

JUDUL ARTIKEL

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN VIDIO MELALUI PROYEKTOR UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK KASAR MELALUI GERAKAN SENAM SEHAT CERDAS CERIA PADA ANAK USIA DINI DI PAUD RIYADUL ULUM KELOMPOK B

Wahyudin, Dede Sulaeman, Ai Tati Nurhayati
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI Al-Ittihad

Email
penulis:

wahyudin@stai-alittihad.ac.id

dedesulaeman@stai-alittihad.ac.id

aitatinurhayati3@gmail.com

ABSTRACT

The usefulness of employing audio-visual materials with video through a projector to promote gross motor abilities in early childhood through intelligent, fun, and healthy gymnastics movements serves as the driving force behind this research (descriptive study at PAUD Riyadul Ulum Group B). The purpose of this study is to better understand the gymnastics exercises that are frequently conducted by teachers and students utilizing audio-only materials and giving the pupils the task of mimicking the teacher's movements. 1) Understanding how to employ audio-visual media with video through a projector to enhance gross motor skills through healthy, intelligent, joyful gymnastics movements in early children at Riyadul Ulum PAUD is the main goal of this research. 2) Being aware of the outcomes of employing audiovisual media and video through a projector to promote gross motor abilities in young children at PAUD Riyadul Ulum Group B through healthy, clever, and joyful gymnastics routines. Students, instructors, guardians, and school principals are the topics of this study. This study is a case study-style qualitative field investigation. The findings of this study demonstrate that, in comparison to earlier research that used only audio media, the assessment of the application of audio-visual media using videos of gymnastic movements through a projector nearly met the target and was significantly successful.

ABSTRAK

Kegunaan penggunaan media audio visual dengan video melalui proyektor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui gerakan senam yang cerdas, menyenangkan, dan sehat menjadi pendorong utama penelitian ini (studi deskriptif di PAUD Riyadul Ulum Grup B). Tujuan penelitian ini adalah untuk lebih memahami latihan senam yang sering dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan media audio saja dan memberikan tugas kepada siswa untuk meniru gerakan guru.

1) Memahami cara penggunaan media audio visual dengan video melalui proyektor untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui gerakan senam yang sehat, cerdas, dan menyenangkan pada anak usia dini di PAUD Riyadul Ulum merupakan tujuan utama penelitian ini. 2) Mengetahui hasil penggunaan media audio visual dan video melalui proyektor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di PAUD Riyadul Ulum Grup B melalui rutinitas senam yang sehat, cerdas, dan menyenangkan. Siswa, instruktur, wali, dan kepala sekolah merupakan topik penelitian ini. Penelitian ini merupakan investigasi lapangan kualitatif bergaya studi kasus. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan media audio, penilaian penerapan media audio visual menggunakan video gerakan senam melalui proyektor hampir memenuhi target dan cukup berhasil.

Kata kunci: Media Audio Visual, Proyektor, Motorik Kasar, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Menurut konsep nasional, tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu setiap anak mencapai potensinya secara penuh dan tumbuh menjadi orang dewasa yang utuh (Suyanto, 2005:3). Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk mendorong pertumbuhan anak secara menyeluruh. Kurikulum taman kanak-kanak mencakup pembentukan kebiasaan dan keterampilan dasar, menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 58 Tahun 2009. Aspek pertumbuhan sosial emosional, kemandirian, serta cita-cita moral dan agama semuanya termasuk dalam kategori pengembangan kebiasaan. Yang termasuk dalam pengembangan keterampilan dasar adalah kemampuan bahasa, kognitif, dan motorik. Jelas dari uraian sebelumnya bahwa salah satu komponen kurikulum taman kanak-kanak yang dikembangkan adalah keterampilan motorik.

Setiap anak memiliki sembilan jenis kecerdasan yang siap untuk tumbuh, menurut Howard Gardner. Ia mengklasifikasikan berbagai potensi manusia ke dalam sembilan kelompok yang mencakup semuanya, atau sembilan jenis kecerdasan dasar. Istilah kecerdasan ganda, atau kecerdasan jamak (multiple intelligences), mengacu pada sembilan kategori kecerdasan ini. Kecerdasan cair, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan spasial-visual, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan lingkungan/alamiah, dan kecerdasan eksistensial merupakan sembilan kategori kecerdasan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam (enam) tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan dasar sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional, sesuai dengan Permendikbud 18 Tahun 2018 tentang penyelenggaraan layanan PAUD. Lebih lanjut, pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, sebagaimana disebutkan dalam Pasal 28 ayat (1); (2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. (3) Pendidikan anak usia dini formal berupa Raudathul Athfal (RA), Taman Kanak-kanak (TK), atau program lain yang setara. Prinsip-prinsip agama harus ditanamkan sejak dini, karena anak-anak belum dapat menggunakan akal untuk mengambil keputusan atau membedakan yang benar dan yang salah.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan program pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dan mengembangkan anak, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Salah satu cara yang pas dalam menolong perkembangan serta pertumbuhan anak merupakan mendirikan PAUD. Faktor pertumbuhan anak pada usia dini tercantum beberapa faktor seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional, serta nilai agama. Sebab faktor motorik sangat berarti buat pertumbuhan mereka, kanak-kanak wajib diberi rangsangan yang pas buat tingkatan keahlian motoriknya.

