usaha/ruang kerja	: 1 ruangan
4. Draf of	: 1 ruangan
5. Toilet	: 2 ruangan
6. Dapur	: 1 ruangan
7. Pos Satpam	: 1 ruangan

### c. Kegiatan Ekstrakurikuler dan Intrakurikuler

#### 1) Ekstrakurikuler

Kegiatan ini dilakukan dengan memperhatikan minat dan bakat siswa, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler ditangani oleh guru atau petugas lain yang ditunjuk. Kegiatan nya itu seperti Futsal, Robotic, ASBD, Menari, Mewarnai, English Club.

#### 2) Intrakurikuler

Salah satu Kegiatan utama persekolah yang dilakukan dengan menggunakan alokasi waktu yang telah ditentukan dalam struktur program. Kegiatan ini dilakukan guru dan peserta didik dalam jam-jam pelajaran setiap harinya, misalkan Qiro'ati dan Tahfidz Juz 30.

## B. Analisis Data

### 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

#### a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Dengan kata lain digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu koesioner. Pengujian ini dilakukan dengan pearson correlation atau dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Validitas data dapat dilihat jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan sig 5%. Jika  $r_{tabel} < r_{hitung}$  maka dikatakan valid. Pada penelitian ini  $r_{tabel}$  di dapat dengan menghitung degree of freedom (df)=n-df)=n-2, dengan alpha 0,05 maka  $r_{tabel}$  yang diperoleh yaitu sebesar 0,266. Tabel hasil uji validitas untuk setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

#### Hasil Pengujian Validitas Media Pembelajaran Audiovisual

Variabel	Item pertanyaan	$R_{hitung}$ (CITC)	Nilai $r_{tabel}$ $\alpha=0,05$ $n=56$	Keterangan
Media pembelajaran audiovisual (x)	Pertanyaan 1	627	0,266	Valid
	Pertanyaan 2	507		Valid
	Pertanyaan 3	511		Valid
	Pertanyaan 4	598		Valid
	Pertanyaan 5	701		Valid
	Pertanyaan 6	941		Valid
	Pertanyaan 7	626		Valid
	Pertanyaan 8	551		Valid
	Pertanyaan 9	728		Valid
	Pertanyaan 10	573		Valid
	Pertanyaan 11	701		Valid
	Pertanyaan 12	484		Valid
	Pertanyaan 13	480		Valid

	Pertanyaan 14	603		Valid
	Pertanyaan 15	603		Valid

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Berdasarkan hasil perhitungan uji validilitas pada tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran audiovisual yang dilakukan pada 56 responden anak TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dengan pertanyaan 15 soal, semua peritem indikator. Dapat dikatakan valid dan bernilai positif karena  $r_{hitung} > r_{tabel} (>0,266)$ .

**Tabel 4.6**

**Hasil Pengujian Validilitas Kreativitas Anak Usia Dini**

Variabel	Item pertanyaan	R <sub>hitung</sub> (CITC)	Nilai r <sub>tabel</sub> α=0,05 n=56	Keterangan
Kreativitas anak usia dini (Y)	Pertanyaan 1	633	0,266	Valid
	Pertanyaan 2	527		Valid
	Pertanyaan 3	503		Valid
	Pertanyaan 4	579		Valid
	Pertanyaan 5	732		Valid
	Pertanyaan 6	953		Valid
	Pertanyaan 7	669		Valid
	Pertanyaan 8	594		Valid
	Pertanyaan 9	756		Valid
	Pertanyaan 10	542		Valid
	Pertanyaan 11	680		Valid
	Pertanyaan 12	467		Valid
	Pertanyaan 13	431		Valid
	Pertanyaan 14	584		Valid
	Pertanyaan 15	584		Valid

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Berdasarkan hasil perhitungan uji validilitas pada tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa variabel kreativitas anak usia dini yang dilakukan

pada 56 responden anak TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dengan pertanyaan 15 soal, semua peritem indikator. Dapat dikatakan valid dan bernilai positif karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $>0,266$ ).

b. Hasil uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula. Kriterianya jika variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai cronbach alpha > dari 0,60.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Media Pembelajaran**  
**Audiovisual**

Variabel	Koefisien cronbach alpha	Nilai $r_{tabel}$ $\alpha=0,05$ $n=56$	Kesimpulan
Media Pembelajaran Audiovisual (X)	0,945	0,266	Reliabel

