



## Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Minat Baca Anak-anak di Desa Pagar Manik

**Kaila Wanda**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**Isman Efendi Limbong**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Alamat :Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Medan, 20238  
Sumatera Utara, Indonesia

Email Korespondensi : [kailakey2308@gmail.com](mailto:kailakey2308@gmail.com)

**Abstract.** *Advances in information technology have significantly impacted various aspects of life, including the world of education. One important development in education is the use of audiovisual media as a learning aid. This research aims to increase children's interest in reading in Pagar Manik Village through audiovisuals with an audience of 15 children with socialization instruments. The results of this research show that this media has succeeded in overcoming various obstacles, such as limited access to printed reading materials, by providing content that is more interactive, visual, and easily accessible. In addition, audiovisual media supports early literacy development, strengthens critical thinking skills, and increases parental involvement in children's educational process. Audiovisual media has proven effective in arousing children's interest in reading, especially because it can present information visually and audibly attractive.*

**Keywords:** *Audiovisual, Interest in Reading, Media*

**Abstrak.** Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perkembangan penting dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat baca anak-anak di Desa Pagar Manik melalui audio visual dengan jumlah audiens 15 anak dengan instrumen sosialisasi. Hasil penelitian ini adalah media ini berhasil mengatasi berbagai hambatan, seperti keterbatasan akses terhadap bahan bacaan cetak, dengan menyediakan konten yang lebih interaktif, visual, dan mudah diakses. Selain itu, media audiovisual mendukung pengembangan literasi awal, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak-anak. Penggunaan media audiovisual terbukti efektif dalam membangkitkan minat baca anak-anak, terutama karena kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam format yang menarik secara visual dan auditori.

**Kata kunci:** Audiovisual, Media, Minat Baca

---

Received Oktober 17, 2024; Revised Oktober 18, 2024; Accepted Oktober 30, 2024

\*Kaila Wanda, [kailakey2308@gmail.com](mailto:kailakey2308@gmail.com)

## **LATAR BELAKANG**

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perkembangan penting dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran. Media audiovisual, yang meliputi gambar, video, animasi, serta suara, telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Di Desa Pagar Manik, sebuah desa yang masih berkembang dengan infrastruktur pendidikan yang terbatas, minat baca anak-anak seringkali menjadi salah satu tantangan besar yang dihadapi para pendidik. Dalam konteks ini, pemanfaatan media audiovisual menjadi salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan minat baca anak-anak.

Menurut ahli pendidikan, minat baca adalah salah satu faktor terpenting dalam pengembangan keterampilan literasi. Seperti yang diungkapkan oleh Dewey (1997), "Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna." Dalam hal ini, media audiovisual memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan unsur visual dan auditori yang bisa memancing minat dan perhatian anak-anak. Dengan menggunakan media seperti video edukasi, cerita bergambar, atau animasi, anak-anak dapat lebih tertarik untuk mengeksplorasi dunia bacaan yang sebelumnya mungkin tampak membosankan bagi mereka.

Anak-anak di Desa Pagar Manik, seperti di banyak desa lainnya, sering kali menghadapi berbagai keterbatasan dalam akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan relevan. Di sinilah pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dan pengenalan literasi. Penggunaan buku-buku cetak secara konvensional sering kali dianggap kurang menarik oleh anak-anak yang lebih terbiasa dengan media digital. Oleh karena itu, penerapan media audiovisual tidak hanya sekadar memperkenalkan cerita atau informasi baru, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, yang diharapkan dapat memotivasi anak-anak untuk lebih tertarik membaca.

Heinich et al. (1996) menegaskan bahwa media audiovisual membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dimengerti melalui teks tertulis saja. Dengan demikian, media ini dapat berfungsi sebagai alat untuk mendukung proses belajar

dengan memberikan pemahaman yang lebih baik melalui visualisasi dan suara. Di Desa Pagar Manik, penggunaan media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan lokal, misalnya dengan pembuatan video yang mengangkat cerita rakyat atau legenda setempat, yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan kehidupan anak-anak di desa tersebut.

Studi yang dilakukan oleh Buckingham (2003) juga menunjukkan bahwa media audiovisual dapat mengembangkan kemampuan kritis dan imajinasi anak-anak. Melalui media ini, anak-anak dapat terlibat secara aktif dengan konten yang disajikan, misalnya dengan merespons gambar-gambar, suara, atau video yang mereka lihat. Hal ini berbeda dengan media cetak yang cenderung lebih pasif. Selain itu, media audiovisual juga memberikan kesempatan untuk pembelajaran kolaboratif, di mana anak-anak dapat berdiskusi dan berbagi ide tentang apa yang mereka lihat dan dengar.