Pertumbuhan motorik merupakan pergantian keahlian gerak dari balita hingga berusia, yang mengaitkan bermacam aspek sikap serta keahlian gerak. Keahlian gerak anak pada usia dini tumbuh dari sesi dini ke sesi berikutnya, serta tercantum gerakan terhadap anggota badan. Kanak-kanak belajar gerakan bawah terlebih dulu saat sebelum belajar gerakan alterasi.

Media sangat efisien dalam mengantarkan data, semacam halnya dalam proses pendidikan; media bisa menarik atensi, benak, serta atensi siswa. Salah satu tipe media pendidikan merupakan media audio, yang dipakai buat mengantarkan pesan dalam wujud suara, semacam lagu, puisi, ataupun musik. Mengacu pada Sadiman(2005: 49) media audio merupakan media yang dipakai buat mengantarkan pesan dalam wujud lambang auditif, baik verbal (ke dalam perkataan ataupun bahasa lisan) ataupun nonverbal. Tetapi, sedikit media gerak serta lagu buat anak yang diselaraskan dengan kurikulum.

Sedikit pengajar PAUD yang mengetahui metode mengarahkan aspek motorik agresif dengan gerak serta lagu di luar kelas. Butuh keberadaan pengembangan kemampuan pengajar serta

adanya media yang bisa menolong pertumbuhan motorik agresif anak lewat gerak serta lagu yang cocok dengan pertumbuhan anak di usia dini.

Prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Agar menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru harus membuat pembelajaran yang menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis. Gelaria adalah media belajar interaktif yang menyenangkan untuk anak-anak yang menggunakan gerak dan lagu.

Karena akan mempengaruhi sikap sehari-hari anak secara langsung maupun tidak langsung, pertumbuhan fisik anak diharapkan berjalan dengan lancar. Selain itu, kemampuan motorik anak akan meningkatkan imajinasi dan kreativitas mereka, yang terdapat bagian dari pertumbuhan mental anak. Oleh karena itu, lima perkembangan motorik penting dalam pendidikan anak di usia dini.

Lewat pemakaian alat audio visual, anak akan semangat dalam mengikuti kegiatan senam, mengingat fisik motorik sangat di perlukan untuk pengembangan motorik kasar anak melalui gerakan senam sehat cerdas ceria. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan di paud riyadul ulum kelompok B, di temukan masalah yang berkaitan dengan kurang berkembangnya motorik kasar anak pada saat kegiatan senam. Hal ini di sebabkan kemampuan motorik kasar anak dalam gerakan senam sehat cerdas ceria kurang terstimulasi, ini terlihat saat anak mengamati video senam, sehingga mempengaruhi perkembangan motorik kasar, atensi serta semangat anak terhadap keahlian motorik agresif anak.

Pada umur usia anak-anak, pertumbuhan motorik fokus terhadap gerakan anggota badan, baik motorik agresif ataupun motorik halus. Motorik agresif merupakan gerakan raga yang memerlukan penyeimbang serta koordinasi antar beberapa anggota badan dengan memakai otot-otot besar, sebagian ataupun segala anggota badan.

Gerakan lokomotor serta non-lokomotor merupakan bagian dari keahlian raga motorik agresif. Gerakan lokomotor merupakan gerakan pemindahan badan ataupun berat tubuh dari tempat satu terhadap tempat lain serta umumnya memerlukan ruang yang lumayan besar semacam jalur, jinjit, lari, serta lompat, dan gerakan campuran semacam meluncur, berpindah ke kanan serta ke kiri.

Gerak non-lokomotor merupakan gerakan yang dicoba di tempat tanpa memakai ruang yang lebar serta luas, semacam membungkuk, menekuk, mengayun, bergoyang, berbalik, serta meliuk.