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Dari hasil uji reliabilitas di atas dapat di lihat bahwa korelasi antara skor variabel media pembelajaran audiovisual (x) nilai koefisien cronbach alpha adalah sebesar 0,945 dan  $n=56$   $r_{tabel}$  0,266 untuk tingkat signifikan  $\alpha=5\%$ , berarti variabel  $r_{hitung}$  0,945  $>$   $r_{tabel}$  0,266 maka koefisien sebagai alat pengukuran dalam penelitian ini telah memenuhi syarat reliabilitas.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Kreativitas Anak**  
**Usia Dini**

Variabel	Koefisien cronbach alpha	Nilai $r_{tabel}$ $\alpha=0,05$ $n=20$	Kesimpulan
Kreativitas Anak Usia Dini (Y)	0,946	0,266	Reliabel

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Dari hasil uji reliabilitas di atas dapat di lihat bahwa korelasi antara skor variabel kreativitas anak usia dini (y) nilai koefisien cronbach

alpha adalah sebesar 0,946 dan  $n=56$   $r_{tabel}$  0,266 untuk tingkat signifikan  $\alpha=5\%$ , berarti variabel  $r_{hitung}$  0,946  $>$   $r_{tabel}$  0,266 maka koefisien sebagai alat pengukuran dalam penelitian ini telah memenuhi syarat reliabilitas.

## 2. Uji Asumsi Klasik

### A. Hasil Analisis Deskriptif Responden

Dalam penelitian ini responden yang dipilih adalah anak TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu yang berjumlah 56 anak, jumlah tersebut diperoleh dari hasil perhitungan pengambilan sampel. Penelitian ini bertujuan menganalisis keterkaitan karakteristik responden yang diteliti dengan kreativitas anak usia dini di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu meliputi tiga aspek yaitu jenis kelamin, usia, dan masa belajar. Adapun karakteristik responden dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

**Tabel 4.9**  
**Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1.	Laki-Laki	39	70%
2.	Perempuan	17	30%
Jumlah		56	100%

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Karakter responden berdasarkan jenis kelamin (gender) di golongkan menjadi dua jenis perempuan dan laki-laki dengan jumlah responden 56 anak.

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa jumlah responden terbesar adalah berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 39 anak atau 70%, dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 17 anak atau 30%. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata anak TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu di dominasi oleh laki-laki.



## b. Karakteristik responden berdasarkan usia

**Table 4.10**  
**Responden Berdasarkan Usia**

No	Jenis usia	Frekuensi	Persentase
1.	4-5 Tahun	10	18%
2.	5-6 Tahun	46	82%
Jumlah		56	100%

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Karakter responden berdasarkan usia di golongan menjadi dua bagian ada beberapa anak yang berusia 4-5 tahun dan ada beberapa anak yang berusia 5-6 tahun dengan total jumlah 56 anak.

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa jumlah responden terbesar berada di umur 5-6 tahun yaitu sebanyak 46 anak atau 82%, dan responden berusia 4-5 tahun anak sebanyak 10 anak atau 18%. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata anak TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu di dominasi oleh anak-anak yang berusia 5-6 tahun.

## c. Karakteristik responden berdasarkan masa belajar

**Table 4.11**  
**Responden Berdasarkan Masa Belajar**

No	Masa belajar	Frekuensi	Persentase
1.	1-6 Bulan	10	18%
2.	6-12 Bulan	46	82%
Jumlah		56	100%

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Karakter responden berdasarkan masa belajar di golongan menjadi dua bagian yaitu dengan masa belajar 1-6 bulan dan masa belajar 6-12 bulan.

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa jumlah responden terbesar berada di masa belajar 6-12 bulan yaitu sebanyak 46 anak atau 82%, dan responden di masa belajar 1-6 bulan anak sebanyak 10 anak atau 18%. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata anak

TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu di dominasi oleh anak-anak yang masa belajarnya 6-12 bulan.

