

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media dalam konteks pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Media ini berperan dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik.¹ Media dalam definisinya adalah alat atau sarana yang digunakan sebagai pembawa pesan dalam proses pembelajaran. Pesan yang dimaksud di sini adalah materi pelajaran, yang diperlukan agar pesan tersebut dapat lebih mudah dan dipahami oleh siswa.² Melibatkan media dalam pembelajaran membawa beberapa keuntungan. *Pertama*, visualisasi melalui gambar atau video dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik. *Kedua*, audio bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan, terutama dalam hal keterampilan mendengarkan.³

Media sebagai sumber belajar yang luas, yang dapat berarti manusia, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan kata lain, media dalam konteks pembelajaran tidak

¹ Muhammad Anas, *Alat Peraga Dan Media Pembelajaran* (Bandung: Bumi Aksara, 2018), 10.

² Eka Dewi Utari Syarifuddin, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 10.

³ Dewi Maryam et al., "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43.

hanya terbatas pada alat atau teknologi, tetapi juga mencakup berbagai elemen yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.⁴ Dengan memahami peran, fungsi media, metode dalam konteks pembelajaran dan pendekatan yang holistik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung perkembangan siswa secara optimal.

Audio visual adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman materi.⁵ Media Audio Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan yang berfungsi

⁴ Anas, *Alat Peraga Dan Media Pembelajaran*, 12.

⁵ Hisbiyatul Hasanah Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Jakarta: Pustaka Abadi, 2017), 5.

menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, misalnya media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.⁶ Perkembangan teknologi telah membawa kemajuan, seperti media VCD, yang memungkinkan penonton menikmati karya-karya audio visual di rumah mereka sendiri. Keseluruhan, media audio visual memberikan dimensi tambahan dalam menyampaikan cerita atau pesan, menjadikannya sarana komunikasi yang efektif dan menarik.

Audio visual dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep yang sulit dipahami oleh siswa dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mempertahankan informasi lebih lama, karena penggunaan media belajar audio visual dapat meningkatkan kreativitas guru.⁷ Audio visual dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai jenis media dan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti video, presentasi, atau animasi. Hal ini dapat membantu guru untuk mengembangkan keterampilan teknologi dan kreativitas dalam menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan efektif.

Kreativitas guru adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan yang unik dalam proses

⁶ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: KEMENAG RI, 2009), 41.

⁷ Arum Lestari, "Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7, no. 3 (2017): 214, <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>.

pembelajaran. Kreativitas adalah proses penciptaan sesuatu dari yang belum ada menjadi ada.⁸ Kreativitas guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa guru yang menggunakan model pembelajaran kreatif dan inovatif dapat mempengaruhi minat belajar siswa.⁹ Karena kreativitas guru memainkan peran kunci dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ketika seorang guru mampu menyajikan materi pembelajaran dengan pendekatan kreatif dan inovatif, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Kreativitas mengajar guru merupakan hal penting dalam pembelajaran bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.¹⁰ Minat belajar siswa merupakan perhatian perhatian dan ketertarikan terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan tersebut. Minat belajar juga berfungsi sebagai *motivating force*, yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar.¹¹ Dengan adanya minat belajar, siswa

⁸ Anita Risky Trisnowati and Endang Wahyu Andjariani, "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Tema 1 Diriku Kelas I Sdn Randegan Kec.Tanggulangin Kab. Sidoarjo," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (2021): 289, <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1760>.

⁹ Trisnowati and Andjariani, 290.

¹⁰ Yosi Pratiwi Tanjung, "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Mengajar Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTS Negeri Kota Tebing Tinggi," *Jurnal Ilmiah dalam Bidang Pendidikan* 03, no. 01 (2020): 26, <https://ejournal.stitalhikmah tt.ac.id/index.php/murabbi/article/view/60>.

¹¹ Tanjung, 27.

cenderung lebih bersemangat dalam mengeksplorasi pengetahuan, menghadapi tantangan, dan menjalani proses belajar dengan penuh dedikasi.

TK GBI Pemulihan Bahomakmur Morowali merupakan lembaga pendidikan tingkat TK yang berlokasi di Bahomakmur, Kecamatan Bahodopi, Kabupaten Morowali, Provinsi Sulawesi Tengah. Sekolah ini memulai kegiatan pendidikan pada tahun 2022 dengan NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) 70028939. Sekolah ini menerapkan kurikulum tahun 2013. Jadwal pembelajarannya dilaksanakan pada pagi hari selama 6 hari dalam seminggu. TK GBI Pemulihan Bahomakmur memiliki lahan seluas 585 m². Meskipun masih relatif baru, sekolah ini telah memperoleh legalitas dengan SK Pendirian dan SK Operasional pada tanggal 7 April 2022, sesuai dengan peraturan yang berlaku di wilayah tersebut. Sebagai lembaga pendidikan swasta yang baru berdiri, TK GBI Pemulihan Bahomakmur Morowali memiliki potensi untuk berkembang dan memberikan pendidikan berkualitas kepada anak-anak di daerah tersebut.¹²

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK GBI Pemulihan Bahomakmur Morowali, dapat disimpulkan bahwa para guru masih menerapkan metode pembelajaran yang monoton, terutama dengan hanya menggunakan metode ceramah. Meskipun lingkungan sekitar sekolah telah menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai seperti jaringan internet

¹² TK GBI Pemulihan Bahomakmur Morowali, "Observasi," 2023.

stabil, laptop, dan TV LED, penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum optimal. Meskipun staf pendidik mayoritas berusia muda, tampaknya potensi mereka dalam mengadopsi teknologi dan metode pembelajaran inovatif belum sepenuhnya dimanfaatkan.

