

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan zaman yang semakin cepat, penyelenggara pendidikan, baik formal maupun non formal, harus memberikan layanan terbaik untuk memfasilitasi proses belajar sehingga anak-anak dapat memaksimalkan potensi mereka. Interaksi yang dilakukan anak dengan dunia sekitarnya adalah komponen penting yang mempengaruhi proses belajar anak. Pendidik berkonsentrasi pada menciptakan lingkungan yang mendukung dorongan untuk belajar dan perkembangan potensi anak. Dalam hal ini, media pendidikan merupakan komponen penting. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat mengatasi sifat pasif siswa, menurut Sadiman (2003:16). Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa proses belajar anak berjalan dengan baik, pengadaan media harus dilakukan dengan benar.

Setiap benda di sekitar kita dapat digunakan untuk mengajar anak-anak dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Tidak ada biaya yang signifikan untuk menemukan dan di sekitar anak. Selain itu, berbagai macam jenis bahan, bentuk, warna, tekstur, dan ukuran yang berbeda-beda atau ini dapat meningkatkan kreativitas anak dan mendorong mereka untuk membuat sesuatu yang baru. Anak-anak dapat meningkatkan kreativitasnya, belajar tentang berbagai ide, dan meningkatkan medianya dengan membuat karya seni dengan menggunakan benda nyata atau lewat gambar. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan visual Anak-

anak yang pintar secara memiliki kemampuan untuk memikirkan bentuk atau membuat bentuk tiga dimensi, yang mirip dengan kemampuan orang dewasa yang bekerja sebagai seniman patung atau perancang bangunan (Nakita, 2005:85). Untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan imajinasi, mereka harus diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara visual. Kemampuan ini memungkinkan anak-anak untuk melihat dunia dengan detail, membentuk gambaran dalam pikirannya berdasarkan objek yang mereka lihat atau ciptaan mereka sendiri, merasakan eksistensinya di luar objek-objek di sekelilingnya, dan mewujudkan imajinasi mereka. Untuk membantu anak-anak mengembangkan berbagai kemampuan dalam bidang media visual, rangsangan yang tepat harus diberikan sejak usia dini. Pada usia dini akhir, penting untuk memberikan perhatian khusus pada pengembangan media visual. Jadi, berbagai khayalan anak mulai muncul pada usia enam hingga delapan tahun. Diharapkan bahwa kreativitas anak akan menjadi lebih baik dengan bimbingan dan dorongan yang tepat. Kemampuan anak untuk berimajinasi dan menggambarkan gambar dalam pikirannya, yang merupakan komponen penting dari media visual, akan terus berkembang. Selain itu, pada usia ini, anak-anak mulai dapat mengontrol benda dan gambar di ruang visual nya (Bunda, 2003:42). Perkembangan kemampuan kreatif anak akan didukung oleh latihan berulang yang melibatkan manipulasi objek. Ini juga akan mendorong mereka untuk membuat gagasan baru. Oleh karena itu, diharapkan bahwa guru dapat memberikan yang terbaik dari diri mereka untuk memenuhi semua kebutuhan siswa, terutama yang berkaitan dengan perkembangan media visual-spatial.

Fakta yang ada di lapangan ternyata tidak sejalan dengan ini. Lembaga pendidikan baik informal maupun formal yang berpotensi membantu anak-anak berusia antara enam dan delapan tahun meningkatkan media visual ternyata kurang berperan. Selain itu, lembaga pendidikan nonformal yang diharapkan dapat berfungsi sebagai pengganti, penambah, atau pelengkap pendidikan formal ternyata masih memiliki kekurangan yang sama dengan kekurangan yang ada di lembaga pendidikan informal maupun formal. Banyak faktor berkontribusi pada kurangnya pengembangan media visual di sekolah. Salah satunya adalah kurangnya media permainan untuk anak-anak berusia enam hingga delapan tahun. Karena lebih banyak alat permainan edukatif yang dialokasikan untuk anak prasekolah, tidak ada variasi dan jumlah yang cukup. Salah satu alasannya adalah jumlah dana yang sangat besar yang dibutuhkan sekolah, yang mengakibatkan pengurangan atau pembatasan pengadaan media permainan. Ini terjadi karena harga media permainan yang tersedia saat ini sangat mahal. Walaupun guru telah mencoba mengatasi masalah ini dengan mengadakan kegiatan kreatif menggunakan media yang tersedia, seperti kertas krep, karton, origami, dan lainnya, media visual masih belum berkembang secara optimal. Ketika media tidak tersedia di sekolah, tidak jarang guru atau asisten guru mengurangi kegiatan kreativitas atau memanipulasi item dalam seni dan kerajinan tangan.

Problem di atas terjadi karena guru atau asisten guru tidak kreatif dalam pengadaan media pembelajaran. Atau yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran menjadi kurang dimanfaatkan dan bahkan tetap dianggap sebagai. Dengan pandangan ini, guru atau asisten guru sering meminta anak-anak untuk

berhenti bermain. Namun, selama atau tersebut aman dan bersih, mereka bahkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berekspresi. Akibatnya, proses belajar tidak berhasil meningkatkan media visual anak.

