



## PENGUNAAN MEDIA DALAM MEMFASILITASI KOMUNIKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Allyana<sup>1</sup>, Suhailah Abnan<sup>2</sup>, Yenni Atikah<sup>3</sup>, Marlina<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing  
Natal

Email : [Allyanalubis1@gmail.com](mailto:Allyanalubis1@gmail.com)

### Abstract

*This study was conducted with the main objective of exploring the role and effectiveness of using different types of media in facilitating learning communication in early childhood. In learning, learners lack active participation, due to unengaging media and lack of experiential learning. Media such as picture books, visual aids, music, educational videos and interactive technologies are analyzed in the context of their ability to enhance children's interaction, understanding and self-expression. Relevant research is reviewed to identify best practices and implications of media use in educational settings. This research also discusses the challenges and opportunities in implementing and using media effectively to support children's communication development.*

**Keywords:** *communication; early childhood; interactive technology; learning media; visual*

### PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan aspek fundamental dalam pendidikan anak usia dini. Kemampuan anak untuk menyampaikan gagasan, menanggapi, serta bertanya merupakan dasar bagi perkembangan bahasa, sosial-emosional, dan kognitif. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses komunikasi ini. Pemanfaatan media yang menarik dan interaktif dapat membantu anak mengekspresikan diri dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajarnya (Arsyad, 2014).

Kondisi pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau media konvensional menyebabkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan anak. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai media — baik tradisional maupun digital — untuk mendukung pembelajaran yang komunikatif, konkret, dan menyenangkan

.Peranan krusial media pembelajaran untuk mendukung efektivitas pembelajaran, sehingga manfaatnya lebih dirasakan peserta didik. Pemanfaatan media secara tepat dapat menjadi alat yang ampuh untuk memfasilitasi komunikasi ini, membuat pembelajaran menarik, konkret, serta mudah dipahami anak prasekolah. Bermain berperan penting untuk mendukung beragam aspek perkembangan anak, termasuk fisik-motorik, bahasa,



kognitif, moral, sosial dan emosional. Melalui aktivitas berbahasa, anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif (Maulina, R., Rusdiyani, I. 2022).

Kemajuan TIK menjadikan media digital sebagai elemen integral dalam kehidupan khususnya bidang pendidikan (Mardiah, W., Yuniarsih, T., & Wibowo 2023). Berbagai jenis media, mulai dari yang tradisional seperti buku dan alat peraga, hingga media digital seperti aplikasi edukatif dan video, menawarkan cara yang berbeda untuk menyampaikan informasi dan mendorong interaksi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang terintegrasi dengan baik dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak, memperkaya bahasa mereka, dan memicu diskusi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana berbagai jenis media dapat digunakan secara efektif untuk mendukung komunikasi pembelajaran pada kebijakan pendidikan dasar yang lebih berpusat pada anak usia dini.

Pengembangan bahasa pada anak usia dini bertujuan agar anak mampu menyusun dan mengekspresikan pikirannya secara jelas melalui kata-kata. Hal tersebut mencakup kemampuan memahami dan mengolah kata secara menyeluruh, menyampaikannya melalui bahasa tubuh yang mudah dipahami, serta berkomunikasi secara utuh dan meyakinkan (Nurgiantoro, 2018).

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran Anak Usia Dini dan Peranannya dalam Komunikasi**

- a) Media grafis: media dua dimensi, yaitu gambar, poster, kartun, serta lainnya. Ilustrasi yang menarik membantu anak memahami narasi, sementara interaksi saat membacakan cerita mendorong komunikasi verbal dan non-verbal guru dan anak. Pertanyaan tentang gambar dan alur cerita dapat memicu diskusi dan ekspresi ide anak (Sudjana, N., & Rivai 2018).
- b) Alat Peraga Visual: Benda nyata, gambar, dan kartu bergambar membantu mengkonkretkan konsep abstrak dan mempermudah pemahaman. Alat peraga ini dapat digunakan untuk memperkenalkan kosakata baru, menjelaskan proses sederhana, dan mendorong anak untuk bertanya dan memberikan penjelasan. Contohnya, menggunakan buah-buahan asli saat belajar tentang nama-nama buah dan ciri-cirinya.



- c) Musik dan Lagu: Musik dan lagu yaitu media penyampaian pesan, mengembangkan ritme bahasa, dan mendorong partisipasi aktif. Zaman (2005), media audio menyajikan pesan berbentuk suara (auditif) guna merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat anak dalam pembelajaran. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Bernyanyi bersama, mendengarkan lagu tentang topik tertentu, atau menggunakan musik sebagai latar belakang kegiatan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan memicu komunikasi.
- d) Video Edukatif: Video pendek dengan rancangan khusus bagi anak usia dini dalam penyajian informasi melalui cara menarik dan visual. Video dapat membantu anak memahami konsep yang sulit diuraikan hanya melalui kata-kata. Tetapi, urgensi pemilihan video sesuai usia serta durasi yang tidak terlalu panjang, serta memfasilitasi diskusi setelah menonton. Pembelajaran menjadi lebih komunikatif dikarenakan informasi berupa gambar dan animasi yang mudah dipahami dibandingkan model lainnya (Munir, 2012).
- e) Teknologi Interaktif (Aplikasi dan Permainan Edukatif): Aplikasi dan permainan edukatif di tablet atau komputer menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Media ini dapat memberikan umpan balik langsung dan memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Permainan edukatif atau aplikasi memungkinkan kolaborasi, sehingga anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar bagaimana berbagi ide, menghargai pendapat orang lain, serta bekerja dalam tim (Ambar et al., 2024). Namun, penggunaannya perlu diimbangi dengan interaksi sosial dan aktivitas fisik. Aplikasi yang mendorong anak untuk berbicara, merekam suara, atau berkolaborasi dapat mendukung perkembangan komunikasi.

