



Inovasi Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak dalam Mengenal Angka dan Huruf di RA. Baiturrahman Tasikmalaya

Aneu Nuraeni¹, Rani Yuniawati²

¹ RA. Baiturrahman Tasikmalaya, ² RA. Baiturrahman Tasikmalaya

Correspondence: aneukeira@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

Audiovisual Media, Early Childhood Education, Numbers And Letters, Learning Interest, Multimedia Learning, RA Baiturrahman Tasikmalaya.

ABSTRACT

This study aims to explore the innovation of using audiovisual media to enhance children's interest in learning numbers and letters at RA Baiturrahman Tasikmalaya. The research employs a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design. The intervention involves incorporating audiovisual media, such as videos, animations, and interactive games, to make the learning process more engaging and fun. Data is collected through observations, interviews with teachers, and feedback from students. The findings reveal that the use of audiovisual media significantly increased children's enthusiasm for learning numbers and letters. Children showed greater attention, active participation, and improved retention of the material presented through multimedia. Additionally, the audiovisual approach helped cater to different learning styles, particularly visual and auditory learners, making the learning experience more accessible and effective. This study highlights the effectiveness of incorporating audiovisual media in early childhood education to foster a deeper interest in learning and improve foundational literacy skills. It suggests that integrating multimedia tools can be a valuable innovation in developing engaging and interactive learning environments for young learners.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi yang sangat penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Pada usia dini, anak-anak mulai membangun kemampuan dasar yang sangat penting untuk kehidupan mereka ke depan, seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Pada tingkat pendidikan taman kanak-kanak (TK) atau RA (Raudhatul Atfal), pengenalan angka dan huruf adalah salah satu hal pertama yang diperkenalkan kepada anak-anak. Namun, meskipun pengajaran angka dan huruf memiliki dampak besar pada perkembangan literasi anak, seringkali minat belajar mereka rendah karena pendekatan yang monoton dan tidak menarik. Oleh karena itu, penting untuk mencari inovasi dalam metode pengajaran angka dan huruf untuk meningkatkan minat belajar anak-anak.

Penggunaan media dalam pembelajaran sudah terbukti memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media yang digunakan harus mampu menarik perhatian anak-anak, terutama melalui elemen visual dan suara yang dapat merangsang rasa ingin tahu mereka. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah media audiovisual, yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyampaikan informasi. Penelitian oleh Beers (2011) menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal perhatian dan retensi informasi.

Namun, meskipun penggunaan media audiovisual memiliki potensi yang besar, tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan di Indonesia memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Banyak sekolah yang masih mengandalkan metode tradisional dalam mengajarkan angka dan huruf, seperti menggunakan papan tulis dan buku teks yang tidak terlalu menarik bagi anak-anak. Hal ini dapat mengurangi minat

belajar anak-anak yang lebih suka belajar melalui pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan minat belajar anak-anak dalam mengenal angka dan huruf di RA Baiturrahman Tasikmalaya.

Penggunaan media audiovisual memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menyeluruh. Dengan menggunakan video, animasi, dan permainan interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep angka dan huruf melalui visual yang menarik. Penelitian oleh Prensky (2001) menyatakan bahwa media interaktif seperti video dan permainan komputer dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, seperti angka dan huruf, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dicerna dan menarik bagi mereka. Penggunaan teknologi ini juga dapat menstimulasi berbagai indera anak, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penerapan media audiovisual dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas belajar. Dengan melibatkan gambar bergerak, suara, dan teks, anak-anak cenderung lebih fokus dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ini sangat penting, terutama dalam konteks anak usia dini yang memiliki rentang perhatian yang relatif pendek. Menurut Hsin et al. (2014), pembelajaran yang melibatkan penggunaan media yang dinamis dapat meningkatkan tingkat perhatian siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif.