## B. Hasil Uji Deskriptif

### 1. Media Pembelajaran Audiovisual

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan data hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran audiovisual dengan responden sebanyak 56 orang. Data di peroleh dari hasil jawaban angket responden. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui bahwa skor tertinggi sebesar 5,89 dan skor terendah sebesar 3,12 kemudian diperoleh nilai mean 3,45 range 4,46 dan standar deviation sebesar 737. Agar lebih memudahkan dalam penyajian data penelitian pada media pembelajaran audiovisual maka, penulis membuatnya dalam bentuk tabel di bawah ini:

**Tabel 4.12**

**Tabel Distribusi Media Pembelajaran Audiovisual**

No	Valid	56	Media Pembelajaran Audiovisual
	Missing	0	
1.	Mean		3,45
2.	Standar Deviation		737
3.	Range		4,46
4.	Minimum		3,12
5.	Maximum		5,89

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Deskriptif data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh dilapangan, data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian mengenai variabel bebas yaitu media pembelajaran audiovisual (x) melalui penyebaran angket atau koesioner akan dideskripsikan pervariabel penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.13**  
**Distrbusi Variabel Media Pembelajaran Audiovisual**

<b>Media Pembelajaran Audiovisual</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
	Tinggi	26	46%
	Sedang	19	34%
	Rendah	11	20%
	<b>Jumlah</b>	<b>56</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Hasil diatas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dengan kategori tinggi sebanyak 46% kemudian pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dengan kategori sedang sebanyak 34% sedangkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dengan kategori rendah sebanyak 20%. Dari uraian di atas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran audiovisual pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

## 2. Kreativitas Anak Usia Dini

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan data hasil penelitian yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini dengan responden sebanyak 56 orang. Data diperoleh dari hasil jawaban angket responden. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui bahwa skor tertinggi sebesar 5,89 dan skor terendah sebesar 3,12 kemudian diperoleh nilai mean 3,48 range 4,37 dan standar deviation sebesar 831. Agar lebih memudahkan dalam penyajian data penelitian pada kreativitas anak usia dini maka, penulis membuatnya dalam bentuk tabel di bawah ini:

**Tabel 4.14****Tabel Distribusi Kreativitas Anak Usia Dini**

No	Valid	56	Kreativitas Anak Usia Dini
	Missing	0	
1.	Mean		3,48
2.	Standar Deviation		831
3.	Range		4,37
4.	Minimum		3,12
5.	Maximum		5,89

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Deskriptif data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh dilapangan, data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian mengenai variabel terikat yaitu kreativitas anak usia dini (y) melalui penyebaran angket atau koesioner akan dideskripsikan pervariabel penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.15****Distrbusi Variabel Kreativitas Anak Usia Dini**

	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Kreativitas Anak Usia Dini</b>	Tinggi	27	49%
	Sedang	17	30%
	Rendah	12	21%
	<b>Jumlah</b>	<b>56</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

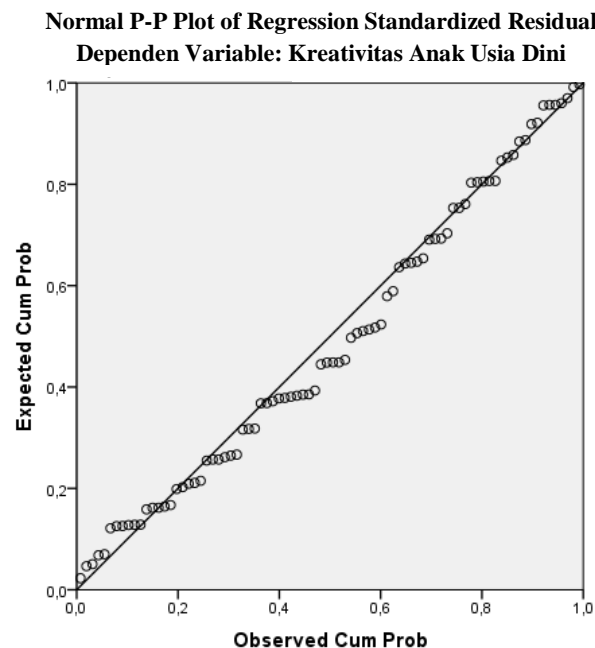
Hasil diatas menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dengan kategori tinggi sebanyak 49% kemudian pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dengan kategori sedang sebanyak 30% sedangkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50

Bengkulu dengan kategori rendah sebanyak 21%. Dari uraian di atas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

### C. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak dapat dilakukan dengan cara analisis grafik. Distribusi normal akan membentuk satu garis lurus diagonal, dan plotting data akan dibandingkan dengan garis diagonal. Jika distribusi data adalah normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya. Gambar 4.2 adalah hasil pengujian normalitas pada kurva normal P-Plot.