Bagi Peraturan Menteri Pembelajaran serta Kebudayaan RI No 137 tahun 2014, Standar Nasional Pembelajaran Anak di usia Dini," tingkatan pencapaian pertumbuhan anak umur 5- 6 adalah dari:(1) Melaksanakan gerakan badan secara terkoordinasi buat melatih kelenturan, penyeimbang, serta kelincahan;(2) Melaksanakan koordinasi melalui gerakan mata, kaki, tangan, dan kapala dalam kegiatan menirukan tarian ataupun senam;(3) Melaksanakan game raga dengan ketentuan; (4) Terampil memakai tangan kanan serta kiri;(5) Melaksanakan aktivitas kebersihan diri."

Kegiatan belajar, bermain, serta bernyanyi digunakan di dalam pembelajaran anak umur dini. Agar menarik anak untuk

aktif dalam rangkaian kegiatan pembelajaran, guru harus membuat pengajaran yang menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis. Gelaria adalah media belajar interaktif yang menyenangkan untuk anak-anak yang menggunakan gerak dan lagu.

TINJAUAN PUSTAKA

B. Media Audio dan Visual

1. Pengertian Media Audio dan Visual

Media audio dan visual, berdasarkan Yudi Munadi (2008:55), merupakan media yang secara bersamaan memerlukan indra penglihatan serta pendengaran. Pesan didapat tersalurkan adalah pesan verbal serta nonverbal, seperti yang ditunjukkan oleh media audio visual, atau pesan verbal dan nonverbal, seperti ditunjukkan oleh media audio yang disebutkan di atas.

Media audio dan visual, bagi Wina Sanjaya(2014: 118), merupakan tipe media yang tidak hanya suara pula memiliki foto, semacam rekaman video, bermacam dimensi film, serta suara.

Media audio dan visual, bagi Saiful Bahri djamarah dkk(2013: 124), merupakan media yang memiliki suara serta foto. Sebab mencakup kedua tipe media tersebut, tipe media tersebut lebih efisien.

Bagi sebagian komentar di atas, media audio dan visual bisa didefinisikan selaku media yang memiliki suara serta foto yang digunakan buat mengantarkan catatan dari bahan pendidikan buat menggapai tujuan pendidikan.

Media mencakup seluruh item serta perlengkapan, baik bergerak ataupun tidak bergerak, yang digunakan buat mendukung kelancaran penyelenggaraan aktivitas pembelajaran, bermain, serta bekerja di sekolah

sehingga dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai (Depdiknas, 2003).

Didik berpendapat bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran siswa dengan membuatnya lebih menarik dan interaktif, mengurangi waktu belajar, meningkatkan standar pembelajaran siswa, memungkinkan pembelajaran terjadi di mana saja, kapan saja, dan meningkatkan sikap siswa terhadap pembelajaran.

Rosyada mendefinisikan media audio sebagai segala jenis media yang menyampaikan pesan hanya melalui sarana pendengaran, yang mampu merangsang pikiran, rentang perhatian, dan keinginan anak untuk mempelajari materi pelajaran. Menurutnya, media audio hanya dapat bekerja dengan suara dan hanya melibatkan indera pendengaran.

Agar pengajaran dan pembelajaran dapat berlangsung, media pendidikan berfungsi sebagai alat, mediator, dan penghubung dengan menyebarkan dan mengomunikasikan ide dan pesan yang sesuai dengan minat, perilaku, perasaan, dan pikiran siswa. Dengan mempertimbangkan beberapa kata yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa pendidik dapat menggunakan media untuk mencerahkan siswa mereka dan memfasilitasi pembelajaran.

Pada awalnya, media pendidikan dianggap sebagai alat untuk mendukung pembelajaran instruktur. Guru secara eksklusif menggunakan materi visual, seperti gambar, foto, grafik, dan benda nyata lainnya, sebagai alat bantu mengajar. Guru sering kali memasukkan media visual ke dalam pelajaran mereka karena media visual menarik bagi indera penglihatan siswa dan dapat mendukung serta memperjelas materi. Pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan produktif dengan menggunakan media visual sebagai alat pengajaran.

Media audiovisual adalah media yang mengandung suara dan gambar. Kata "Video" berarti dapat melihat, dan "audio" berarti dapat mendengar. Dengan demikian, penciptaan dan pemanfaatan materi yang diserap oleh pendengaran dan penglihatan merupakan penggunaan media audio visual.

Karena menggabungkan penglihatan dan suara, media audio visual merupakan salah satu bentuk media pembelajaran terbaik untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mempermudah pembelajaran bagi siswa.

