



Optimalisasi Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Pemahaman Membaca dan Pengenalan Lingkungan bagi Anak

Agry Alfiah^{1*}

^{1*} Sistem Informasi, universitas gunadarma

^{1*} agry_alfiah@staff.gunadarma.ac.id

Abstract

Reading and recognizing the environment are important skills in child development. However, the lack of engaging learning media often leads to children's low interest in reading and understanding of the objects around them. This study aims to explore how learning media can be optimized to improve reading comprehension and environmental recognition in primary school children. Using a qualitative approach, this research was conducted in two elementary schools with participants of 10 students, 5 teachers, and 5 parents. The results showed that the use of interactive books, digital applications, and Augmented Reality (AR) significantly improved children's reading skills and ability to recognize surrounding objects. Although learning media has great benefits, challenges in implementation still include limited access to technology, lack of teacher training, and minimal parental involvement.

Keywords: *Digital Learning Media, Reading Comprehension, Environmental Recognition, Educational Technology*

Abstrak

Membaca dan mengenali lingkungan merupakan keterampilan penting dalam perkembangan anak. Namun, kurangnya media pembelajaran yang menarik sering kali menyebabkan rendahnya minat baca dan pemahaman anak terhadap objek di sekitar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pemahaman membaca dan pengenalan lingkungan pada anak sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar dengan partisipan 10 siswa, 5 guru, dan 5 orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku interaktif, aplikasi digital, dan Augmented Reality (AR) secara signifikan meningkatkan keterampilan membaca dan kemampuan anak dalam mengenali objek sekitar. Meskipun media pembelajaran memiliki manfaat besar, tantangan dalam implementasi masih mencakup keterbatasan akses teknologi, kurangnya pelatihan guru, dan minimnya keterlibatan orang tua

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Pemahaman Membaca, Pengenalan Lingkungan, Teknologi Pendidikan

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam perkembangan kognitif anak. Kemampuan membaca tidak hanya mencakup aspek teknis seperti mengenali huruf dan kata, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap isi bacaan [1]–[3]. Salah satu tantangan utama dalam pengajaran membaca adalah kurangnya stimulasi yang menarik bagi anak-anak, yang dapat menyebabkan rendahnya minat membaca serta lemahnya pemahaman terhadap teks [4], [5]. Selain itu, anak-anak juga perlu dilatih untuk dapat mengenali lingkungan sekitar mereka sebagai bagian dari perkembangan kognitif dan sosial. Pembelajaran yang menghubungkan pemahaman membaca dengan pengenalan lingkungan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi anak-anak.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi dalam pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu instrumen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca dan kesadaran lingkungan [6]. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan rangsangan visual, auditori, dan kinestetik yang membantu anak-anak dalam memahami teks dan mengenali objek di sekitar mereka. Berbagai jenis media [7]–[10] seperti buku interaktif, aplikasi digital, video edukatif, serta alat peraga telah terbukti dapat meningkatkan minat baca serta mempermudah anak dalam mengenali konsep-konsep lingkungan.

Meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca, masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan media yang secara simultan [11]–[13] menstimulasi pemahaman membaca dan pengenalan lingkungan anak. Sebagian besar metode pembelajaran masih berfokus pada aspek akademik tanpa mempertimbangkan bagaimana anak dapat mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengeksplorasi strategi optimal dalam menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman membaca serta menstimulasi kesadaran anak terhadap objek di sekeliling mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca anak, (2) menganalisis bagaimana media pembelajaran dapat membantu anak dalam mengenali lingkungan sekitar, dan (3) mengungkap tantangan dalam penerapan media pembelajaran di sekolah dasar dan pendidikan anak usia dini. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai strategi optimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada literasi, tetapi juga pada eksplorasi lingkungan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif [14] dengan metode studi kasus untuk memahami bagaimana media pembelajaran dapat menstimulasi pemahaman membaca dan pengenalan lingkungan pada