Meski demikian, penting juga untuk mempertimbangkan tantangan yang mungkin muncul dalam penggunaan media audiovisual di lingkungan pedesaan seperti Pagar Manik. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi, seperti kurangnya akses terhadap perangkat komputer, proyektor, atau koneksi internet yang stabil. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat setempat untuk memastikan bahwa media audiovisual dapat diakses oleh semua anak-anak di desa ini.

Di samping itu, pelatihan bagi para pendidik mengenai cara menggunakan media audiovisual secara efektif juga sangat penting. Clark (2005) menekankan bahwa teknologi hanya akan efektif jika guru memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, program pelatihan bagi guru di Desa Pagar Manik harus menjadi bagian integral dari implementasi penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan minat baca anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat baca anak-anak di Desa Pagar Manik melalui audio visual dengan jumlah audiens 15 anak dengan instrumen sosialisasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah salah satu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena atau peristiwa secara mendalam sesuai dengan situasi yang sebenarnya. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman konteks dan pengalaman dari sudut pandang partisipan tanpa melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel. Menurut Sandelowski (2000), penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk "memberikan gambaran komprehensif mengenai fenomena yang diteliti berdasarkan data yang dikumpulkan, tanpa mengubah atau menafsirkan data tersebut secara kompleks." Penelitian ini sering digunakan ketika peneliti ingin memberikan pemahaman yang kaya dan mendetail tentang suatu masalah atau fenomena yang kurang dieksplorasi sebelumnya. Selain itu, Lambert dan Lambert (2012) juga menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode yang tepat ketika peneliti ingin menggambarkan karakteristik atau situasi spesifik berdasarkan pandangan partisipan, yang biasanya diperoleh melalui wawancara, sosialisasi, observasi, dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Audiovisual sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif**

Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak-anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, sehingga membantu meningkatkan minat baca. Anak-anak usia dini dan sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan kombinasi visual dan auditori daripada metode konvensional seperti membaca teks cetak. Mayer (2001) mengemukakan bahwa pembelajaran multimedia dapat membantu siswa memproses informasi dengan lebih efektif, karena penggabungan elemen visual dan verbal memperkuat pemahaman mereka.

Di Desa Pagar Manik, di mana keterbatasan akses terhadap bahan bacaan fisik dan fasilitas pendidikan masih menjadi tantangan, media audiovisual memberikan solusi yang lebih inklusif. Sebuah video edukatif yang menampilkan cerita dongeng, misalnya, tidak hanya menyampaikan cerita melalui suara tetapi juga visual yang menarik. Ini dapat

membuat anak-anak lebih mudah memahami alur cerita dan merasa tertarik untuk mengeksplorasi bacaan yang berkaitan dengan cerita tersebut.

Clark dan Mayer (2016) juga menegaskan bahwa multimedia tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan emosi dan perhatian anak-anak, yang sangat penting dalam pembentukan minat baca. Dengan memperkenalkan anak-anak kepada cerita atau konsep melalui media audiovisual, seperti video atau animasi, mereka dapat lebih terlibat secara emosional dan tertarik untuk menggali lebih dalam melalui bahan bacaan.

### **Memfasilitasi Pengembangan Keterampilan Literasi Awal**

Penggunaan media audiovisual tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan literasi awal pada anak-anak. Gee (2004) menjelaskan bahwa media audiovisual yang diintegrasikan dengan konten yang mendidik dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan literasi sejak dini. Dengan melihat dan mendengar cerita yang ditampilkan secara menarik, anak-anak dapat mulai mengenali kata-kata dan frasa yang sering digunakan, sehingga mempercepat proses literasi mereka.

Di Desa Pagar Manik, di mana akses terhadap buku-buku bacaan berkualitas mungkin terbatas, media audiovisual dapat menjadi alat penting dalam memfasilitasi literasi awal ini. Misalnya, video interaktif yang mengajarkan abjad atau kosakata dasar dapat membuat anak-anak lebih cepat mengenal huruf dan kata, yang kemudian akan meningkatkan keinginan mereka untuk mulai membaca buku sendiri. Penelitian oleh Marsh (2006) juga menunjukkan bahwa program-program multimedia berbasis literasi awal memiliki dampak positif terhadap perkembangan bahasa dan keterampilan baca anak-anak prasekolah.