Media audiovisual dapat berfungsi sebagai pengganti peran guru dalam proses pembelajaran, mendampingi siswa dalam penggunaan media tersebut dan berulang kali menggunakannya jika diperlukan. Ini berarti bahwa guru dapat beralih menjadi fasilitator belajar dan membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

2.1.1 Motorik Kasar

1. Pengertian Motorik Kasar

Kemampuan untuk bergerak menggunakan otot-otot yang kuat dikenal sebagai kemampuan motorik kasar. Anak-anak harus memiliki sebagian besar atau semua kemampuan motorik kasar untuk melakukan tugas-tugas seperti duduk, menendang, berlari, menaiki dan menuruni tangga, dan kegiatan lainnya (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 113-114). Anak-anak muda mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka lebih cepat daripada keterampilan motorik halus mereka; misalnya, mereka dapat memegang benda yang lebih besar lebih cepat daripada yang kecil. Karena kemampuan motorik halus seperti memotong, merangkai, dan tugas-tugas lainnya memerlukan kontrol atas gerakan jari, yang masih merupakan tonggak perkembangan bagi anak-anak muda.

Menurut Bambang Sujiono (2008: 13), gerak motorik kasar merupakan gabungan dari gerakan-gerakan otot besar, seperti gerakan tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

Menurut Endang Rini Sukamti (2007: 72), gerak manipulatif, nonlokomotor, dan keterampilan merupakan gerakan yang menggunakan otot besar. Sebaliknya, gerakan nonlokomotor, seperti mendorong, melipat, menarik, dan membungkuk, merupakan gerakan yang tidak melibatkan gerakan tubuh. Sedangkan gerak lokomotor merupakan gerakan yang menyebabkan tubuh bergerak. Contohnya adalah berlari, melompat, berjalan, dan sebagainya. Sebaliknya, gerak manipulatif melibatkan gerakan sepuluh benda dengan cara yang berbeda, seperti menendang, menggiring bola, menangkap, dan melempar.

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas motorik kasar melibatkan pengendalian gerakan tubuh terhadap rangsangan dari luar dan menggerakkan berbagai bagian tubuh sesuai dengan perintah otak. Menguasai kemampuan motorik kasar sangatlah penting karena tanpa kemampuan tersebut, seseorang akan tertinggal dari orang lain dalam melakukan tugas sehari-hari seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang, dan sebagainya.

2. Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia

Dini Kemampuan untuk bergerak dengan menggunakan otot-otot yang kuat dikenal sebagai kemampuan motorik kasar. Agar anak dapat menyelesaikan tugas-tugas seperti duduk, menendang, berlari,

menaiki dan menuruni tangga, dan aktivitas lainnya, mereka memerlukan penggunaan sebagian besar atau seluruh anggota gerak motorik kasarnya (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 113-114). Anak-anak muda mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka lebih cepat daripada kemampuan motorik halus mereka; misalnya, mereka dapat memegang benda yang lebih besar lebih cepat daripada benda yang kecil. Karena kemampuan motorik halus seperti memotong, merangkai, dan tugas-tugas lainnya memerlukan kontrol atas gerakan jari, yang masih merupakan tonggak perkembangan bagi anak-anak muda.

Energi dibutuhkan untuk aktivitas motorik, yang dilakukan anak muda dengan menggunakan otot-ototnya yang besar. Gerakan motorik kasar pada anak-anak mencakup semua gerakan tubuh, termasuk otot-otot tangan dan kaki. Koordinasi anak akan meningkat akibat dari kegiatan tersebut (Sujiono, 2008: 13). Gerakan otot besar meliputi gerakan manipulatif, gerakan lokomotor, dan gerakan keterampilan nonlokomotor (Sukamti 2007: 72). Gerakan tanpa menggerakkan badan disebut gerakan nonlokomotor. Badan bergerak dalam gerakan lokomotor, yang meliputi mendorong, melipat, menarik, dan menekuk. Sedangkan gerakan manipulatif, seperti menendang, menggiring bola, menangkap, dan melempar, meliputi gerakan menggerakkan benda. Gerakan manipulatif meliputi gerakan berlari, melompat, berjalan, dan sebagainya. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan mengubah posisi tubuh yang berbeda-beda melalui penggunaan otot-otot besar (Duduk, Masgandi 2017: 113).

Menurut Veny dan Intan (2015), keterampilan motorik kasar mengacu pada kemampuan anak untuk mengoordinasikan sebagian besar bagian tubuhnya.

Keterampilan motorik kasar pada anak dapat ditingkatkan dengan mengajarkan mereka untuk melompat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan, dan melakukan aktivitas lainnya. Kemampuan untuk mengatur gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif disebut sebagai keterampilan motorik kasar (Hidayanti, 2013).

Febri Lismanto (2017) membagi perkembangan motorik kasar anak menjadi dua bagian.