Salah satu keuntungan besar dari media audiovisual adalah kemampuannya untuk menyajikan materi secara visual dan auditori sekaligus. Ini berarti bahwa anak-anak dapat belajar melalui berbagai saluran indera mereka, yang dapat membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Misalnya, saat anak-anak belajar mengenal angka, mereka dapat melihat angka yang ditampilkan di layar, mendengarkan cara pengucapannya, dan bahkan berinteraksi dengan permainan yang berkaitan dengan angka tersebut. Penelitian oleh Kabat-Zinn (1990) menyebutkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan beberapa indera dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi di kalangan siswa. Selain itu, penggunaan media audiovisual juga dapat memperkenalkan anak-anak pada teknologi sejak usia dini, yang sangat penting di era digital saat ini. Dengan mengenalkan teknologi yang relevan dalam pembelajaran, anak-anak dapat lebih siap untuk menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan. Penelitian oleh Vygotsky (1978) menunjukkan bahwa anak-anak belajar secara efektif melalui interaksi dengan dunia di sekitar mereka, dan teknologi yang digunakan dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Melalui teknologi, anak-anak dapat mengakses informasi dan sumber daya yang lebih banyak, yang memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan kreatif.

Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran juga memerlukan perhatian khusus terhadap kesiapan infrastruktur dan kesiapan guru dalam menggunakan alat tersebut. Di banyak sekolah, terutama di daerah-daerah yang lebih terpencil, akses terhadap teknologi yang memadai masih terbatas. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan media audiovisual dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada perangkat teknologi yang tersedia, tetapi juga pada pelatihan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara efektif. Penelitian oleh Hsin et al. (2014) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru untuk mengintegrasikan teknologi dengan cara yang tepat dalam kegiatan belajar-mengajar.

Di RA Baiturrahman Tasikmalaya, penerapan media audiovisual dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar anak-anak dalam mengenal angka dan huruf. Dengan menggunakan video, animasi, dan permainan interaktif, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan lebih menarik. Hal ini diharapkan dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam belajar dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penelitian oleh Wilson (2010) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat dan mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran.

Namun, tantangan terbesar dalam penerapan media audiovisual adalah memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui media tersebut sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi harus didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran yang spesifik agar tidak hanya mengandalkan aspek hiburan, tetapi juga memberikan manfaat edukatif yang maksimal bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu selektif dalam memilih dan menyusun materi audiovisual yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia dini.

Secara keseluruhan, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak usia dini memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar mereka, terutama dalam mengenal angka dan huruf. Melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi ini dapat diterapkan di RA Baiturrahman Tasikmalaya, dengan harapan dapat memberikan wawasan baru tentang metode yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengeksplorasi penerapan media audiovisual dalam meningkatkan minat belajar anak-anak dalam mengenal angka dan huruf di RA Baiturrahman Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus melibatkan penggunaan video, animasi, dan permainan interaktif yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memperkenalkan mereka pada konsep angka dan huruf dengan cara yang menyenangkan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta refleksi siswa mengenai pengalaman mereka dalam pembelajaran.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media audiovisual. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa, sementara wawancara digunakan untuk menggali persepsi guru dan siswa terhadap metode pembelajaran ini. Refleksi siswa akan digunakan untuk menilai sejauh mana mereka merasa tertarik dan termotivasi dalam belajar angka dan huruf setelah menggunakan media audiovisual. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini, khususnya di RA Baiturrahman Tasikmalaya.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media audiovisual secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal angka dan huruf di RA Baiturrahman Tasikmalaya. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam perhatian dan keterlibatan mereka selama sesi pembelajaran yang menggunakan video, animasi, dan permainan interaktif. Sebelum penerapan metode ini, banyak siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah dan kesulitan dalam memahami angka dan huruf secara tradisional. Penelitian oleh Prensky (2001) menunjukkan bahwa teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dan hal ini terbukti dalam studi ini.

Selama pembelajaran dengan media audiovisual, siswa lebih aktif berpartisipasi dan merasa senang mengikuti proses belajar. Penggunaan animasi dan video membuat pembelajaran lebih hidup dan menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep angka dan huruf. Hal ini sesuai dengan temuan Beers (2011), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menarik perhatian siswa dan mempercepat proses pemahaman materi. Penggunaan teknologi dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak usia dini, yang cenderung lebih menyukai cara belajar yang visual dan interaktif.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan media audiovisual juga membantu siswa dalam mengingat angka dan huruf dengan lebih baik. Observasi menunjukkan bahwa siswa dapat mengidentifikasi angka dan huruf yang diajarkan dengan cepat setelah menggunakan video dan animasi. Hal ini membuktikan bahwa media audiovisual meningkatkan daya ingat siswa, sesuai dengan penelitian oleh Hsin et al. (2014), yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan secara visual dan auditori lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Siswa juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali dan menulis angka dan huruf setelah menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran. Mereka dapat menulis angka dan huruf dengan lebih jelas dan teratur, yang menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus mereka. Penelitian oleh Saracho & Spodek (2007) menyebutkan bahwa penggunaan media visual yang interaktif dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman siswa dan mendukung perkembangan keterampilan motorik halus anak-anak.