**Gambar 4.2**  
**Hasil Uji Normalitas**



Berdasarkan gambar di atas, grafik normal plot terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal, serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi ini data memenuhi asumsi normalitas. Selain analisis di atas, untuk lebih memastikan residual data telah mengikuti asumsi normalitas maka data diuji kembali dengan menggunakan non-parametrik *Kolmogorov Smirnov (K-S)*. Berikut hasil uji statistik *Kolmogorov Smirnov*.

**Tabel 4.16**  
**Hasil Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		56
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	1,93861690
	Absolute	,085
Most Extreme Differences	Positive	,085
	Negative	-,057
Kolmogorov-Smirnov Z		,780
Asymp. Sig. (2-tailed)		<b>,578</b>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data primer diolah *SPSS 16*

Hasil pengujian di atas, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,578 yang berarti nilai tersebut di atas tingkat signifikansi 0,05 ( $0,578 > 0,05$ ), maka data tersebut terdistribusi secara normal.

#### D. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians merupakan pengujian asumsi dengan tujuan untuk membuktikan data yang dianalisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Homogenitas data merupakan salah satu persyaratan yang direkomendasikan untuk diuji secara statistik terutama bila menggunakan statistik uji parametrik. Pengujian

ini sebagai uji persyaratan berikutnya sebelum penggunaan teknik analisis. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberi keyakinan apakah varians variabel terikat (y) pada setiap skor variabel bebas (x) bersifat homogen atau tidak. Kriteria homogenitas varians yaitu apabila harga  $Sig > 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa instrumen variabel bersifat homogen. Pengujian homogenitas dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu :

Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen

Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen  
data hasil homogenitas varians di rekap pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.17**

**Uji Homogenitas Varians**

<b>Variabel</b>	<b>Drajat kebebasan</b>	<b>Nilai signifikan</b>	<b>Taraf kesalahan 5% (<math>\alpha=0,05</math>)</b>	<b>Pernyataan homogenitas jika nilai <math>sig &gt; \alpha</math></b>
X	6,22	0.316	0.05	Homogen

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai 0.316 yang berarti nilai lebih besar dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians variabel (x) bersifat homogen. Artinya, sebaran data pada variabel media pembelajaran audiovisual memiliki keragaman nilai yang sama atau berasal dari populasi yang sama.

**E. Hasil Uji Hipotesis**

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikatnya. Hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.18**  
**Hasil Uji t (Parsial)**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	,246	4,180		1,255	,213
Media pembelajaran audiovisual	,002	,101	,002	,023	,982

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Berdasarkan pada tabel hasil uji t di atas menunjukkan bahwa besarnya pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen (media pembelajaran audiovisual) adalah Terlihat bahwa  $t_{hitung}$  koefisien audiovisual adalah 0,023. sedangkan  $t_{tabel}$  bisa dihitung pada tabel t-test dengan  $\alpha=0,05$ , karena digunakan hipotesis dua arah, ketika mencari  $t_{tabel}$  nilai  $\alpha$  dibagi 2 menjadi 0,025 dan  $n-1$  ( $56-1=55$ ) maka diperoleh  $t_{tabel} = 1.98896$ .

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,023 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,98896. Hal ini berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa koefisien media pembelajaran audiovisual secara parsial tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia dini.

Hasil Uji F (Simultan). Uji ini digunakan untuk menunjukkan semua variabel independen atau bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat.

**Tabel 4.19**  
**Hasil Uji F (Simultan)**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	112,876	3	37,625		
Residual	311,934	80	3,899	19,650	,000 <sub>b</sub>
Total	424,810	83			

a. Dependent Variable: kreativitas anak usia dini

b. Predictors: (Constant), media pembelajaran audiovisual



Pada analisis varian (ANOVA) ditampilkan hasil uji F yang dapat dipergunakan untuk memprediksi kontribusi aspek-aspek variabel. Berdasarkan hasil uji F di atas, menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  yang diperoleh adalah 19,650 atau lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $19,650 > 2,72$ ) dengan nilai sig. 0,000 sehingga dapat dikatakan bahwa satu variabel independen dengan signifikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kreativitas anak usia dini.