Perkembangan motorik kasar ditunjukkan oleh keterampilan motorik anak, yang meliputi gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Ketika otot-otot besar digunakan dalam suatu aktivitas, perkembangan motorik kasar ditunjukkan. Melompat, melempar, menendang bola, berdiri, memanjat, dan sebagainya.

2.1.2 Definisi Senam

Senam adalah olahraga fisik yang pesertanya melakukan latihan tubuh yang dipilih dan diatur dengan cermat yang dimaksudkan untuk meningkatkan kebugaran fisik, mengembangkan kemampuan, dan memberikan prinsip-prinsip moral dan spiritual.

Salah satu jenis olahraga yang membutuhkan gerakan kompleks adalah senam. Palang yang tidak rata, balok keseimbangan, dan latihan lantai membentuk senam modern. Senam ini diduga berasal dari metode yang digunakan orang Yunani kuno untuk menaiki dan turun dari kuda dan melakukan pertunjukan sirkus.

Tempat-tempat umum untuk berlatih senam adalah di rumah, di pusat kebugaran, di pusat kebugaran, atau di sekolah. Senam dilakukan sebagai bentuk hiburan, waktu luang, atau kesehatan mental. Senam telah diperkenalkan kepada banyak anak sejak mereka masih kecil, baik oleh orang tua mereka maupun oleh guru olahraga sekolah (Kinanti, 2004:34). Senam membantu mencapai kelenturan tubuh, yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Senam lantai, senam hamil, senam aerobik, senam pramuka, dan senam kebugaran jasmani (SKJ) adalah beberapa dari beberapa jenis senam. Guru PAUD biasanya mengajarkan anak-anak senam yang mudah dipahami, seperti senam SKJ dan senam pramuka. Namun, untuk menghilangkan stres, banyak remaja beralih ke senam aerobik atau bentuk senam lainnya, termasuk meditasi. Gerakan: Latihan senam sangat cocok untuk program pendidikan jasmani. Tindakan tubuh membantu meningkatkan komponen kebugaran termasuk kekuatan otot dan daya tahan di seluruh tubuh. Senam juga dapat membantu meningkatkan kemampuan gerak dasar. Ini adalah dasar penting untuk meningkatkan kemampuan teknis dalam olahraga tertentu. Banyak aspek gerakan yang tercakup dalam senam (Kinanti, 2004:35).

2.1.3 Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Schunk dalam Nurmalitasari (2015) menyatakan bahwa tahap perkembangan utama atau golden age merupakan sebutan lain untuk tahun-tahun awal. Dengan bantuan masukan dari lingkungan sekitar, anak-anak pada usia ini mulai mengembangkan keterampilan sensorik, visual, dan pendengaran motoriknya.

Anak usia dini dapat diartikan oleh Nurmalitasari (2015) sebagai kelompok anak yang secara jenjang pendidikannya belum mengenyam pendidikan di lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar dan masih mengenyam pendidikan dari orang tuanya di rumah atau di lembaga pendidikan prasekolah seperti taman kanak-kanak, kelompok bermain, atau tempat penitipan anak. Lembaga prasekolah bertujuan untuk membekali anak dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk belajar di dunia nyata saat memasuki sekolah dasar. Usia prasekolah, secara singkat, adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak usia dini.

Sekitar 40% perkembangan manusia terjadi pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat yang dialami anak pada tahun-tahun awal kehidupannya. Selain itu, tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan masa yang optimal bagi anak untuk mendapatkan stimulasi lingkungan yang mendukung karakteristik pertumbuhannya dan membantu keberhasilannya dalam menyelesaikan aktivitas yang diperlukan untuk perkembangannya (Khaironi, 2018). Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa komponen, sebagaimana dikemukakan oleh Sofyan (2018), yaitu karakteristik motorik, kognitif, sosioemosional, moral, agama, dan bahasa.

Usia dini terkadang disebut "usia bermain" karena bermain merupakan aktivitas alami yang dilakukan oleh semua anak muda. Anak-anak dapat mempelajari berbagai topik melalui bermain, yang

merupakan teknik belajar utama bagi anak-anak usia dini.

Anak-anak mampu tumbuh dan berkembang. Anak-anak bermain sendiri karena bermain merupakan aktivitas impulsif yang tidak terorganisasi dengan tujuan tertentu. Bagi seorang anak, bermain merupakan hobi yang sangat bermanfaat dan berkesan. Anak-anak dapat belajar banyak hal secara tidak sengaja saat bermain, yang memotivasi mereka untuk belajar. Karena anak-anak merasa sangat senang dan antusias saat bermain, apa pun yang mereka temukan, lakukan, dan pelajari selama masa itu akan memberikan dampak pendidikan yang mendalam dan berkelanjutan bagi mereka (Pudjiati, 2011).