Seorang guru atau asisten guru tahu bahwa dapat digunakan untuk membangun media visual anak, mereka tidak akan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Ini disebabkan oleh fakta bahwa mengumpulkan yang berguna untuk digunakan dalam kegiatan belajar anak membutuhkan waktu dan tempat penyimpanan khusus. Ini menunjukkan bahwa jumlah guru atau asisten guru yang benar-benar bekerja sebagai guru dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam pengembangan media visual anak.

Kenyataan lain yang dapat dilihat adalah bahwa guru dan asisten guru tidak memahami media visual dengan baik, dan bahwa pengembangannya menyebabkan strategi pembelajaran yang tidak sesuai digunakan. Anak-anak tidak memiliki banyak kebebasan untuk berekspresi dengan cara apa pun, sedangkan kebebasan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan visual, terutama untuk perkembangan ide dan kreativitas mereka. Guru ataupun asisten guru sering memberikan intervensi yang berlebihan pada anak seperti memberikan contoh hasil karya yang akan dibuat oleh anak baik berupa gambar atau hasil karya tiga dimensi serta instruksi pada anak dalam menentukan bentuk, pemilihan warna, hiasan yang harus diikuti anak.

Membantu anak mengerjakan sesuatu sebelum memintanya untuk berusaha sendiri adalah intervensi lain yang biasa dilakukan. Intervensi yang diberikan sama dengan menghalangi anak-anak untuk berkreasi dan berimajinasi

secara bebas, sehingga tentu saja berdampak negatif pada pengembangan media visual. Anak-anak yang dididik dengan cara ini akan kesulitan menghadapi berbagai masalah dalam hidup mereka karena mereka selalu menunggu orang lain untuk menyelesaikan masalah mereka.

Kegiatan yang diberikan kurang variatif karena pengetahuan dan pengalaman guru dan asisten guru yang terbatas dalam pengembangan media visual. Kegiatan yang ditawarkan mungkin bahkan tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan visual anak atau kemampuan mereka untuk membuat gambar imajiner. Meskipun visualisasi sangat penting untuk media visual, kurangnya stimulasi dapat menghambat perkembangan kemampuan visual lainnya.

Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran anak usia 5-6 BKB Pelangi Pulo Gadung Jakarta Timur.

B. Fokus Penelitian

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah Penggunaan Media Visual Anak Usia 5-6 Tahun di BKB PAUD Pelangi Pulo Gadung Jakarta Timur. Meliputi: 1) Meningkatkan media visual melalui penggunaan media gambar, 2) Memanfaatkan CD interaktif untuk meningkatkan media visual anak, 3) Pengembangan media visual melalui penggunaan media , 4) Meningkatkan kemampuan visual melalui penggunaan media kartu bergambar.

Kemampuan untuk mengamati lingkungan asli seseorang, kemampuan untuk membuat gambaran dalam pikiran berupa objek yang pernah dilihat dan objek hasil imajinasi, kemampuan untuk memahami dirinya sebagai objek lain di luar objek-objek yang ada di sekitarnya, dan kemampuan untuk menghadirkan gambaran

imajinatifnya dalam dunia nyata atau fisik adalah semua contoh keterampilan visual . Media adalah alat atau wahana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan menarik perhatian dan mempengaruhi pikiran dan perasaan siswa, yang menghasilkan proses belajar yang efektif.

Fokus penelitian ini adalah siswa BKB PAUD Pelangi Pulo Gadung di Jakarta Timur yang berusia antara 5-6 tahun. Kemampuan motorik halus anak-anak pada usia lima hingga enam tahun sudah semakin baik. Selain itu, dia semakin tertarik pada seni dan keterampilan. Oleh karena itu, anak-anak usia ini siap untuk mengikuti pelatihan yang melibatkan memanipulasi berbagai media .

C. Tujuan Penelitian

Studi ini menggunakan untuk mendeskripsikan penggunaan media visual anak-anak berusia lima hingga enam tahun.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Dalam hal teori dan praktik, penelitian ini memiliki keuntungan berikut:

1. Secara Teoritis

Studi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah tentang metode untuk meningkatkan kemampuan visual anak-anak berusia enam hingga delapan tahun.

2. Secara Praktis

a. Kalangan Akademik

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi kalangan akademik dan dapat memperkaya spektrum ilmu pengetahuan.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan inisiatif kegiatan di sentra permainan yang bertujuan untuk meningkatkan media visual pengunjung yang datang.

c. Masyarakat atau Asisten Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengatur pendidikan seni bagi anak. Mereka juga dapat memberi masyarakat kesempatan untuk terus berkontribusi pada perkembangan media anak, khususnya media visual, tanpa khawatir tentang biaya.

d. Orang tua

Penelitian ini bertujuan untuk memberi tahu orang tua lebih banyak tentang seberapa penting perkembangan media visual bagi masa depan anak-anak mereka.

e. Anak Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mereka untuk mengubah menjadi karya seni dan kerajinan tangan. Dengan demikian, media visual mereka akan semakin berkembang.

f. Peneliti Selanjutnya

Studi ini dapat membantu para peneliti memperluas pengetahuan ilmiah mereka dan berfungsi sebagai sumber referensi bagi peneliti di masa mendatang. Sudah di parafrase.