## B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu dalam lingkungan keluarga di masa pandemi covid 19. Mengapa media pembelajarannya hanya terfokus pada media audiovisual karena media audiovisual merupakan media yang dapat merangsang pikiran dan keinginan anak untuk belajar, hal ini sesuai dengan pendapat para ahli menurut Sudjana dan Rivai mengungkapkan bahwa media audiovisual adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran.<sup>54</sup> Inilah alasan saya mengapa dalam penelitian ini saya tertarik hanya pada media pembelajaran audiovisual, selain media ini baik dan sesuai di gunakan karena keadaan kita saan ini pandemic sehingga sistem pembelajaran berubah daring, media ini juga dapat membuat anak lebih mudah untuk belajar.

Saat sekarang ini seluruh negara di dunia, termasuk Indonesia sedang dilanda bencana yang berkaitan dengan kesehatan di kenal dengan *coronavirus disease* atau covid-19. Virus ini tidak hanya mengancam kesehatan masyarakat melainkan juga perekonomian dan pendidikan. Perhatian masyarakat berfokus pada bagaimana strategi untuk mengobati atau menghindari covid-19. Wabah covid-19 masih berlangsung dan belum terdapat tanda mereda, seluruh aktivitas dilakukan di rumah melalui

---

<sup>54</sup>Susi Ocktivanni. *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang*, (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2019).

sistem dalam jaringan (*daring*) baik dalam dunia pendidikan atau dunia pekerjaan. Mendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) bahwa penerapan belajar dari rumah bukan berarti guru hanya memberikan tugas kepada siswa namun ikut berkomunikasi dengan orang tua untuk membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan.<sup>55</sup>

Mengingat keadaan kita saat ini yang tidak akan memungkinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka, maka diberilah perlakuan pembelajaran di rumah dengan menggunakan media audiovisual, media audiovisual ini sangat berpengaruh besar terhadap pembelajaran anak pada saat pandemi. Hal ini sesuai dengan pendapat Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad, mengemukakan bahwa empat fungsi media pembelajaran khususnya media audiovisual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

1. Fungsi atensi media audio visual merupakan inti, yaitu untuk menarik minat, perhatian anak untuk fokus pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dan sub tema pada pembelajaran.
2. Fungsi afektif media audio visual dapat dilihat pada ketertarikan atau semangat anak dalam belajar dan mengenal huruf, bentuk, warna dan nama sesuai pada teks bergambar atau pada film yang berbentuk audio visual.
3. Fungsi kognitif media audio visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang audiovisual atau gambar dapat menstimulasi anak khususnya didalam pencapaian pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan-pesan yang terdandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa penggunaan media audio visual dapat memberikan peningkatan

---

<sup>55</sup>Wahyu Trisnawati, Sugito, "Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19" Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5 issue 1 (2021) Pages 823-831

untuk memahami pembelajaran dan membantu anak yang lemah dalam membaca.<sup>56</sup>

Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan anak yang lambat dalam menerima pembelajaran dari guru. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa fungsi media pembelajaran khususnya media audiovisual adalah dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta pembelajaran akan mudah dipahami melalui pesan yang terkandung dalam gambar.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel y yaitu kreativitas mengapa harus kreativitas anak yang dikembangkan, karena pada kondisi pandemi covid 19 ini anak-anak belajar dirumah, guru disekolah berpendapat bahwa kreativitas anak saat sekolah tatap muka belum begitu berkembang optimal apalagi dihadapkan dengan datangnya pandemi. Maka pembelajaran secara otomatis berubah menjadi belajar di rumah, namun hal ini tidak menjadi alasan untuk tidak melakukan pengembangan pada kreativitas anak usia dini, karena kreativitas anak usia dini harus dikembangkan sejak dini. Hal ini senada dengan pendapat Freeman dan Munandar mengungkapkan bahwa kreativitas anak usia dini adalah ekspresi seluruh kemampuan anak, oleh karena itu kreativitas anak usia dini hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.<sup>57</sup>

Utami Munandar mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas pada anak adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, tersedianya fasilitas, penggunaan waktu luang.<sup>58</sup> Selanjutnya Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendukung kreativitas pada anak, yaitu: waktu, kesempatan menyendiri, sarana, lingkungan yang merangsang, cara mendidik anak, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, hubungan

---

<sup>56</sup>Erlinda, Lubis. Dkk. *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Peningkatan kosakata Anak Usia 4-5 Tahun*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan, 2019).h.8.

<sup>57</sup>Masganti Sit, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktek)*. (Medan: Perdana Mulya Sarana IKAPI, 2016).h.1.