Pengawasan, bimbingan, dan arahan orang tua sangat penting selama masa ini karena anak-anak akan terpengaruh oleh dorongan apa pun yang diberikan orang tua, baik positif maupun negatif. Anak-anak didefinisikan sebagai kertas kosong yang dapat diwarnai dengan berbagai warna, sehingga pengaruh baik atau buruk yang dialami anak bergantung pada rangsangan yang diberikan orang tua. Dalam rangka menghargai anak, memenuhi segala kebutuhannya, menegakkan hak-haknya, dan menentukan apa yang terbaik baginya berdasarkan kehangatan, kasih sayang, dan dukungan, orang tua wajib memelihara, mendampingi, dan membimbing anaknya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi kasus kualitatif.

Untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian ini, tiga metode pengumpulan data digunakan: dokumentasi, wawancara, dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Audio Visual dengan Melalui Vidio Menggunakan Proyektor untuk Menstimulasi Motorik Kasar Melalui Gerakan Senam Sehat Cerdas ceria Pada Anak Usia Dini di PAUD Riyadul Ulum

Menurut temuan penelitian yang dikumpulkan selama penyelidikan, anak-anak dapat memperoleh manfaat besar dari pengajaran keterampilan motorik kasar melalui penggunaan media audio-visual karena media tersebut membuat mereka terhibur dan senang.

Guru di pendidikan anak usia dini (PAUD) dan taman kanak-kanak diharapkan menggunakan kreativitas saat menyampaikan rencana pelajaran mereka. Hal ini karena materi pembelajaran biasanya disampaikan kepada siswa melalui ceramah, yang terkadang dapat membebani pikiran mereka. Jadi, untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami anak-anak, pendidik perlu menemukan cara-cara inovatif untuk menyampaikan konten dengan cara yang membuat anak-anak lebih bersemangat untuk belajar. Siswa akan berprestasi lebih baik di kelas ketika mereka termotivasi untuk belajar.

Penggunaan materi audio-visual merupakan salah satu metode untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka. Anak-anak taman kanak-kanak senang menggunakan media audio-visual sebagai alat bantu belajar.

Gambar dan suara merupakan komponen media audio-visual. Suara yang dihasilkan berasal dari suara yang berasal dari tampilan gambar bergerak yang sedang ditayangkan. Dengan menggunakan alat bantu pembelajaran audio-visual ini, guru diharapkan dapat berkomunikasi lebih baik dengan murid-muridnya dan meningkatkan standar pengajaran yang berlangsung di kelas.

Penglihatan dan pendengaran merupakan dua indera yang terhubung dengan pembelajaran melalui media audio-visual. sehingga dapat dengan cepat menangkap konten yang dituangkan ke dalam video dan memanfaatkan bakat sensorik anak. Dengan memberikan stimulasi berupa gambar bergerak dan suara yang sesuai dengan waktu, tujuannya adalah untuk meningkatkan kapasitas kognitif. Dalam hal ini, menggunakan berbagai media pembelajaran merupakan salah satu cara guru dalam menyampaikan materi. Minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan memilih lingkungan belajar yang menarik.

Materi dan pesan pelajaran dikomunikasikan melalui media pembelajaran. Meskipun penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pikiran, perasaan, rentang perhatian, dan minat belajar anak usia dini, guru terkadang mengabaikan fakta ini. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak guna menyebarkan pesan yang memengaruhi sikap dan perasaan anak-anak.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa guru harus menggunakan kreativitas saat menyampaikan materi di kelas PAUD/TK agar siswa yang terbiasa dengan metode ceramah tidak merasa bosan. Penggunaan berbagai macam materi pembelajaran merupakan salah satu inovasi baru yang perlu diciptakan oleh para pendidik yang mengikuti perkembangan zaman. Penggunaan materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar anak dan

meningkatkan penyampaian materi serta pesan selama proses pembelajaran.

Kepala sekolah dan guru kelas B1 diwawancarai, dan hasil wawancara ini mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan media audio-visual dapat membantu anak-anak dalam mengikuti dan memahami gerakan, dan bahwa semua anak dapat melihat gerakan dengan jelas saat menggunakan media proyektor sebagai panduan selama sesi stimulasi motorik kasar. Masalah yang ada sebelum adopsi materi audio-visual adalah bahwa anak-anak tidak terlalu memperhatikan gerakan model guru. Anak-anak sangat bersemangat untuk mengikuti tindakan yang digambarkan dalam video menggunakan media proyeksi setelah menggunakan materi audio-visual. Orang tua memainkan peran penting dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka di rumah dengan melibatkan mereka dalam pekerjaan rumah tangga seperti menyapu dan membiarkan mereka tumbuh membantu orang tua mereka.

