Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 6079-6089
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Penggunaan Ruang Media Audio Visual pada Kegiatan Pengembangan Seni sebagai Ajang Kreatifitas Anak

Himatul Muslikhah[1]✉, Joko Pamungkas[1]
Program Studi Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

Abstrak
Peran Pengembangan seni bagi anak usia dini sangat penting dan memberikan efek-efek positif terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dalam masa golden age. Penggunaan ruang media audio visual belum sepenuhnya mengembangkan seni dan sebagai ajang kreativitas anak usia dini karena terkendala sarana ruang yang dimiliki sekolah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan ruang media audio visual pada kegiatan pengembangan seni sebagai ajang kreatifitas di TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan sumber data guru kelas dan Kepala Sekolah di TK ABA Karanganyar Yogyakarta antara 28 Maret sd 7 April 2022. Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Aktivitas dalam analisis data meliputi data reduction, data display, dan conclusion drawing/ verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ruang media audio visual pada pengembangan seni mampu menjadi ajang kreativitas anak di TK ABA Karanganyar Yogyakarta melalui berbagai variasi kegiatan di dalamnya.

Kata Kunci*: ruang media audio visual; pengembangan seni; kreativitas*

Abstract
The role of art development for early childhood is very important and has positive effects on the development and growth of children in the golden age. The use of the audio-visual media room has not yet fully developed the arts and as an arena for early childhood creativity because it is contained in the space facilities owned by the school. The purpose of this study is to describe the use of audio-visual media space in art development activities as a creative arena in TK ABA Karanganyar Yogyakarta. This research method is descriptive qualitative with data sources class teachers and principals at Kindergarten ABA Karanganyar Yogyakarta between 28 March to 7 April 2022. The data collection techniques that the author uses are observation, interviews and documentation. Activities in data analysis include data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The results showed that the use of audio-visual media space in art development was able to become an arena for children's creativity in Kindergarten ABA Karanganyar Yogyakarta through a variety of activities in it.

Keywords: audio visual media room; art development; creativity

Copyright (c) 2022 Himatul Muslikhah & Joko Pamungkas

✉ Corresponding author :
Email Address : himmatul.muslikha.68@gmail.com (Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta)
Received 11 June 2022, Accepted 4 October 2022, Published 6 October 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting peranannya dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. (Nurdyansyah, 2019). Secara lebih khusus Arsyad mendeskripsikan, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, secara ringkas media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran".

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motif dan minat peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran (Mulyawan, 2022). Guru hendaknya juga dapat menyesuaikan dengan kondisi terkini anak (Novitasari & Fauziddin, 2022), dan kreatif (Laelasari & Dewi, 2020). Sedangkan fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas, efektivitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan gairah, minat dan motivasi belajar peserta didik, menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan, mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam, mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu media auditif atau media yang dapat didengar suaranya (radio dan rekaman suara), media visual atau media yang dapat dilihat gambarnya (film slide, foto, lukisan dan bahan yang berbentuk cetak) serta media audiovisual atau media yang mengandung unsur suara dan gambar (rekaman video, slide suara). Menurut Ramli (2012) media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serantak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen dan terintegrasi dari beberapa unsur yang dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serantak, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya (Ramli, 2012). Penggunaan media audio-visual tidak dapat diabaikan karena merupakan sumber pengetahuan yang dapat digunakan untuk memberikan suatu dorongan atau motivasi dan rangsangan serta mempengaruhi daya ingat anak yang akan dapat membantu keberhasilan dalam meraih tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Suryani & Seto, 2020). Pada pembelajaran tersebut pada hakikatnya anak dapat melihat, mengamati secara langsung materi yang diajarkan. Salah satu bentuk pembelajaran anak usia dini adalah pengembangan seni, yaitu mengembangkan kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama (K. P. dan K. R. Indonesia, 2014)

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Melalui seni anak dapat mengembangkan fisik dan mental, serta potensi-potensi anak yang sangat penting bagi pertumbuhan anak secara utuh (Salam et al., 2020). Dalam penataan/penciptaan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses, dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya (Elindra Yetti, 2019).