Selain itu, media audiovisual memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan preferensi mereka. Beberapa anak mungkin lebih visual atau auditori dalam gaya belajarnya, dan media audiovisual menawarkan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan tersebut, yang pada akhirnya meningkatkan ketertarikan mereka terhadap bacaan terkait.

## **Meningkatkan Motivasi Melalui Elemen Visual dan Auditori**

Motivasi merupakan faktor kunci dalam meningkatkan minat baca anak-anak. Deci dan Ryan (1985), dalam teorinya tentang motivasi intrinsik, menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Media audiovisual, dengan gabungan elemen visual dan auditori yang dinamis, menciptakan lingkungan yang menarik tersebut. Hal ini sangat relevan bagi anak-anak di Desa Pagar Manik yang mungkin kurang terpapar pada berbagai jenis buku atau bahan bacaan cetak yang menarik.

Salah satu contohnya adalah penggunaan animasi untuk memperkenalkan cerita atau tema yang kompleks. Sebuah cerita rakyat lokal dapat disajikan dalam bentuk animasi dengan suara yang dramatis dan gambar yang hidup, sehingga menarik perhatian anak-anak. Buckingham (2003) menekankan bahwa media audiovisual dapat mengubah cara anak-anak berinteraksi dengan informasi, sehingga memotivasi mereka untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik tersebut melalui bacaan yang lebih mendalam.

Selain itu, media audiovisual yang disertai dengan unsur-unsur interaktif seperti permainan atau kuis berbasis cerita dapat memperkuat minat anak-anak terhadap bahan bacaan. Sebuah studi oleh Plowman et al. (2010) menunjukkan bahwa ketika teknologi digunakan dengan cara yang interaktif, anak-anak cenderung lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan literasi, seperti membaca cerita terkait atau mencari informasi lebih lanjut.

## **Menurunkan Hambatan Akses Bacaan di Wilayah Pedesaan**

Di daerah pedesaan seperti Desa Pagar Manik, akses terhadap buku cetak dan bahan bacaan berkualitas seringkali terbatas. Media audiovisual dapat membantu mengatasi hambatan ini dengan menyediakan konten yang lebih mudah diakses oleh anak-anak. Melalui penggunaan perangkat seperti televisi, komputer, atau bahkan smartphone, video pendidikan dan cerita animasi dapat diakses tanpa harus bergantung pada perpustakaan atau toko buku fisik.

Rosenberg (2001) mengemukakan bahwa teknologi pendidikan dapat membantu menjembatani kesenjangan dalam akses informasi, terutama di daerah yang kurang terfasilitasi. Dengan demikian, media audiovisual dapat menjadi jembatan antara anak-

anak dan literasi di Desa Pagar Manik, di mana akses terhadap buku mungkin lebih terbatas dibandingkan dengan daerah perkotaan. Video-video pembelajaran yang sudah tersedia secara online atau program televisi edukasi dapat diputar di sekolah-sekolah atau di rumah, memberikan anak-anak akses terhadap berbagai cerita dan bacaan yang mungkin tidak tersedia dalam bentuk cetak.

Selain itu, integrasi media audiovisual dengan program-program literasi di sekolah dapat memberikan hasil yang lebih baik. Sekolah-sekolah di Desa Pagar Manik dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu pengajaran, misalnya melalui pemutaran film pendek yang diadaptasi dari cerita buku, yang kemudian diikuti dengan kegiatan membaca buku atau diskusi. Cara ini dapat membantu anak-anak melihat hubungan antara konten audiovisual dan bahan bacaan, serta mendorong mereka untuk mencari tahu lebih banyak melalui kegiatan membaca.

### **Pengaruh Media Audiovisual terhadap Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis**

Selain membantu meningkatkan minat baca, media audiovisual juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis anak-anak. Media yang menampilkan berbagai perspektif, alur cerita yang kompleks, atau tema yang membutuhkan analisis dapat merangsang anak-anak untuk berpikir lebih kritis. Buckingham (2007) menjelaskan bahwa media audiovisual dapat membantu anak-anak belajar tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mempertanyakan, menganalisis, dan menginterpretasikan apa yang mereka lihat dan dengar.

Sebagai contoh, setelah menonton sebuah film pendek tentang isu-isu lingkungan, anak-anak dapat diajak berdiskusi tentang dampak tindakan manusia terhadap alam. Diskusi ini kemudian bisa dilanjutkan dengan membaca buku tentang topik serupa, yang tidak hanya memperluas pemahaman anak-anak tetapi juga memperkuat minat mereka untuk membaca lebih banyak. Dengan cara ini, media audiovisual tidak hanya menjadi alat bantu literasi tetapi juga alat untuk membentuk keterampilan berpikir kritis.