Dengan adanya media proyektor kita harus memperhatikan ketersediaan jaringan, karena jika tidak adanya jaringan maka kita tidak bisa menampilkan video dan membutuhkan pelatihan khusus untuk guru dalam mengoperasikan media proyektor. Tantangan utama dalam penggunaan proyektor di PAUD/TK adalah memastikan peralatan berfungsi dengan baik dan semua anak dapat melihat video dengan jelas, terutama dalam ruangan yang besar. Selain itu, diperlukan staf yang terampil dalam mengoperasikan peralatan tersebut. Masalah teknis dengan proyektor yang kadang-kadang terjadi juga perlu segera diatasi untuk menjaga kelancaran proses pembelajaran.

Terkadang juga anak menjadi kurang fokus Ketika video yang diputar terlalu Panjang atau jika proyektor mengalami gangguan teknis.

Penerapan efektivitas penggunaan media audio visual dengan video melalui proyektor dalam konteks pendidikan adalah strategi yang dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Berikut adalah beberapa langkah dan aspek yang perlu diperhatikan dalam penerapannya: Penerapan media audio visual di PAUD Riyadul Ulum baru saja diterapkan pada tahun pelajaran 2024-2025. Sebelumnya saya menerapkan metode tradisional yang sering digunakan di kalangan pendidikan anak usia dini, tetapi saya termotivasi ingin menerapkan penggunaan media audio visual melalui proyektor karena ketika saya melakukan gerakan senam tanpa menggunakan media proyektor anak-anak kurang bersemangat dalam mengikuti gerakan senam. Alhamdulillah Ketika Gerakan senam menggunakan audio visual anak-anak sangat antusias dan bersemangat.

Teknik penerapan gerakan senam dilakukan satu minggu sekali dalam pembelajaran, Berdasarkan penelitian judul skripsi yang meneliti teliti yaitu "efektivitas penggunaan media audio visual dengan video melalui proyektor untuk menstimulasi motorik kasar melalui gerakan senam sehat cerdas ceria pada anak usia dini di PAUD Riyadul Ulum.

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti mewawancarai kepala sekolah dan dewan guru menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Saat ini peneliti sedang menyusun tesis. Ketika peneliti menggunakan proyektor untuk menayangkan video senam, anak-anak yang sebelumnya tidak senang mengikuti kegiatan senam menunjukkan tanda-tanda perubahan dan menjadi lebih bersemangat mengikuti gerakan olahraga tersebut. Hal ini ditemukan ketika peneliti terjun ke lapangan dan menganalisis hasil aplikasi tersebut.

2. Hasil Penggunaan Media Audio Visual Melalui Vidio dengan

Proyektor Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Melalui Gerakan Senam Sehat Cerdas Ceria Pada Anak Usia Dini di PAUD Riyadul Ulum

Hasil dari penggunaan media audio visual yaitu sekitar 3 minggu anak mulai hafal dengan gerakan senam melalui media proyektor tetapi, butuh waktu lama untuk terus diulang. Dalam penerapan gerakan senam sehat cerdas ceria seorang guru harus lebih semangat dalam melakukan gerakan senam. Proses penerapan gerakan senam dilakukan 1 minggu.

Istilah "media audio-visual" menggambarkan penggunaan instrumen dan sumber daya yang memadukan komponen visual dan aural untuk memberikan instruksi, mendorong pembelajaran, atau menyampaikan informasi. Media ini tersedia dalam berbagai format, termasuk animasi, rekaman suara, presentasi multimedia, film, dan video. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan komunikasi dengan cara yang lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami.

Menggunakan materi audio-visual merupakan salah satu metode untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka. Sebelum siswa mempraktikkan latihan senam, guru memberi contoh atau mengilustrasikannya.

Ada banyak keuntungan lain dari aktivitas senam ritmik selain hanya meningkatkan kebugaran fisik. Hal ini terutama berlaku jika anak-anak usia dini yang berpartisipasi dalam senam ditempatkan di lembaga PAUD. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak merupakan keuntungan signifikan dari penerapan latihan senam ritmik.

Hal ini membantu mereka berkembang dengan tepat dan mencapai hasil positif dengan membuat keputusan yang baik. Bimbingan yang salah akan mengarah pada bimbingan yang salah juga, sehingga semua tindakan harus berdampak positif pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak-anak. Di antara fasilitas pendidikan anak usia dini, PAUD Riyadul Ulum menggunakan senam ritmik untuk membantu perkembangan motorik kasar anak sesuai dengan kebutuhannya.