anak. Studi dilakukan dengan melibatkan siswa, guru, dan orang tua yang memiliki pengalaman langsung dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar anak. Partisipan penelitian terdiri dari sepuluh siswa kelas I dan II, lima guru, serta lima orang tua yang dipilih secara purposive untuk memastikan bahwa mereka telah berinteraksi dengan media pembelajaran yang beragam.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi kelas, dan analisis dokumentasi [15], [16]. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru untuk memahami metode yang mereka gunakan dalam mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam pengajaran membaca dan pengenalan lingkungan. Siswa juga diwawancarai untuk mengeksplorasi pengalaman mereka dalam menggunakan berbagai media pembelajaran, serta bagaimana media tersebut membantu mereka memahami teks dan mengenali objek di sekitar mereka. Selain itu, wawancara dengan orang tua bertujuan untuk mengetahui bagaimana anak-anak menerapkan keterampilan membaca dan kesadaran lingkungan yang diperoleh dari sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari.

Observasi kelas dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran dan bagaimana guru membimbing mereka dalam proses belajar. Fokus utama observasi adalah keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca serta kemampuan mereka dalam menghubungkan informasi dari teks dengan objek di sekitar mereka. Selain itu, analisis dokumentasi dilakukan terhadap materi pembelajaran seperti buku interaktif, aplikasi digital, dan alat peraga yang digunakan dalam proses belajar. Data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk mengetahui optimalisasi dalam meningkatkan pemahaman membaca dan pengenalan lingkungan pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Membaca

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman membaca anak-anak. Guru melaporkan bahwa siswa yang menggunakan buku bergambar interaktif dan aplikasi membaca digital lebih cepat memahami isi bacaan dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan buku teks konvensional. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa ia lebih suka belajar membaca dengan aplikasi yang memiliki fitur suara dan animasi, karena membantu memahami arti kata-kata dengan lebih baik. Dari wawancara dengan guru, ditemukan bahwa kombinasi antara teks dan elemen visual sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca. Anak-anak yang terbiasa membaca melalui media berbasis gambar cenderung lebih mudah mengingat kosakata dan memahami hubungan antara kata dan objek yang mereka lihat.

Peran Media dalam Pengenalan Lingkungan

Selain meningkatkan pemahaman membaca, media pembelajaran juga berperan penting dalam membantu anak mengenali objek di sekitar mereka. Penggunaan buku cerita yang mengangkat tema lingkungan, seperti kehidupan hewan, tumbuhan, dan benda-benda di sekitar, membantu anak-anak menghubungkan teks dengan dunia nyata. Guru juga menggunakan media berbasis Augmented Reality (AR) untuk memperkenalkan konsep lingkungan kepada siswa. Dengan teknologi ini, anak-anak dapat melihat objek dalam bentuk tiga dimensi melalui perangkat digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan

menyenangkan. Seorang siswa menyatakan bahwa ia lebih mudah mengenali nama-nama hewan setelah melihat versi virtualnya melalui aplikasi AR dibandingkan hanya melalui gambar statis di buku.