Pembelajaran seni bagi anak usia dini sangat penting dan memberikan efek-efek positif terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak dalam masa *goden age*. Anak adalah pribadi yang unik serta memiliki kemampuan dan kebutuhan berbeda dengan orang dewasa. Salah satu kebutuhan anak yang khas adalah kebutuhan mengekspresikan diri atau menyatakan diri. Pendidikan seni dapat memberikan kontribusi kepada perkembangan pribadi anak. Kontribusi yang dimaksud berkaitan dengan pemberian ruang berekspresi dan bereksplorasi, pengembangan potensi kreatif dan imajinatif, peningkatan kepekaan rasa, menumbuhkan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

rasa percaya diri, dan pengembangan wawasan budaya dan bangsa. Paling pokok dalam sebuah seni adalah adanya ruang untuk berekspresi diri artinya seni menjadi wahana untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas dan kreasi seni sehingga menimbulkan rasa senang dan puas. Disamping itu seni sangat mampu memberikan peluang yang amat luas bagi berkembangnya potensi kreatif anak secara bebas (nyaman) dan menyenangkan tanpa ada indoktrinasi, tidak mengenal benar dan salah, namun selalu dalam situasi harmoni (Dewi, 2021).

Pengembangan kreativitas menjadi salah satu hal yang memegang peranan penting dalam perkembangan anak usia dini. Kreativitas merupakan suatu potensi yang ada dalam diri seseorang. Potensi tersebut merupakan kemampuan untuk mengeluarkan gagasan kreatif dalam bentuk ide-ide baru atau eksplorasi. Selanjutnya ide – ide tersebut nantinya akan dikembangkan dan dikombinasikan untuk menghasilkan sesuatu yang baru secara lebih kreatif dan *up to date* serta mampu melakukan berbagai kegiatan sesuai dengan keinginannya. Perilaku anak yang kreatif dapat dilihat pada anak yang selalu aktif dalam segala kegiatan serta selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya yang tinggi terhadap sesuatu yang baru di lihatnya. Anak juga selalu bertanya tentang hal yang baru saja di lihatnya, didengar dan diamatinya. Selain itu anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan yang lainnya, termasuk pula suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya dan lebih mengutamakan diri sendiri. Ciri lain anak yang kreatif adalah memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan. Melalui karakteristik anak yang kreatif tersebut, anak akan belajar untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam dirinya dengan lebih optimal melalui kreativitas yang dimilikinya (Dewi, 2021).

Kreativitas menurut Drevdahl (29) adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apapun yang pada dasarnya baru, dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya mencakup perangkuman, pembentukan pola baru dan gabungan informasi dari pengalaman sebelumnya dengan maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun mungkin merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis. (Elizabet, 2010).

Adapun Semiawan (2009), kreativitas memiliki cakupan pengertian yang luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Dalam kaitan dengan individu ada rentangan yang luas dalam cakupan berbgai tugas, misalnya adalah kreativitas relevan dalam mengatasi tugas manusia. Pada tingkat masyarakat kreativitas antara lain menghasilkan ilmu baru, gerakan baru dalam bidang seni, perubahan budaya (Semiawan, 2009).

Menurut Munandar (2009), kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Munandar, 2009).

Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena dengan kreatif seseorang akan mampu beradaptasi dengan lingkungan baru di mana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat, teknologi semakin canggih dan dahsyat serta digunakan secara konstruktif maupun destruktif. Maka suatu adaptasi kreatif merupakan satu – satunya kemungkinan suatu bangsa yang berkembang seperti negara kita untuk dapat mengikuti perubahan – perubahan yang terjadi. Selain itu akan mampu pula mengatasi problem – problem pribadi, sosial masyarakat, bangsa dan negara yang semakin kompleks dengan cara – cara kreatif dan solutif. Demikian pula kita harus mampu memikirkan atau membentuk cara – cara baru atau mengubah cara lama secara kreatif dan elegan sehingga kita dapat bertahan hidup serta tidak tenggelam ataupun terseret dalam persaingan global yang semakin dahsyat ini.