Pengenalan senam ritmik di PAUD Dengan menggunakan proyektor untuk menampilkan rekaman gerakan senam, Riyadul Ulum memberikan dampak yang signifikan terhadap penggunaan materi audio visual untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Pernyataan berikut ini, yang didukung oleh temuan penelitian yang penulis kumpulkan dari lokasi penelitian, dapat mendukung hal tersebut.

Melalui proyektor di PAUD, aktivitas senam dinilai melalui video. Indikator seperti MB, yang menunjukkan mulai berkembang, BSH, yang menunjukkan berkembang sesuai harapan, dan BSB, yang menunjukkan perkembangan luar biasa, termasuk di antara yang digunakan oleh Riyadul Ulum. Indikasi ini menunjukkan bahwa pertumbuhan anak dipengaruhi oleh hasil yang dicapainya. Kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan dengan penilaian indikator ini karena masing-masing akan dievaluasi sesuai dengan protokol yang ditetapkan. Jika perkembangan anak masih kurang, ia akan menerima indikator MB hingga ia menunjukkan tanda-tanda perbaikan dan membuat kemajuan dalam menghafalnya. Indikasi penilaian BSH menunjukkan anak telah mengalami perubahan dan perkembangan, sedangkan indikator penilaian BSB menunjukkan anak mengalami perkembangan baik dan cukup baik.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas penggunaan materi audio visual dengan video melalui proyektor untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di PAUD Riyadul Ulum Kelompok B melalui rutinitas senam yang sehat, cerdas, dan menyenangkan. Kesimpulan yang dapat diambil adalah:

Penggunaan materi audio visual merupakan salah satu metode untuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasarnya. Penggunaan media audio visual merupakan salah satu jenis sumber belajar yang menarik bagi anak TK. Media yang menggabungkan komponen suara dan visual dikenal sebagai media audio visual. Gambar yang ditampilkan dalam jenis media ini adalah gambar bergerak, dan musik yang dihasilkan berasal dari suara yang dihasilkan gambar tersebut. Diharapkan penggunaan alat pembelajaran audio visual ini akan meningkatkan standar pengajaran yang diberikan di sekolah dan membantu siswa memahami pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Ketika anak-anak melihat media proyektor, mereka mulai mempelajari latihan senam dalam waktu sekitar tiga minggu, tetapi butuh beberapa saat bagi mereka untuk terus mengulanginya. Inilah hasil dari penggunaan media audio visual. Seorang instruktur harus lebih bersemangat dalam melakukan latihan senam agar dapat menggabungkan gerakan-gerakan yang cerdas, menyenangkan, dan menyehatkan. Satu minggu didedikasikan untuk penerapan gerakan-gerakan senam.

Penggunaan alat dan bahan yang memadukan unsur visual dan aural untuk mengajar, mengomunikasikan, atau membantu pembelajaran dikenal sebagai media audio-visual. Media ini hadir dalam berbagai format, termasuk rekaman suara, animasi, film, presentasi multimedia, dan video. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan komunikasi dengan cara yang lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami.

Ada banyak keuntungan lain dari kegiatan senam ritmik selain hanya meningkatkan kebugaran fisik. Hal ini terutama berlaku jika anak-anak usia dini yang mengikuti senam ditempatkan di lembaga PAUD.

Penerapan kegiatan senam ritmik dapat memberikan manfaat yang signifikan, salah satunya adalah peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini karena perbuatan baik akan menghasilkan perbuatan baik; oleh karena itu, setiap tindakan yang dilakukan harus berkontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Bambang Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djamarah, Syaiful Bahri (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lismanto Febri. 2017. *Gambaran Motorik Kasar Anak Usia Dini 4 - 5 Tahun Di Taman Kanak - Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau*. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 5 No. 2.h. 3
- Marchelia, Venny. (2014). *Stres Kerja Ditinjau dari Shift Kerja pada Karyawan*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2 (1).
- Munadi, yudi. (2008). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Gaung persada press.
- Nurmalitasari, F. (2015). *Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah*. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103–111.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional(Permendiknas) No 58 tahun 2009 *muatan kurikulum TK meliputi pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar*
- Permendikbud 18 tahun 2018 *tentang penyediaan layanan PAUD*
- Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta:

- Pustekkom Dikbud dan PT.Raja
Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina (2014). Media
Komunikasi Pembelajaran,
Jakarta : Kencana Prenada Media
Group
- Sukanti, Endang Rini. 2007.
Perkembangan Motorik.
Yogyakarta: UNY
- Sukanti, Endang Rini. 2007.
Perkembangan Motorik.
Yogyakarta: UNY
- Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003
*tentang sistem pendidikan
Nasional pasal 1 ayat 14*