

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu proses yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sementara itu, pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bentuk pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui rangsangan pendidikan agar anak siap secara fisik dan mental dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.¹

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya bertujuan untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup semua aspek kepribadian. Kegiatan yang dapat membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, verbal, sosial, emosional, fisik, dan motoriknya harus ditawarkan oleh lembaga PAUD.² Untuk mendukung perkembangan tersebut, perlu disediakan sarana dan prasarana yang sesuai, seperti media pembelajaran, ruang kelas, area bermain, serta program yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini.

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

² Suyadi, Maulidya Ulfa, *KONSEP DASAR PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 17

Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakter anak agar proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Guru juga diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, inspiratif, dan memotivasi, agar anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, guru PAUD perlu menyusun metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, apabila anak kurang memperhatikan atau tidak menyelesaikan tugas, hal ini bisa menjadi tanda bahwa materi yang disampaikan belum dipahami dengan baik. Maka, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran audio visual.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang membantu menyampaikan materi secara efektif sehingga dapat menumbuhkan minat, perhatian, serta pemahaman siswa.³ Audio visual sendiri merupakan media yang memadukan suara dan gambar bergerak, seperti video, film, VCD, televisi, dan audio, yang menyerupai bentuk asli dari objek yang disampaikan.⁴

Peneliti memilih media audio visual karena dinilai mampu mengatasi masalah kurangnya konsentrasi belajar anak. Media ini memungkinkan penjelasan terhadap objek atau peristiwa yang sulit dijelaskan secara langsung oleh guru, sehingga anak lebih mudah memahami dan fokus. Mengingat anak usia dini memiliki rasa ingin tahu

³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), hal. 6

⁴ Shoffan Shoffa, Dkk, *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: Avasa Pustaka, 2003), hal.

yang tinggi, guru perlu menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak mudah bosan.

Media audio visual yang digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak adalah media video. Video adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.⁵

Media video dipilih sebagai bentuk audio visual yang digunakan karena dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak, sekaligus memotivasi mereka untuk belajar secara sadar dan terarah. Dalam penelitian ini, video yang digunakan menampilkan kesenian tradisional bantengan dari Mojokerto, Jawa Timur. Kesenian ini populer di kalangan masyarakat dan sering ditampilkan dalam berbagai acara, seperti pernikahan, khitanan, perayaan kemerdekaan, dan syukuran.

Kesenian bantengan adalah seni pertunjukan tradisional yang memadukan seni bela diri, tari, olah karungan, syair-syair, dan unsur magis. Kesenian bantengan dimainkan oleh dua orang, yakni yang satu di bagian depan sebagai kepala banteng dan satunya di bagian belakang sebagai ekor banteng. Kostum banteng terbuat dari kain hitam dan topeng kayu berbentuk seperti kepala banteng, dengan tanduk banteng dibentuk menyerupai tanduk banteng sungguhan. Kesenian bantengan ini menjadi

⁵ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), hal. 63

menarik saat para pemainnya memasuki tahap *trance*. Seorang pemain yang berada di bawah pengaruh roh halus disebut dalam kondisi tidak sadar. Dalam kesenian Bantengan, semakin tidak sadar pemainnya, semakin memikat pertunjukannya.⁶

Dengan menayangkan video bantengan, anak-anak tidak hanya belajar dengan lebih fokus, tetapi juga mendapat pemahaman budaya dan kesadaran akan pentingnya melestarikan seni tradisional.

Pada tanggal 2 September hingga 3 Oktober 2024 peneliti melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di kelompok B RA Darussalam Pacet. Disana peneliti melakukan observasi secara langsung pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Peneliti menemukan beberapa permasalahan. Pertama, anak-anak yang tidak fokus, anak kadang-kadang memperhatikan apa yang disampaikan atau diajarkan oleh guru namun kadang-kadang mengabaikannya. Kedua, mengerjakan hal lain di luar instruksi, Misalnya, ketika guru meminta siswa untuk menebalkan sebuah kata, siswa tersebut memilih untuk mewarnainya alih-alih menebalkannya. Ketiga, anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sampai selesai, bahkan dibiarkan dan beralih mengerjakan sesuatu yang lain. Keempat, ketika guru tidak dapat mengontrol kelas, anak-anak menjadi tidak tertib dan mengganggu kelas. Kelima, siswa cenderung mengabaikan guru yang kurang memiliki pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran yang mereka ajarkan.

⁶ Nila Alysia, Kesenian Jajaran dan Bantengan di Pemukiman, *Qurthuba: The Journal of History and Islamic Civilization*, Vol. 3, No. 2, Kabupaten Kediri, 2020, Hal. 176-177

Keenam, anak dengan keterlambatan perkembangan yang mengalami kesulitan fokus. Ketujuh, instruktur tidak banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran; mereka hanya menawarkan penjelasan teoritis. Kedelapan, anak mudah bosan dan tidak dapat fokus karena kurangnya minat terhadap media.

Masalah-masalah ini menunjukkan bahwa konsentrasi belajar anak masih rendah. Untuk itu, media audio visual digunakan karena kombinasi suara dan gambar dapat menarik perhatian anak, sehingga mereka lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui **“Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B Di RA Darussalam Pacet.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap konsentrasi belajar anak kelompok B di RA Darussalam Pacet”.

C. Tujuan Masalah

"Mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap konsentrasi belajar anak kelompok B di RA Darussalam Pacet" merupakan tujuan penelitian ini.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Temuan penelitian ini, secara teori, seharusnya memajukan bidang ilmu pendidikan, khususnya berkenaan dengan penerapan materi audio-visual untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini, Hal ini dapat menjadi dasar bagi studi tambahan serta referensi bagi studi yang berkaitan dengan konsentrasi belajar anak.

2. Praktis

a. Bagi Anak Didik

Sebagai pihak yang menjadi subjek dalam penelitian ini, anak didik diharapkan dapat memperoleh manfaat langsung dari penggunaan media audio visual, terutama dalam meningkatkan konsentrasi dan semangat mereka dalam belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih termotivasi dalam mengembangkan ide-ide pembelajaran yang kreatif, menarik, dan bervariasi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar, khususnya bagi anak usia dini.

c. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat menjadi panduan bagi inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan fokus belajar anak-anak di RA Darussalam Pacet melalui penggunaan materi audio-visual.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh tambahan pengetahuan, pengalaman, serta pemahaman yang lebih luas mengenai konsentrasi belajar anak melalui pemanfaatan media audio visual, sekaligus dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pendidikan dan strategi pembelajaran.