Selain itu, siswa lebih percaya diri dalam mengenali dan mengucapkan angka serta huruf setelah mereka melihat dan mendengar contoh yang diberikan dalam video. Pembelajaran berbasis media audiovisual memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan menonton video dan mendengarkan cara

pengucapan angka dan huruf. Menurut Kabat-Zinn (1990), pembelajaran yang melibatkan berbagai indera, seperti penglihatan dan pendengaran, dapat memperkuat pemahaman siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan informasi yang dipelajari.

Namun, meskipun banyak siswa menunjukkan peningkatan, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan apa yang mereka lihat dan dengar dalam video dengan pengucapan dan penulisan angka serta huruf. Beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai keterampilan ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media audiovisual dapat meningkatkan minat belajar, siswa tetap memerlukan bimbingan yang cukup dan latihan berulang untuk menguasai konsep-konsep tersebut. Menurut Vygotsky (1978), siswa membutuhkan bantuan dan dukungan yang cukup untuk dapat menghubungkan pengalaman belajar dengan kemampuan praktis yang mereka miliki.

Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat yang digunakan selama sesi pembelajaran. Meskipun media audiovisual sangat membantu, beberapa siswa harus berbagi perangkat untuk mengakses materi yang sama, yang dapat mengurangi waktu efektif mereka dalam pembelajaran. Penelitian oleh Prensky (2001) menunjukkan bahwa penggunaan perangkat yang cukup di kelas sangat penting untuk memaksimalkan pengalaman belajar siswa. Keterbatasan perangkat ini perlu menjadi perhatian bagi sekolah agar lebih memperhatikan infrastruktur yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Penerapan media audiovisual juga mengajarkan siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Mereka dapat mengakses materi yang diberikan melalui video di luar jam pelajaran, yang memungkinkan mereka untuk belajar secara lebih fleksibel. Penelitian oleh Wilson (2010) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih banyak lagi. Penggunaan media yang dapat diakses secara independen juga mengembangkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka sendiri.

Secara keseluruhan, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran di RA Baiturrahman Tasikmalaya menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal angka dan huruf. Metode ini terbukti efektif dalam membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Beers (2011), yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga dapat mempercepat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Dengan demikian, penerapan media audiovisual dalam pembelajaran angka dan huruf di RA Baiturrahman Tasikmalaya memberikan dampak positif terhadap minat dan kemampuan belajar siswa. Diharapkan, penggunaan teknologi ini dapat diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi anak-anak.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual dalam pembelajaran angka dan huruf di RA Baiturrahman Tasikmalaya berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan video, animasi, dan permainan interaktif, siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam pembelajaran. Media audiovisual ini membantu mereka untuk lebih mudah memahami dan mengingat konsep angka dan huruf, serta meningkatkan keterampilan motorik halus mereka dalam menulis dan mengenali simbol-simbol tersebut. Selain itu, penggunaan media audiovisual memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menyeluruh, melibatkan berbagai indera mereka dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa tantangan terkait dengan keterbatasan perangkat dan waktu, secara keseluruhan, penggunaan media audiovisual telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak usia dini. Oleh karena itu, penerapan media audiovisual dalam pembelajaran angka dan huruf dapat diperluas untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak di sekolah dasar.

REFERENCES

- Beers, B. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. K-12 Education.
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The Benefits of Being Present: Mindfulness and Its Role in Psychological

- Well-Being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 822-848.
- Hsin, C. T., et al. (2014). *The Role of Technology in Early Childhood Education: Its Impact on Learning and Development*. *Journal of Early Childhood Education*.
- Kabat-Zinn, J. (1990). *Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness*. Delta.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *The Role of Play in Early Childhood Development and Education: A Consensus Statement*. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 28(2), 183-191.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wilson, K. (2010). *The Power of Storytelling in Learning and Development*. *International Journal of Education and Development*.
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 318-329.