

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki banyak kemampuan dan potensi yang perlu dikembangkan. Usia pada masa-masa ini sering disebut dengan masa *golden age*, karena perkembangan otak sangatlah pesat. Frobel dan Masa (2005:1-9), beliau menjelaskan bahwa anak memiliki kualitas yang baik. Selain itu kemampuan anak juga bisa hilang, jika tidak selalu ditempa dan dikembangkan. Masa anak-anak di usia 2-6 tahun, ialah masa untuk mendapatkan stimulus (Musfiroh,2009:3).

Masa-masa *golden age* jika perkembangannya tidak dioptimal kan maka sangat disayangkan. Anak merupakan karakteristik unik dan beda dengan orang dewasa. Anak memiliki pribadi yang aktif, suka dengan sesuatu yang baru ia lihat dan dengar. Perlu bantuan guru untuk mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran pada anak juga harus disesuaikan dengan kaarkter anak usia dini yaitu bermain.

Berbagai aspek yang perlu dikembangkan dan diasah sejak usia dini dini yaitu, aspek NAM, bahasa, kognitif/Pengetahuan, sosial emosional, fisik motorik, begitupun seni. Aspek yang tertera pada kurikulum paud tersebut harus dilaksanakan dengan optimal. Fadlillah (2017:44) berpendapat bahwa kurikulum di dalam pembelajaran ialah sebagai penentu arah dari pendidikan.

Khususnya pada aspek seni banyak sekali kegiatan yang dapat kita kembangkan untuk meningkatkan potensi dan kreativitas anak. kegiatan seni di TK sangat bervariasi anak dapat mencoba berkarya dan bereksplorasi. Pada anak kreativitas terlihat jelas waktu anak bermian, dimana ia dapat membuat berbagai hasil karya.

Seni ialah aspek pendorong kreativitas anak. Kegiatan seni erat hubungannya dengan kreativitas. Pengembangan kreativitas memiliki tujuan untuk memberi aktivitas khususnya seni pada anak hasil akhir bukan hal

penting melainkan pada proses waktu anak bermain dan terlibat kegiatan yang kreatif.

Selanjutnya, kreativitas juga perlu dikembangkan mengingat kreativitas anak bisa meningkatkan prestasi belajar atau akademik anak (Yamamoto, 1964). Dengan begitu semakin tinggi kreativitas yang dimiliki maka semakin tinggi prestasi akademik yang dicapai. Kegiatan dalam seni rupa dapat kita kembangkan menjadi berbagai macam kegiatan yang dapat memunculkan kreativitas anak usia dini. Seni rupa dibagi menjadi seni dua dimensi dan seni tiga dimensi. Kegiatan seni sangat menyenangkan dan cocok untuk anak usia dini dibuktikan berbagai kegiatan dalam pendidikan Taman Kanak-kanak banyak mengarah pada kegiatan seni.

Pendidikan di sekolah yang disusun secara sistematis bertujuan agar apa yang diberikan kepada anak menjadi pengalaman yang lebih bermakna. Pengalaman bermakna dan proses yang diberikan menjadi tujuan penting dalam hal ini. Media yang digunakan juga berpengaruh dalam menunjang proses kegiatan. Kegiatan yang menarik dan berkesan akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Menggunakan sebuah media dalam kegiatan belajar dapat membantu menjelaskan pesan yang akan ditujukan kepada siswa, dan membantu seorang anak untuk meningkatkan semangat dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan membuat pelajaran lebih bervariasi dan lebih memberi makna (Ermayani, 2009).

Berdasarkan pendapat Sudjana (2005:6), dalam proses belajar interaksi dari guru dan anak dilingkungan belajar dirancang supaya dapat mencapai tujuan belajar yaitu kemampuannya dimiliki anak setelah mengikuti kegiatan belajar. Tindakan yang dapat dilakukan untuk pembelajaran agar lebih efektif efisien yaitu pendidik yang mampu dalam menciptakan metode kegiatan belajar juga diharapkan dapat memanfaatkan audio visual dalam menyampaikan materi pada anak.

Menurut pendapat Scramm (2009:11) bahwa media ialah sebuah teknologi yang membawa informasi untuk dapat dimanfaatkan sebagai keperluan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran ialah alat untuk mengkomunikasikan pembelajaran guru kepada siswa yang berpartisipasi. Pembelajaran prasekolah sering disajikan dalam bentuk pelajaran. Terkadang membuat anak kesal, sehingga guru mencari inovasi untuk memotivasi mereka dan menambah minat belajar anak. Salah satunya dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan pendapat Sanaky (2011:4) media pembelajaran bertujuan sebagai berikut :

- a. Memudahkan kegiatan belajar dikelas
- b. Dapat mempermudah pada kegiatan pembelajaran
- c. Menjaga keterkaitan antara materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran
- d. Membantu fokus siswa di dalam proses pembelajar

Media pembelajaran ialah sebagai alat untuk mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran dari guru pada peserta didik, sehingga diharapkan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Pada media audio visual bisa digunakan ditempat manapun dan situasi manapun. Media berbasis audio visual sangat banyak sekali, terutama penyajian video bergambar dengan suara dan lagu ialah tontonan favorite setiap orang tidak dipungkiri oleh anak-anak. Anak-anak sangat menyukai video dengan lagu. Berdasarkan databoks sebuah situs data statistik ekonomi dan bisnis yang beridiri sejak 2012. Databoks menyatakan bahwa 10 media sosial yang paling sering digunakan dan dilihat ialah Youtube dimana youtube menyajikan sebuah video dan lagu.