Upaya mengembangkan seni anak usia dini dan sebagai ajang kreativitas dilakukan dengan menggunakan media audio-visual. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sangat efektif, mampu meningkatkan nilai ketuntasan belajar pada

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

pengembangan motorik kasar pada anak (Setyani et al., 2021). Media audio visual juga membantu anak-anak dalam mengingat pelajaran sehingga proses belajar dan mengajar menjadi efektif dan menyenangkan (Rosmiati, 2019). Selain itu media audio visual juga mampu memberikan semangat dan gairah serta menjadikan daya tarik bagi anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media audiovisual, anak langsung mendengar dan melihat gambar atau video dalam proses pembelajaran (Yuanta, 2017). Namun demikian penggunaan media audio-visual akan lebih bermakna dan lebih fungsional terutama dalam mengembangkan seni dan kreatifitas anak usia dini, apabila disediakan suatu tempat atau ruang khusus yang dipergunakan sebagai ruang media audio visual.

Ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tepat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya (P. R. Indonesia, 2007). Ruang adalah "kekosongan" yang ada disekitar kita juga di sekitar obyek atau benda, ruang yang terkandung didalam adalah lebih hakiki ketimbang materialnya, yakni masa. Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik secara psikologis emosional (persepsi), maupun dimensional. Manusia berada dalam ruang, bergerak serta menghayati, berfikir dan juga menciptakan ruang untuk menyatakan bentuk dunianya. Ada tiga tahapan hirarki ruang yaitu (a) ruang sebagai hasil dari perangkaian secara tektonik; (b) ruang yang dilingkup bentuk stereotomik dan (c) ruang peralihan yang membentuk suatu hubungan di dalam dengan dunia luar. (Surasetja, 2007).

Ruang media audio visual adalah tempat produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Secara khusus yang dimaksud ruang media audio visual yang dimaksud adalah ruang atau tempat berbagai kegiatan pembelajaran serta proses kreatif anak dengan menggunakan media audio visual. Dalam hal ini pengembangan seni dan kreativitas anak di Taman kanak – kanak, serta dalam kegiatan pembelajaran atau proses pendidikan yang bermakna dengan memperhatikan komponen – komponen kematangan, kesiapan, belajar dengan melakukan, belajar melalui bermain, menyenangkan, menemukan, lingkungan, pengalaman serta pengetahuan yang mendalam (Suryana, 2021).

Pada kenyataannya ruang media audio visual ini jarang sekali ada terutama di sekolah Taman Kanak – Kanak. Hal ini berdasarkan penelitian awal yang dilakukan oleh penulis pada bulan Mei 2022 di Lembaga Taman kanak – kanak di kemantren Mergangsan, dari 14 Taman Kanak - kanak yang diambil sampel terdapat 2 TK yang mempunyai ruang media audio visual, itupun belum sesuai kriteria dan standar ruang audio visual. Penyebabnya karena berbagai alasan terkait masalah fasilitas serta sarana dan prasarana yang terbatas.

Di TK ABA Karanganyar telah dilaksanakan penggunaan ruang media audio visual untuk pengembangan seni serta sebagai ajang kreatifitas anak. Ruang Media Audio Visual yang dimaksud di TK ABA Karanganyar adalah sebuah ruang berukuran 7 x 7 meter, serta di samping ruangan tersebut ada ruangan khusus berukuran 7 x 3 meter. Ruang pertama dipergunakan untuk kegiatan seni seperti Latihan Drum Band, Angklung, menyanyi, menari, menggambar/melukis serta kegiatan lainnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran di TK. Sedangkan ruangan kedua dipergunakan untuk perpustakaan serta menyimpan peralatan media audio visual seperti LCD/Proyektor, Player, DVD Tape Recorder/Wereles dan lain sebagainya.