<sup>58</sup>Asrori, *Perkembangan Peserta Didik*. (Yogyakarta: Media akademi, 2015).h.81-82.

antara orang tua yang posesif, dorongan terlepas dari beberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang tua.<sup>59</sup> Hal inilah yang menjadi alasan mengapa harus kreativitas anak yang dikembangkan, maka dari itu dilakukan penelitian agar dapat menjawab problematika yang terjadi pada saat ini, adakah pengaruh atau tidaknya media pembelajaran audiovisual terhadap kreativitas anak pada masa pandemi covid 19 ini. Adapun hasil dari penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu yaitu sebagai berikut:

Penelitian diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrument penelitian yang akan digunakan. Instrument sebelumnya divalidkan oleh pakar ahli terlebih dahulu, setelah dinyatakan valid oleh validator baru digunakan dilapangan. Anak TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu yang berjumlah 56 anak yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual. Maka dilakukan penelitian dengan berbagai uji pada anak menggunakan media audiovisual yang telah disediakan.

Sebelum melakukan uji ke tempat penelitian terlebih dahulu melakukan validasi di tk pembina 1 kota Bengkulu, berdasarkan hasil uji validasi menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran audiovisual dan variabel kreativitas anak usia dini yang dilakukan pada 20 responden anak di tk pembina 1 kota Bengkulu dengan pertanyaan 30 soal, semua peritem indikator dapat dikatakan valid. Setelah uji validasi selanjutnya dilakukan uji reliabilitas guna untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, hasil dari uji reliabilitas menunjukkan bahwa korelasi antara skor variabel media pembelajaran audiovisual (x) dan variabel kreativitas anak usia dini (y) nilai koefisien cronbach alpha adalah sebesar 0,960 dan 0,943 maka koesioner sebagai alat pengukuran dalam penelitian ini telah memenuhi syarat reliabilitas, sehingga dapat dijadikan alat ukur pada analisis selanjutnya di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu.

---

<sup>59</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: KENCANA, 2011).h.124.

Berdasarkan hasil uji data di atas maka pembahasan tentang hasil pengujian selanjutnya masuk ke uji asumsi klasik yang terdiri dari uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis adalah sebagai berikut. Uji analisis deskriptif, data hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran audiovisual dan kreativitas anak usia dini dengan responden sebanyak 56 orang, data di peroleh dari hasil jawaban angket responden. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui bahwa media pembelajaran audiovisual pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu masuk dalam kategori tinggi dengan jumlah 46% dan kreativitas anak usia dini juga masuk dalam kategori tinggi dengan jumlah 49%. Selanjutnya uji normalitas, hasil pengujian normalitas diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,578 yang berarti nilai tersebut di atas tingkat signifikansi 0,05 ( $0,578 > 0,05$ ), maka data tersebut terdistribusi secara normal. Setelah uji normalitas dilakukan lagi uji homogenitas berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai 0.316 yang berarti nilai lebih besar dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians variabel (x) bersifat homogen. Artinya, sebaran data pada variabel media pembelajaran audiovisual memiliki keragaman nilai yang sama atau berasal dari populasi yang sama.

Uji yang terakhir yaitu uji hipotesis, dari hasil perhitungan didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,023 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,98. Hal ini berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa koefisien media pembelajaran audiovisual secara parsial tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hasil uji F, menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  yang diperoleh adalah 19,6 atau lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $19,6 > 2,72$ ) dengan nilai sig. 0,000 sehingga dapat dikatakan bahwa satu variabel independen dengan signifikan memberikan pengaruh yang besar terhadap kreativitas anak usia dini.

Sesudah menggunakan media audiovisual kreativitas anak usia dini 5-6 tahun mengalami peningkatan, dengan media audiovisual terjadi