Berdasarkan observasi di TK GBI Pemulihan Bahomakmur Morowali, data menunjukkan bahwa dari 33 siswa, mayoritas menunjukkan kurangnya minat belajar terhadap materi yang disampaikan oleh 3 guru. Hal ini dapat dilihat dari tingginya tingkat kebosanan siswa selama sesi pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah. Meskipun sarana teknologi seperti jaringan internet stabil, laptop, dan TV LED sudah tersedia, penggunaannya dalam pembelajaran masih terbatas. Guru cenderung kurang memanfaatkan media audio visual, yang dinilai lebih menarik dan efektif oleh siswa dalam memahami materi.

Penelitian yang dilakukan oleh Silviana Windaviv dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di Kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk" bertujuan untuk membuktikan pengaruh positif penggunaan media audio visual dalam meningkatkan minat belajar anak. Fokus penelitian ini adalah pada anak-anak kelompok B di TK tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental dan desain *one-group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai yang signifikan sebelum dan

sesudah perlakuan, dengan t hitung $>$ t tabel, menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh secara positif dalam meningkatkan minat belajar anak di kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk.¹³

Penelitian yang dilakukan oleh Ayuningtyas et al., bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan Detumbar terhadap minat belajar anak usia dini di TK Realfun Rainbow Salatiga. Fokus penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana permainan Detumbar dapat meningkatkan minat belajar anak-anak usia dini. Objek penelitian adalah 13 anak TK Tingkat A di Realfun Rainbow Salatiga. Metode penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan satu kelompok *pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Detumbar efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini, dengan sebagian besar anak mengalami peningkatan minat belajar setelah bermain Detumbar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini.¹⁴

Penelitian terdahulu oleh Zaini, Herman Dewi, Kurnia dengan judul "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini" memiliki fokus pada pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam merangsang

¹³ S Windaviv, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Di Kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk," *E-Journal UNESA* 3, no. 1 (2014): 1.

¹⁴ Tri Yuli Ayuningtyas and Lanny Wijayaningsih, "Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 814.

perkembangan anak usia dini. Tujuan penelitian mereka adalah untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Objek penelitian mereka adalah anak usia dini, dengan penelitian difokuskan pada penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan mungkin melibatkan studi literatur, observasi, dan analisis data untuk mendukung temuan mereka. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu anak usia dini belajar melalui bermain dan eksplorasi, serta merangsang perkembangan mereka secara holistik.¹⁵

Novelty penelitian "Analisis Media Belajar Audio Visual Dan Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di TK GBI Pemulihan Bahomakmur" terletak pada kombinasi unik antara analisis penggunaan media audio visual dan kreativitas guru dalam mempengaruhi minat belajar siswa TK. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada satu variabel saja, penelitian ini mengintegrasikan aspek teknologi dan faktor manusia, memberikan perspektif yang lebih komprehensif. Konteks spesifik TK GBI Pemulihan Bahomakmur juga dapat memberikan wawasan baru tentang interaksi faktor-faktor ini dalam lingkungan pendidikan yang unik. Pendekatan analitis yang digunakan berpotensi menghasilkan

¹⁵ Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81.

pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode eksperimental sederhana pada penelitian sebelumnya. Selain itu, fokus pada kreativitas guru menambahkan dimensi baru yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pendidikan anak usia dini, sehingga penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan pada literatur dan praktik pendidikan TK.

Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran di TK GBI Pemulihan Bahomakmur Morowali. Para guru dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekitar mereka, seperti jaringan internet, laptop, dan TV LED, untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi anak-anak. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah menambahkan elemen media audio visual dalam pembelajaran, agar dalam mengajar guru tidak hanya menggunakan metode ceramah tetapi juga menggunakan media yang lebih menarik dan interaktif. Dengan brg dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.¹⁶ Dengan demikian, penambahan media audio visual tidak hanya dapat meningkatkan efektivitas metode ceramah, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa di tingkat TK.

¹⁶ Morowali, "Observasi."

Sesuai dengan uraian latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **Analisis Media Belajar Audio Visual dan Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di TK GBI Pemulihan Bahomakmur.**

B. Fokus Masalah

Fokus penelitian ini tidak bermaksud membahas media belajar secara umum tetapi difokuskan pada Dampak Media Belajar Audio Visual dan Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di TK GBI Pemulihan Bahomakmur.

C. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dari judul penelitian yang sesuai dengan fokus masalah di atas yaitu : Bagaimana dampak media belajar audio visual dan kreativitas guru terhadap minat belajar siswa di TK GBI Pemulihan Bahomakmur?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan penjabaran rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yakni : Untuk menganalisis dampak media belajar audio visual dan kreativitas guru terhadap minat belajar siswa di TK GBI Pemulihan Bahomakmur.

E. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni:

1. Manfaat akademis bagi yang membaca dan menulis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran
 - b. Memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya terkait kreativitas guru dan minat belajar siswa
 - c. Mengembangkan pemahaman tentang hubungan antara media pembelajaran, kreativitas guru, dan minat belajar siswa
2. Manfaat praktis bagi Siswa dan sekolah
- a. Siswa
Meningkatkan minat belajar melalui penggunaan media audio visual yang lebih menarik dan interaktif
 - b. Sekolah
Memberikan masukan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia

F. Sistematika Penulisan

Berikut ini dijabarkan sistematika dalam penelitian ini yaitu:

BAB I Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Fokus Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Teori yang berisi tentang uraian teoritis yang berkaitan dengan Media Audio Visual, Kreativitas Guru, Minat Belajar Siswa dan teori-teori

BAB III Metode Penelitian yang berisi tentang jenis metode penelitian, waktu dan tempat penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, informan, teknik analisis data, pengujian keabsahan data, dan jadwal penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Analisis berisi Pemaparan hasil penelitian dan analisis hasil penelitian.

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