Ruang media audio visual ini sebenarnya ruangan sederhana yang jauh dari katergori standar ruang media audio visual pada umumnya. Keterbatasan prasarana di Taman Kanak – kanak pada umumnya termasuk di TK ABA Karanganyar sehingga memanfaatkan ruang kosong sebagai ruang serbaguna yang selanjutnya difungsikan sebagai ruang media audio visual. Selain digunakan untuk kegiatan seni, ruang tersebut dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran khusus seperti pemutaran film/video dengan memanfaatkan layar

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

atau *screen* yang dihubungkan dengan player atau peralatan komputer, dapat pula dengan menggunakan layar dan fokus proyektor yang dihubungkan dengan perangkat computer.

Penggunaan ruang media audio visual ini telah memberikan manfaat serta dampak yang positif bagi pengembangan seni serta ajang kreatifitas anak – anak di TK ABA Karanganyar. Berbagai ekspresi atau ungkapan individu yang unik, munculnya berbagai ide baru dan produk yang inovatif dari anak didik. Di tempat ruang media audio visual ini pula terjadilah proses kreatif anak secara bebas terutama dalam bidang seni yang pada akhirnya terciptalah produk kreatif anak yang bermakna (Munandar, 2009). Berbagai penggunaan ruang media audio visual di TK tersebut antara lain untuk latihan kegiatan pengembangan seni seperti drum band, menari, melukis, angklung, dan lainnya. Selain itu untuk kegiatan pengembangan nilai moral agama, fisik motorik, kognitif dan bahasa, serta kegiatan lainnya seperti kegiatan pembelajaran yang harus menggunakan televisi, pemutaran film, bermain drama/bermain peran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di TK ini dapat diketahui bahwa penggunaan ruang media audio visual yang dilakukan di TK ini sangat bervariatif serta untuk berbagai fungsi. Sebagai ajang kreativitas anak dalam mengembangkan seni telah nampak berbagai kegiatan yang dilaksanakan di ruang tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang penggunaan ruang media audio visual pada sebagai ajang kreativitas di TK ABA Karanganyar Yogyakarta.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, sehingga Peneliti mengkaji satu persatu data yang didapat dari TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Penggunakan metode ini dilakukan dengan alasan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan mendalam mengenai fokus penelitian yaitu penggunaan ruang media audiovisual. Data yang kami peroleh kemudian kami deskripsikan secara sinergis sesuai yang ada di lapangan dengan tetap berkesinambungan berdasarkan proses penelitian yang peneliti lakukan di TK tersebut**.**

Subyek penelitian ini diarahkan kepada pihak – pihak terkait dan kompeten dalam proses penyelenggaraan Pendidikan di TK ABA Karanganyar. Sumber data peneliti yaitu kepala sekolah, 6 orang guru kelas dan 3 orang guru ekstra kurikuler serta 1 orang Komite TK ABA Karanganyar Yogyakarta. Subyek penelitian ini dipilih karena mereka adalah sumber informasi terpenting dalam penelitian ini sekaligus pelaku sejarah yang mengetahui perkembangan kegiatan seni yang telah dilakukan di sekolah tersebut selama ini. Penelitian dilaksanakan antara 22 Februari sd 7 Maret 2022.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, wawancara, observasi dan dokumentasi. Triangulasi data penelitian menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Indikator wawancara yang kami lakukan antara lain bagaimana penggunaan ruang media audio digunakan untuk pengembangan seni serta hasil yang diperoleh selama menggunakan ruang media audio visual di di TK ABA karanganyar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih dua minggu, dan dilakukan pada saat pembelajaran daring masih diberlakukan. Berdasarkan pengamatan serta wawancara dengan pihak sekolah terutama kepala sekolah, guru – guru serta pihak komite di sekolah tersebut, maka ditemukan hasil tentang pengembangan seni sebagai berikut, antara lain kegiatan ekstra kurikuler yang senantiasa memberikan ruang bagi kegiatan pengembangan seni dan kreativitas anak pada saat ini juga ditiadakan. Kebijakan ini tentu saja sedikit banyak menghambat kegiatan pengembangan seni anak di sekolah tersebut. Begitu pula dengan kreativitas anak tidak ada tempat atau ajang untuk mengembangkannya. Pengembangan seni lebih difokuskan pada kegiatan pembelajaran rutin di kelas on line, meliputi menggambar,