komunikasi yang interaktif dan menyenangkan sehingga anak dengan mudah menerima informasi dari guru. Menurut Johann Heinrich Pestalozzi berpendapat bahwa melalui pengembangan audiovisual memori dapat dikembangkan potensi lain seperti daya imajinasi, kreativitas, bakat, minat dari seorang anak, karena melalui pengembangan auditory, anak mengoptimalkan pendengarannya, visual, anak dapat menggunakan penglihatannya dengan baik, memory, anak dapat mengungkapkan dan melatih ingatan secara baik.” Oleh karena itu perkembangan belajar melalui audiovisual memori ini menjadikan proses belajar yang menyenangkan sehingga hal-hal yang paling sulit menjadi lebih mudah dan dari abstrak menjadi konkret serta mudah disampaikan kepada anak.<sup>60</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan audiovisual dapat mengoptimalkan pendengaran, penglihatan dengan baik, dan melatih ingatan secara baik. Sehingga akan menciptakan komunikasi yang interaktif dan dapat mengembangkan kreativitas anak. Dari hasil rekapitulasi hasil penelitian dapat diketahui adanya peningkatan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audiovisual mempunyai fungsi dalam perkembangan pembelajaran anak. Jadi, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual pada penelitian ini memberikan dampak terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan pada penelitian ini hanya mencakup di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu, tidak bisa meneliti di TK lain. Yang kedua pada penelitian ini hanya dibatasi anak umur 5-6 tahun saja, yang ketiga ruang lingkup penelitian ini tidak terlalu luas sehingga hanya dibatasi dua variabel yaitu media pembelajaran audiovisual dan kreativitas anak usia dini, dan yang

---

<sup>60</sup>Erlinda, Lubis. Dkk. *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Peningkatan kosakata Anak Usia 4-5 Tahun*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan, 2019).h.9.

terakhir terfokus hanya untuk didalam dunia pendidikan, untuk penelitian selanjutnya hanya bisa dijadikan bahan pembelajaran dalam lembaga pendidikan tidak bisa jadi acuan untuk PT atau perusahaan dan lain sebagainya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas dan hasil-hasil data yang diperoleh dari penelitian sebagaimana yang telah di bahas dalam penelitian ini, maka dapat di tarik kesimpulan: Berdasarkan hasil uji hipotesis, hasil uji t menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  yang diperoleh sebesar 1,25 dengan nilai signifikan 0,000 yang berarti variabel media pembelajaran audiovisual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hasil uji hipotesis, hasil uji f menunjukkan bahwa satu variabel independen yaitu media pembelajaran audiovisual dengan nilai signifikan sebesar 0,000 dan nilai  $f_{hitung}$  (19,6) > nilai  $f_{tabel}$  (2,72) memberikan pengaruh yang besar terhadap variabel kreativitas anak usia dini.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengelolaan data yang dibuktikan dengan data-data yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu. Adapun saran-saran penulis agar lebih baik untuk kedepannya antara lain:

1. Bagi guru dan pihak-pihak yang terkait, hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar anak bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Bagi anak-anak hendaknya selalu memperhatikan apa yang di sampaikan guru dengan seksama dan meningkatkan motivasi belajar ketika kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas ataupun di luar kelas, terutama kegiatan pembelajaran yang melibatkan anggota tubuh seperti telinga dan mata.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Berbagai Cara Latihan Otak & Daya Ingat dengan Menggunakan Ragam Media Audiovisual*. Yogyakarta: Diva Press.
- Citariani, Ni Made. 2020. *Menjadi Orang Tua Hebat di Era Digital*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Lubis, Erlinda. Dkk. 2019. *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Peningkatan kosakata Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan. Vol.2 No.8
- Hartati, Sri. 2018. *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Stimulasi Sensori Pendengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD*. Jurnal ISN Early Childhood Education Journal Of Indonesia: Universitas Negeri Padang. Vol.2 No.1
- Margono, S. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putuayu, Ditha Septyani. 2020. *Pengaruh ProjeK-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Prilaku Belajar Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. Vol.8. No.2
- Setiadi, Doddy. 2019. *Standardisasi Konten Audiovisual Humas Pemerintah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Sit, Masganti. Dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktek)*. Medan: Perdana Mulya Sarana IKAPI.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitati*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Yuliani Nuraini. Dkk. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*. Banten: Universitas Terbuka.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1981. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia.
- Suryani, Nunuk. Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsen dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susi, Ockti vanni. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dwi Utama Deli Serdang*. Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Suyadi. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulfha, Nabilla Maghfi. 2019. *penerapan media audio-visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini di paud tsabita kalianda lampung selatan*. Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata pena.
- Yazar, Tarik. 2013. *A Research Of Audio Visual Educational Aids On The Creativity levels of 4-14 year old children as a process in primary education*. *Jurnal: tarik yazar and Gokce Arifoglu/Procedia-sosial and behavioral sciences*. Vol.51 No.2012
- Yus Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.