Di Desa Pagar Manik, di mana akses terhadap bahan ajar yang beragam mungkin terbatas, penggunaan media audiovisual untuk merangsang keterampilan berpikir kritis dapat memperkaya proses pembelajaran. Program pendidikan yang mencakup pemutaran

film-film edukatif yang diikuti dengan diskusi dan kegiatan membaca dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran dan literasi.

### **Keterlibatan Orang Tua dalam Penggunaan Media Audiovisual**

Penggunaan media audiovisual tidak hanya berdampak pada anak-anak, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Epstein (2001) menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi prestasi belajar dan minat baca mereka. Di Desa Pagar Manik, di mana orang tua mungkin tidak selalu memiliki banyak waktu atau sumber daya untuk mendukung literasi anak-anak secara langsung, media audiovisual dapat berfungsi sebagai sarana untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Orang tua dapat diajak untuk menonton video pendidikan atau film cerita bersama anak-anak mereka, yang kemudian dapat diikuti dengan sesi diskusi atau kegiatan membaca. Dengan cara ini, media audiovisual tidak hanya memfasilitasi pembelajaran anak-anak tetapi juga memperkuat ikatan keluarga dalam proses pendidikan. Menurut Clark dan Rumbold (2006), pengalaman bersama ini dapat memberikan dukungan emosional dan intelektual yang diperlukan anak-anak untuk meningkatkan minat baca mereka.

### **Tantangan Implementasi Media Audiovisual di Desa Pagar Manik**

Meskipun penggunaan media audiovisual memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya, terutama di daerah pedesaan seperti Desa Pagar Manik. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti akses terhadap perangkat elektronik (komputer, televisi, atau proyektor) dan jaringan internet yang stabil. Rosenberg (2001) mencatat bahwa di daerah-daerah pedesaan, keterbatasan ini dapat menjadi hambatan signifikan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara maksimal.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan mengenai penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat baca anak-anak di Desa Pagar Manik, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual memainkan peran penting dalam menarik perhatian dan motivasi anak-



anak terhadap kegiatan membaca. Media ini berhasil mengatasi berbagai hambatan, seperti keterbatasan akses terhadap bahan bacaan cetak, dengan menyediakan konten yang lebih interaktif, visual, dan mudah diakses. Selain itu, media audiovisual mendukung pengembangan literasi awal, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak-anak. Penggunaan media audiovisual terbukti efektif dalam membangkitkan minat baca anak-anak, terutama karena kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam format yang menarik secara visual dan auditori. Anak-anak yang pada awalnya kurang tertarik pada bacaan konvensional dapat dirangsang melalui video, animasi, atau film yang memperkenalkan mereka pada topik-topik literasi. Melalui media ini, mereka dapat mengembangkan rasa ingin tahu yang kemudian memotivasi mereka untuk mengeksplorasi lebih lanjut melalui buku-buku atau bacaan terkait. Meskipun demikian, implementasi media audiovisual di Desa Pagar Manik masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan akses terhadap perangkat digital. Untuk mengoptimalkan potensi media ini, diperlukan dukungan lebih lanjut dalam bentuk penyediaan fasilitas teknologi yang memadai, pelatihan guru, serta program literasi yang terintegrasi. Dengan langkah-langkah tersebut, media audiovisual dapat terus menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat baca dan literasi anak-anak di daerah pedesaan seperti Desa Pagar Manik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. In *Handbook of Reading Research* (Vol. 1, pp. 255-291). Longman.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity Press.
- Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.
- Clark, C., & Rumbold, K. (2006). *Reading for pleasure: A research overview*. National Literacy Trust.

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum.
- Epstein, J. L. (2001). *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools*. Boulder, CO: Westview Press.
- Gee, J. P. (2004). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill.
- Hoban, G. F. (2005). *The Missing Links in Teacher Education Design: Developing a Multi-linked Conceptual Framework*. Springer.
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255-256.
- Marsh, J. (2006). Popular culture in the literacy curriculum: A Bourdieuan analysis. *Reading Research Quarterly*, 41(2), 160-174.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Plowman, L., Stephen, C., & McPake, J. (2010). *Growing up with technology: Young children learning in a digital world*. Routledge.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill.
- Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description? *Research in Nursing & Health*, 23(4), 334-340.