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

mewarnai, mencap, membatik, mencetak, menganyam, meronce, permainan warna, membentuk dengan olay dough/tanah liat, kolase, menempel teknik mozaik, melukis dengan berbagai media dan lain – lainnya. Untuk kegiatan menyanyi/bermain musik, menari, bermain drama/bermain peran dan mengucap syair/puisi dilakukan secara daring. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara include dalam bidang pengembangan lain seperti Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa serta Sosial emosial. Kegiatan secara daring dilaksanakan secara terprogram melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) serta Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH). Kemudian untuk hasil pembelajarannya dalam bentuk video kegiatan anak yang dikirimkan oleh orangtua/wali murid maupun hasil karya yang diserahkan ke guru kelas.

Hasil pengamatan dan wawancara kami dapatkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengembangan seni sebelum pandemi dilaksanakan secara intensif melalui kegiatan ekstra kurikuler serta kegiatan rutin yang terprogram. Maka pengamatan di TK tersebut fokus utama kami adalah pengembangan seni dan kreativitas anak melalui penggunaan ruang media audio visual yang selama kurun waktu sampai saat ini yang telah berhasil menjadi ajang untuk berkreasi pada siswa di TK tersebut, hingga berdampak pada prestasi anak didik di TK tersebut.

Adanya ruang media audio visual yang digunakan kegiatan ekstra kurikuler seperti menari, melukis/menggambar, drum band, angklung serta menyanyi. Kegiatan menari memerlukan layar serta LCD yang digunakan selama pembelajaran. Dengan bantuan layar serta LCD guru tari akan lebih mudah mengajarkan gerakan tari, disamping itu guru kelas bisa mengajarkannya ulang gerakan tari pada anak saat tidak ada kegiatan menari. Demikian pula untuk kegiatan melukis, guru menggunakan televisi ataupun layar dan LCD untuk menjelaskan cara-cara menggambar baru kemudian praktek langsung melukis/menggambar. Untuk ekstra kurikuler melukis ini tidak semerta merta melukis namun ada variasi lain dalam bentuk melukis dengan pewarna makanan, melukis dengan teknik usap abur, melukis dengan kelereng. Selain itu anak juga diajak berkreasi lain seperti membuat boneka dengan koran bekas, membuat topeng dengan tanah liat, puncaknya anak-anak diajarkan juga melukis kaos pada akhir tahun yang dipamerkan dalam bentuk penampilan fashion show anak – anak di depan wali murid dan tamu undangan. Gambaran kegiatan anak disajikan pada gambar 1 dan 2.

Gambar 1. Latihan Angklung

Gambar 2. Latihan Menari

Pada awal kegiatan drum band guru drum band menggunakan ruang media pembelajaran karena membutuhkan media berupa papan tulis, layar dan LCD untuk mengenalkan anak tentang drum band, mengenal solmisasi dan teknik pukulan. Demikian pula pada kegitan angklung guru menggunakan ruang media audio visual karena membutuhkan perangkat audio, alat peraga notasi lagu serta memerlukan ruang yang tertutup agar anak lebih fokus. Pada kegiatan menyanyi juga memerlukan ruang audio,

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

peralatan musik keyboard dan perangkat sound system. Pada kegiatan ini ruang media audio visual sangat penting keberadaanya karena pada kegiatn menyanyi baik itu dalam bentuk latihan tunggal maupun koor/paduan suara memerlukan tempat yang lebih tertutup untuk meningkatkan konsentrasi anak serta suara tidak terpecah.

