

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Implementasi adalah suatu pelaksanaan atau Tindakan dalam sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perancangan sudah dianggap sah. Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Dalam Undang-Undang sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 yang berbunyi sebagai berikut:

“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 beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Fatimah, 2021:2).

Sistem pendidikan di Indonesia mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional yang dimana membawa sebuah perkembangan dan kemajuan bangsa serta menjawab tantangan zaman yang selalu berubah, Pendidikan di era globalisasi dan modern menjadi salah satu tantangan bagi pendidik untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat.

Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam denyut aktivitas saat ini dan Periode yang akan datang, salah satunya dalam elemen pendidikan. Dapat dipahami bahwa perkembangan sektor teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk yang

berubah sesuai zaman sekarang untuk menawarkan hal-hal baru bagi pendidikan (Bali, 2019:29).

Kata “media” pembelajaran berasal dari bahasa latin ”medius” yang secara harfiah berarti ”tengah”, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Arsyad, 2011:24). Dari pengertian tersebut definisi media adalah alat pembelajaran bisa dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyampaian atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efisien dan efektif, lingkungan sekolah juga menjadi salah satu media dalam segala bentuk yang digunakan untuk sebuah proses penyaluran informasi.

Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak.

Menurut Arsyad Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar), Sedangkan menurut Rahman audio visual adalah suatu peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh Indera pandang dan pendengaran

(Hastuti, 2014:89). Dari beberapa pendapat dalam media audio visual, dapat disimpulkan bahwasanya media audio visual adalah kombinasi antara audio dan visual dengan menggunakan gambar dan suara yang digabungkan. Sesuai dengan namanya, media Audio visual adalah sebuah kombinasi audio dan visual atau bisa disebut dengan media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada anak semakin lengkap dan optimal.

Video menjadi salah satu media yang diminati oleh anak karna melibatkan indra pengelihatan dan pendengaran, dan juga gambar bergerak dan bermacam warna. Seperti lagu-lagu yang beredukasi (Ajeng Rizki Safira, 2020).

Media audio visual juga sebuah alat bantu kata dan tulisan yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara, paduan antara gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video, serta sound dan film. Pembelajaran gerak dan lagu adalah gerakan yang dilakukan anak berdasarkan syair lagu yang biasanya dinyanyikan oleh anak secara bersama-sama. Syair lagu mengarahkan atau menuntun anak pada gerakan yang meniru gerakan dalam lagu tersebut.

Kelebihan media audio visual yaitu media yang sangat membantu dalam proses pembelajaran karena media audio visual merupakan media yang tidak hanya berupa pesan suara saja ataupun pesan gambar saja akan tetapi media ini berbentuk audio (suara) dan visual (gambar) sehingga pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran lebih mudah untuk

dipahami. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah- langkah dan cara yang benar dalam berwudhu. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, video yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat di tampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya bunga, dari mulainya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan masa keemasan (*golden age*) khususnya usia 5-6 tahun, dengan adanya TK bertujuan membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak antara lain nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan juga kemandirian, maka dari itu pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak tersebut hendaknya dilaksanakan dengan berbagai metode kegiatan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi anak didik. Pada fase masa keemasan (*golden age*) inilah peran pendidikan sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan anak selanjutnya.

Dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD pada struktur kurikulum PAUD terdapat program pengembangan yaitu nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional dan seni. Indikator pencapaian perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia yaitu 0-<3 bulan, 3-6 bulan, 6-0 bulan, 9-12 bulan, 12-18 bulan, 2 tahun, 2- 3 tahun, 3-4 tahun, 4-5 tahun, 5-6 tahun. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal (Zulfania, 2021). Pendidikan anak

usia dini memberikan sebuah pengalaman dan pembelajaran bagi anak. Serta tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, agar anak memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya.

Salah satu aspek yang sangat perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas, Proses kreativitas yang berkaitan dengan kognitif anak, dengan kreativitas anak dapat mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada dipikiran anak dan memiliki dampak yang baik untuk masa depannya (Rahayu, 2020). Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini. Dikarenakan kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula.

Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati. (Rahayu H. Y., 2020). Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sebuah hal yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerakan, permainan dramatis, dan seni visual (Nurjanah, 2020).

Dari aspek pribadi anak, telah muncul adanya kreativitas yang sangat unik dengan interaksi lingkungannya. Setiap anak telah memiliki bakat kreatif dalam dirinya masing-masing. Namun terkadang masing-masing anak dengan sifat yang berbeda-beda. Dalam pengembangan kreativitas sebagai kemampuan yang berfikir kelancaran, kelenturan untuk membangkitkan ide maupun sebuah gagasan tertentu. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan. Kreativitas dapat ditinjau dari aspek pendorong yang dapat mendorong anak untuk dirinya. Mendorong anak berupa minat, hasrat, dan motivasi. Baik dari lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat, agar semua pengembangan kreativitas anak dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti selama PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) I di kelas B Mekah TK Al Azhar 50 Bengkulu, guru telah membuat perencanaan pembelajaran untuk menumbuhkan karakter kreativitas anak dengan melakukan proses belajar mengajar dan ice breaking menggunakan berbagai media pembelajaran salah satunya menggunakan media audio visual.

Maka berdasarkan paparan diatas pennis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Di TK Al Azhar 50 Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat rumusan masalah bagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis Audio Visual dalam menumbuhkan kreativitas anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi

media Audio Visual dalam menumbuhkan kreativitas anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu?

3. Bagaimana Solusi yang diberikan oleh guru dalam menumbuhkan kreativitas anak Melalui media Audio Visual?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran berbasis Audio Visual dalam menumbuhkan kreativitas anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu
2. Dapat mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media Audio Visual dalam menumbuhkan kreativitas anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu
3. Untuk mengetahui Solusi yang di berikan oleh guru dalam menumbuhkan kreativitas anak Melalui media Audio Visual

D. Manfaat Penelitian

Bedasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang proses belajar mengajar dalam menumbuhkan Kreativitas anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu
 - b. Dapat mengatasi tantangan dan hambatan dalam menumbuhkan Kreativitas Anak di TK Al Azhar 50 Bengkulu

2. Bagi Guru

- a. Membantu guru menumbuhkan Kreativitas Anak.
- b. Dapat mengetahui sejauh mana Kreativitas yang dimiliki Anak dalam proses belajar mengajar

3. Bagi Anak

- a. Anak dapat menumbuhkan Kreativitas dan dilanjutkan di luar sekolah.
- b. Anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai Kreativitas.

E. Definisi Istilah

Implementasi media pembelajaran berbasis audio visual untuk menumbuhkan kreativitas anak mengacu pada penggunaan alat dan sumber daya yang menggabungkan elemen audio seperti suara, narasi, atau music dan visual seperti gambar, video, atau animasi dalam proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan stimulatif, sehingga dapat merangsang kreativitas anak.

Dengan media audio visual, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks melalui representasi visual dan auditori yang mendalam. Ini dapat mencakup penggunaan video pendidikan, presentasi multimedia, animasi, dan permainan edukatif yang dirancang untuk memicu imajinasi dan kreativitas mereka. Implementasi ini bertujuan untuk menumbuhkan keterlibatan, memperluas pemahaman, dan mendorong ekspresi kreatif anak dalam proses pembelajaran.