Tantangan dalam Implementasi Media Pembelajaran

Meskipun media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca dan kesadaran lingkungan, beberapa tantangan masih ditemukan, seperti: 1) Keterbatasan Akses Teknologi – Tidak semua sekolah memiliki fasilitas untuk menggunakan media berbasis digital. 2) Kurangnya Pelatihan Guru – Guru membutuhkan pelatihan untuk mengintegrasikan media pembelajaran secara efektif dalam pengajaran. 3) Keterbatasan Partisipasi Orang Tua – Tidak semua orang tua memahami bagaimana menggunakan media pembelajaran di rumah untuk mendukung proses belajar anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman membaca dan pengenalan lingkungan bagi anak-anak. Penggunaan media interaktif seperti buku bergambar, aplikasi digital, dan Augmented Reality (AR) terbukti dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam membaca serta membantu mereka mengenali objek di sekitar dengan lebih baik. Namun, tantangan dalam implementasi masih perlu diatasi, terutama dalam hal akses teknologi, pelatihan guru, dan keterlibatan orang tua. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih sistematis untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara optimal dalam mendukung perkembangan literasi dan eksplorasi lingkungan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Muhtarom, "The urgency of interactive animated learning media development for facilitating literate skills for the student of primary school," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2019, vol. 1254, no. 1, p. 12034.
- [2] N. Kucirkova and L. Rodriguez-Leon, "Multisensory Reading in Early Childhood: Systematic Review with Theoretical Guidance for Human Development Studies," *Hum. Dev.*, vol. 67, no. 4, pp. 193–210, 2023.
- [3] T. Hoel and E. S. Tønnessen, "Organizing shared digital reading in groups: Optimizing the affordances of text and medium," *AERA Open*, vol. 5, no. 4, p. 2332858419883822, 2019.
- [4] D. Hikmah, "Media for language teaching and learning in digital era," *Int. J. English Educ. Linguist.*, vol. 1, no. 2, pp. 36–41, 2019.
- [5] R. Rosalianisa, B. Purwoko, and N. Nurchayati, "Analysis of Early Childhood Fine Motor Skills Through the Application of Learning Media," *IJORER Int. J. Recent Educ. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 309–328, 2023.
- [6] F. Hardiansyah, Z. Zainuddin, T. Sukitman, and C. Astutik, "Development Of Learning Media Smart Book To Improve Understanding Of Elementary School Students In Science Learning," *Lentera*

Pendidik. J. Ilmu Tarb. Dan Kegur., vol. 26, no. 1, pp. 72–87, 2023.

- [7] T. N. Fitria, “Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Technology in Education: Media of Teaching and Learning: A Review,” *Int. J. Comput. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 14–25, 2023, doi: doi.org/10.29040/ijcis.v4i1.102.
- [8] I. Lubis, H. Wulaningrum, and S. D. Andriana, “Augmented Reality Pengenalan Lingkungan Kampus II Universitas Harapan Medan Dengan Metode Markerless,” *J. Krisnadana*, vol. 2, no. 1, pp. 233–242, 2022, doi: 10.58982/krisnadana.v2i1.232.
- [9] C. P. Yanti, P. W. Aditama, and I. Sudipa, “Implementation of marker-based tracking for Lontar Prasi balinese character recognition in augmented reality,” in *AIP Conference Proceedings*, 2024, vol. 2927, no. 1. doi: 10.1063/5.0192183.
- [10] A. Kurniawan, P. J. Pattiasina, A. Rahman, N. C. Lestari, and G. Al Haddar, “Utilization of Youtube as a Problem Solving-Based Learning Media,” *TECHNOVATE J. Inf. Technol. Strateg. Innov. Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–68, 2024, doi: 10.52432/technovate.1.2.2024.62-68.
- [11] E. Mitsea, A. Drigas, and C. Skianis, “ICTs and speed learning in special education: high-consciousness training strategies for high-capacity learners through metacognition Lens,” *Tech. Soc. Sci. J.*, vol. 27, p. 230, 2022.
- [12] H. Hendratno, Y. Yermiandhoko, and F. N. Yasin, “Development of interactive story book for ecoliteration learning to stimulate reading interest in early grade students elementary school,” *IJORER Int. J. Recent Educ. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 11–31, 2022.
- [13] I. K. Sudarsana, N. W. Arini, G. N. Mastini, N. M. Sukerni, and L. D. Pusparini, *Learning media: The development and its utilization*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020.
- [14] M. B. Ibrahim *et al.*, *METODE PENELITIAN BERBAGAI BIDANG KEILMUAN (Panduan & Referensi)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [15] A. A. Bakri and A. Alfiah, “Strategic Evaluation of Financial Information Systems through Information Technology Auditing,” *TECHNOVATE J. Inf. Technol. Strateg. Innov. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 45–55, 2024.
- [16] R. Sesario, T. Duha, A. Alfiah, S. A. Pramono, and P. A. Cakranegara, “SINGLE EXPONENTIAL SMOOTHING IN FORECASTING TOOLS AND MEDICINE STOCKS,” *INFOKUM*, vol. 10, no. 4, pp. 27–32, 2022.