Penggunaan ruang media audio visual juga digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru kelas serta kegiatan lainnya yang relevan yaitu antara lain bermain peran/drama, menyanyi, serta lainnya. Sedangkan kegiatan yang melibatkan seluruh siswa antara lain pemutaran video/film, ruang tidak mencukupi maka solusinya dengan membuka pintu rolling door untuk menghubungkan ruang kelas terdekat agar seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan tersebut lebih leluasa dan nyaman. Ini mengingat jumlah siswa di TK tersebut yang selalu berkisaran 100 siswa lebih setiap tahunnya.

Gambar 3. Mendengarkan cerita dengan laptop

Gambar 4. Menonton siaran ulang pentas Jogja TV di ruang kelas dan ruang media audio visual

Melalui kegiatan pengembangan seni yang telah dilakukan telah mengembangkan kemampuan anak menjadi insan yang kreatif, inovatif dan mandiri melalui kegiatan yang menarik, metode yang tepat serta menggunakan kreativitas guru yang tinggi. Apa yang telah dilakukan di TK tersebut anak melakukan kegiatan dengan senang dan bahagia, mau mencoba hal – hal yang baru secara mandiri selama proses pembelajaran (Agustin, 2021).

Adanya ruang media audio visual di TK tersebut dapat mengembangkan lingkungan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, kreatif, serta mempunyai rasa kebangsaan yang tinggi selama dalam proses pembelajarannya. Di sini pula proses anak eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni melalui bermain telah berlangsung, sehingga dapat dikatakan bahwa lingkungan sekolah menjadi pendorong kreativitas seni sekaligus menjadi garda terdepan dalam penanaman lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif. Langkah ini menjadi harapan ke depan hingga mampu mencetak generasi emas yang membanggakan bangsa dan negara (Agustin, 2021).

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah disebutkan bahwa *"Penyedian ruang media audio visual juga mampu mengembangkan kreativitas dan bakat terutama dalam pengembangan seni. Ruang media audio visual yang bersih dan rapi serta didukung lingkungan TK yang cukup kondusif, sehat dan aman dengan halaman yang luas serta dekat fasilitas peribadatan".* Kondisi ini mampu mendukung stimulasi perkembangan anak di bidang seni serta kreativitas secara maksimal selain tentu saja peran orang tua serta kualitas guru baik guru kelas maupun guru ekstra kurikuler (Antara, 2015).

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah serta guru diketahui bahwa pengembangan seni di TK menjadi ajang kreativitas anak yang ditampilkan pada even tutup tahun, berbagai macam lomba seperti drum band, angklung, menari serta menyanyi. Demikian pula dalam setiap even senantiasa aktif berpartisipasti seperti pentas pada Kegiatan Aisyiyah Ekspo Center, Pentas Seni yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta serta Kedaulatan rakyat, mengisi siaran radio anak jogja disamping pentas seni

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

lainnya yang sifatnya berpartisipasi. Gambaran aktifitas disajikan pada gambar 5, 6, 7, 8, 9, dan 10.

Gambar 5. Pentas Tari dalam rangka Pekan Literasi Kota Jogja

Gambar 6. Rekaman Radio

Gambar 7. Lomba Drum Band

Gambar 8. Lomba Paduan Suara

Demikian halnya kegiatan yang cukup menyita waktu dan energi serta menjadi ajang prestisius sekaligus menjadi ajang promosi TK, yaitu live di Jogja TV. Kegiatan ini rutin setiap setahun sekali dan menjadi ajang yang selalu dinanti-nanti oleh siswa , orang tua serta guru, karena akan memberi pengalaman untuk berpentas seni pada anak sekaligus akan membantu kelangsungan proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dilihat antara lain pada meningkatnya pertumbuhan fisik, mental dan estetika, memberi sumbangan ke arah sadar diri, membina imajinasi kreatif dan memberi sumbangan ke arah pemecahan masalah (Pamungkas, 2016).