Seiring perkembangan waktu teknologi terus berkembang. Banyak hal baru dan membuat hal menarik untuk anak. Sebagai seorang guru dimasa sekarang dituntut untuk mengikuti zaman. Apalagi anak didik kita anak usia dini sangat antusias apabila kita memakai media yang bervariasi. Misalnya penggunaan audio visual melalui tv dan laptop. Melalui audio visual (video

tutorial membuat berbagai seni rupa) peneliti berupaya menarik perhatian anak. pemanfaatan media pembelajaran sudah menjadi hal wajib digunakan ditingkatkan pendidikan, pada pendidikan PAUD penggunaan media masuk keranah yang lebih maju dengan perkembangan zaman dan teknologis.

Fenomenia yang dijumpai sekarang ialah anak lebih suka melihat hp dan televisi dibanding mendengarkan saja dan membaca buku sekolahnya. Perlu disadari juga bahwa tontonan-tontonan yang ada sekarang memiliki kontribusi terhadap dunia pendidikan. Begitupun anak akan lebih antusias dan dapat mengajak anak untuk saling berkomunikasi (Fadhli;2014). Namun juga perlu diperhatikan penggunaan video atau yang sekarang sudah dipublis melalui youtube dan ditonton secara terus menerus akan berdampak juga pada anak, untuk itu durasi 30-60 menit perhari.

Selain itu dibuktikan dalam penelitian dari saudari SilvianaWindaviv (2014,5-6) tentang pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Di Kelompok B dengan hasil meningkat yang artinya sebagian besar anak menyukai media audio visual banyak yang mendapatkan nilai tinggi artinya minat belajar meningkat dari sebelum anak di beri perlakuan.

Selanjutnya, pada penelitian (Purnomo,Joni;2014:142) di SMP Negeri 1 Pacitan, hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audiovisual pada IPA. Hasil belajar meningkat setelah menggunakan media audiovisual. Peningkatan hasil belajar menyebabkan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran meningkat. Selain meningkatkan persentase kriteria ketuntasan minimal. Media audiovisual juga digunakan untuk membimbing siswa mewakili sekolah dalam lomba IPA se-Kabupaten.

Pada penelitian ini, penulis memilih penelitian di TK Widoro II Mategal sebagai tempat penelitian. Ketertarikan penulis untuk memilih TK di desa tersebut karena merupakan salah satu TK yang bisa di katakan pilihan di bandingkan TK yang juga ada di desa tersebut. TK tersebut juga tercatat selalu memiliki jumlah murid yang banyak dibandingkan TK di sekitarnya. Fasilitas media pembelajaran seperti laptop, TV, alat permainan edukasi dan juga

kompetensi guru yang pernah mendapatkan juara dalam lomba membuat media pembelajaran ditingkat kabupaten. Namun media audio visual khususnya kurang maksimal dalam memanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menambah atau memperluas pengetahuan anak serta untuk memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan diatas dan hasil observasi dan wawancara awal Di TK Widoro II Mategal, anak sangat antusias saat menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran, akan tetapi kemampuan anak dalam menyelesaikan dan memvisualisasikan apa yang mereka lihat dalam membuat karya masih kurang. Sekitar 65% anak dari 24 anak mereka senantiasa masih meminta bantuan guru ketika menirukan sebuah gambar objek. Seharusnya anak sudah mampu menirukan objek dan memvisualisasi dalam membuat karya.

Kurangnya kemampuan anak dalam memvisualkan atau membuat karya disebabkan kurangnya kemampuan guru dalam menyajikan media audio visual yang menarik, dan bervariasi dalam pembelajaran seni media audio visual hanya menampilkan gambar karya. Selain itu guru cenderung hanya bersifat verbalistik saja. Guru hanya menjelaskan secara verbal dan demonstrasi saja. Hal tersebut dirasa kurang membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Widoro II Mategal yang berjudul "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Taman kanak-kanak Widoro II ditemukan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Guru bersifat verbalistik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Sekitar 65% anak dari 24 anak mereka senantiasa masih meminta bantuan guru ketika menirukan sebuah gambar objek.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini ialah :

- a. Penelitian ini ditujukan untuk anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun, berfokus pada penggunaan media pembelajaran dan kemampuan anak dalam memahami materi pembelajaran di TK Widoro II Mategal Tahun Pembelajaran 2020/2021.
- b. Media audio visual yang menampilkan video terkait seni rupa anak usai dini. Video disini yang ditampilkan ialah (1) berbagai gambar karya bervisual kartun dan nyata, (2) cara atau tutorial membuat karya, dan (3) mewarnai karya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ialah :

Adakah pengaruh media audio visual terhadap kreativitas seni rupa anak usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian ialah :
Untuk Mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kreativitas seni rupa anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini menjelaskan dan menambah pengetahuan tentang audio visual dan kreativitas seni rupa anak usia dini. Sehingga hasil penelitian dapat menambah teori tentang pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat digunakan dalam pendidikan
- 2) Menambahkan informasi berupa pengetahuan media audio visual khususnya pada kreativitas anak usia dini
- 3) Ikut bekerjasama dalam dunia pendidikan dan pembelajaran

b. Bagi Pendidik

- 1) Menambah wawasan terkait penggunaan dan pengembangan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran.
- 2) Membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.
- 3) Memotivasi guru untuk menghasilkan ide didalam mengajar supaya bervariasi dan menyenangkan bagi anak.
- 4) Memberikan hal baru, menarik dan berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran pada anak usia dini.

c. Bagi Anak

- 1) Menambah pengalaman baru anak
- 2) Menambah pengetahuan anak terkait seni rupa
- 3) Meningkatkan minat belajar dengan melihat video yang menarik