Berdasarkan wawancara serta dari data yang diperoleh, kegiatan pengembangan seni di TK tersebut telah dicapai berbagai prestasi terutama di bidang seni. Capaian prestasi dalam bentuk individu maupun kelompok, di tingkat lokal maupun daerah seperti Juara II Drum Band tingkat Daerah Istimewa Yogyakarta, Juara Umum Angklung tingkat DIY, Juara II Angklung Solo tingkat Kota Yogyakarta, Juara II Lomba Paduan suara tingkat Kota Yogyakarta. Dalam dalam bidang tari dan melukis juga telah diperoleh prestasi meski kategori juara III di tingkat kota Yogyakarta. Melalui berbagai kegiatan lomba ini bertujuan memberikan rasa percaya diri serta memberikan motivasi untuk lebih berkembang pada anak. Termasuk pula sebagai evaluasi terhadap kemampuan anak terutama dalam pengembangan seni, mengukur kemampuan siswa dengan siswa dari sekolah lain, menumbuhkan semangat kompetitif dan nilai sportif pada anak. Disamping itu dengan lomba dapat mempersiapkan bibit-bibit berbakat serta meningkatkan minat dan bakat anak yang lainnya di bidang tersebut (Husnaini & Jumrah, 2019). Dokumentasi bukti prestasi anak disajikan pada gambar 11 dan 12.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

Gambar 9. Pentas Siaran langsung di Jogja TV

Gambar10. Pentas Siaran langsung di Jogja TV

Gambar 11. Juara 1 Lomba Menyanyi

Gambar 12. Berbagai macam piala kejauraan yang telah diraih

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang kami lakukan dengan kepala sekolah serta guru, diperoleh informasi bahwa pengguanaan ruang media audio visual di TK ABA Karanganyar telah digunakan untuk berbagai kegiatan pengembangan seni dan sebagai ajang kreativitas. Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran dan Ekstra Kurikuler seperti ekstra kurikler seni antara lain Drum Band, Angklung, Menari, Melukis. Kegiatan tersebut dilakukan dilakukan selain untuk mengembangkan seni anak usia dini juga sebagai ajang kreativitas hingga memperoleh prestasi. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah disampaikan bahwa *pengembangan seni yang telah dilaksanakan serta prestasi yang diperoleh tidak terlepas dari berbagai faktor. Kebijakan sekolah yang mengutamakan profesionalisme guru serta mengedepankan asas kasih sayang, perbedaan karakteristik anak dan tumbuh kembang anak serta menanamkan rasa cinta terhadap seni, maka kegiatan pengembangan seni dilaksanakan dengan berbagai teknik dan metode yang menarik. Selain itu pelaksanaan kegiatan pengembangan seni sangat menghindari praktek kegiatan yang menerapkan disiplin tingkat tinggi, kekerasan serta penuh tekanan seperti yang sering terjadi pada kegiatan latihan drum band. Praktek latihan yang mengutamakan rasa kasih sayang, serius tetapi tetap santai serta teknik dan metode yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak, telah mampu menumbuhkan rasa cinta pada seni. Hal tersebut telah terjadi di TK ini, anak – anak selalu menanti – nanti kegiatan ekstra kurikuler terutama angklung yang telah menjadi ikon serta idola bagi anak – anak, yang mana peran guru ekstra kurikuler yang mampu menciptakan latihan sebagai kegiatan yang menarik dan menyenangkan sama halnya anak – anak dalam bermain tanpa tekanan*. Berdasarkan informasi kepala sekolah juga kegiatan angklung telah dilaksanakan sejak 11 tahun yang lalu, yang mana pada saat itu TK lain di Yogyakarta belum banyak peminatnya dibanding kegiatan Drum Band yang menjadi daya tarik di TK Kota Yogyakarta (Purwanto, 2019).

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ruang media audio visual pada pengembangan seni mampu menjadi ajang kreativitas anak di TK ABA Karanganyar Yogyakarta melalui berbagai bentuk kegiatan pembelajaran dan ekstra Kurikuler Seni antara lain Drum Band, Angklung, Menari, Melukis. Kegiatan tersebut dilakukan dilakukan selain untuk mengembangkan seni anak usia dini juga sebagai ajang kreativitas hingga memperoleh prestasi.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Kepala TK ABA Karanganyar Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di TK tersebut dan kepada pengelola Jurnal Obsesi yang berkenan menerbitkan hasil penelitian penulis yang sederhana ini.

Daftar Pustaka

Agustin, S. (2021). Peran Kreativitas Seni dalam Proses Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*, 1507–1511. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1127

Antara, P. A. (2015). Pengembangan Bakat Seni Anak Pada Taman Kanak-Kanak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *10*(1), 29–34. https://doi.org/10.21009/jiv.1001.4

Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalaya : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(3), 381–391. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/11246

Elindra Yetti, D. (2019). *Pengembangan Kreatifitas Seni Anak Usia Dini* (Yufiarti (Ed.); Pertama). LPP-Mitra Edukasi.

Elizabet, H. (2010). *Perkembangan Anak Jilid 2 (ke enam)*. Erlangga.

Husnaini, N., & Jumrah. (2019). Kegiatan Mewarnai Sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(2), 112–133. http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/4477

Indonesia, K. P. dan K. R. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia DiniI*. Kemeneterian Pendidikan dan Kebudayaan.

Indonesia, P. R. (2007). *UU 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang*. Pemerintah Republik Indonesia.

Laelasari, I., & Dewi, N. P. (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Berbasis Whatsapp Group Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyyah di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian*, *14*(2), 249. https://doi.org/10.21043/jp.v14i2.8447

Mulyawan, I. N. R. (2022). Peran Media Audio Visual Dalam pendidikan di Taman Kanak - kanak (Studi pada TK Widyasari Selemadeg Tabanan 2022). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, *1*(1), 24–35. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jbk/article/view/1974

Munandar, P. D. U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Ketiga). Rineka Cipta.

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3570–3577. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333

Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In M. P. Pandi Rais, S.Pd. (Ed.), *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press Redaksi. https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3

Pamungkas, J. (2016). Pentas Wayang Bocah Sebagai Sarana Media Pendidikan Seni Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 753–758. https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12371

Purwanto, S. (2019). Penanaman Nilai Karakter pada Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis Musik dan Lagu Model. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *3*(1), 1. https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4663

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2853

Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press. https://idr.uin-antasari.ac.id/10306

Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, *21*(2), 261–268. https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019

Salam, S., Husain, M. S., Saleh Husain, M., Husain, M. S., & Saleh Husain, M. (2020). The Visions of Kindergarten Teachers on Art Education for Early Childhood. *International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT)*, *0*(0), 825–838. https://ojs.unm.ac.id/icsat/article/view/17853

Semiawan, C. R. (2009). *Kreativitas keberbakatan*. PT Indeks.

Setyani, W. A., Jumadi, & Darmawan, A. S. (2021). The Implementation of Audio Visual Media in Problem Based Learning Model to Improve the Problem Solving Skills. *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)*, *541*(Isse 2020), 563–568. https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.081

Surasetja, R. I. (2007). Fungsi, ruang, bentuk dan ekspresi dalam arsitektur. *Bahan Kuliah*, 1–13.

Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran* (Pertama). Kencana.

Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 900–908. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601

Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, *2*(2), 59–70. https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36