### **Manfaat Media Pendidikan**

Media bermanfaat diantaranya:

- a) Pembelajaran menjadi efisien dan menarik, tidak terbatas pada kata.
- b) Solusi batasan ruang, waktu, dan indera melalui gambar, video dan model untuk mengganti objek nyata.
- c) Mendorong siswa menjadi aktif.
- d) Memperkuat siswa lebih aktif.
- e) Meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa.



- f) Memperkuat interaksi peserta didik dengan lingkungan nyata.
- g) Mendorong belajar mandiri sesuai minat dan kemampuan.
- h) Menyamakan pengalaman dan pandangan siswa melalui rangsangan.

### **Efektivitas Penggunaan Media dalam Meningkatkan Komunikasi Pembelajaran**

- a) Penggunaan buku bergambar secara interaktif oleh guru terbukti meningkatkan kosakata dan pemahaman naratif anak
- b) Integrasi alat peraga visual dalam pembelajaran matematika membantu anak-anak mengkomunikasikan pemahaman mereka tentang konsep numerasi
- c) Aplikasi edukatif yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan bahasa dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita dan berinteraksi

Media digital dapat mendukung anak untuk belajar secara aktif serta partisipatif, bukan hanya dengan mendengarkan atau membaca. Misalnya, mereka dapat memecahkan teka-teki, bermain permainan edukatif, atau berinteraksi dengan aplikasi yang mengharuskan mereka untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Pembelajaran yang berbasis aktivitas ini dapat membantu anak-anak mengingat materi lebih baik, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Haleem, A., Javid, M., Qadri, M. A., & Suman 2022). Namun, efektivitas media sangat bergantung pada bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran dan peran fasilitator (guru). Media hanyalah alat, dan interaksi yang bermakna antara guru dan anak, serta antar anak, tetap menjadi kunci utama keberhasilan pembelajaran.

### **Tantangan dan Peluang**

Meskipun potensi media dalam memfasilitasi komunikasi pembelajaran sangat besar, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Ini termasuk pemilihan media yang tepat, pelatihan guru dalam mengintegrasikannya secara efektif, dan memastikan akses yang merata terhadap media berkualitas.

Di sisi lain, perkembangan teknologi terus berpeluang baru dalam mewujudkan media pembelajaran interaktif, personal, serta menarik.

### **METODE PENELITIAN**

Metode *systematic review* digunakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:



1. Identifikasi Studi: Pencarian literatur dilakukan melalui database jurnal nasional dan repositori institusi pendidikan tinggi di Indonesia, dengan kata kunci "media pembelajaran", "anak usia dini", dan "komunikasi".
2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi: Studi yang dimasukkan adalah berfokus pada penggunaan media dalam pembelajaran, dan membahas dampaknya terhadap komunikasi siswa.
3. Analisis Data: Data dari studi yang terpilih dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama terkait pengaruh media pembelajaran terhadap komunikasi anak usia dini

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Informasi melalui multimedia pembelajaran interaktif lebih mudah dipahami daripada metode lainnya. Media pembelajaran merangsang perhatian serta motivasi peserta didik, sehingga pembelajaran berlangsung efisien. Pembelajaran efisien mendorong pengalaman langsung dan kesan mendalam, sehingga media bertujuan menguatkan kreativitas peserta didik.

Media yang menarik, seperti aplikasi interaktif atau multimedia pembelajaran, dapat membuat anak lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Media memfasilitasi materi pembelajaran yang nyata dan dapat dicerna. Misalnya, dengan menggunakan gambar atau video, materi yang abstrak dapat menjadi lebih mudah dipahami. Media yang interaktif, seperti game atau aplikasi pembelajaran, dapat membuat anak aktif dan terlibat pada pembelajaran. Hal ini menguatkan motivasi dan semangat belajar anak.

Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan, antara lain membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mengurangi waktu mengajar, meningkatkan kualitas belajar, serta memungkinkan proses belajar fleksibel kapan dan di mana saja. Selain itu, media mampu menguatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Fikri (2018) menguraikan multimedia interaktif bermanfaat, yaitu:

- a) Mempercepat pembelajaran.
- b) Menguatkan semangat belajar.
- c) Mengaktifkan peran siswa dalam belajar.
- d) Memudahkan pemahaman konsep sesuai prinsip pembelajaran.
- e) Memfokuskan pembelajaran anak dengan tepat.



## SIMPULAN

Penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini berdampak positif yang signifikan pada perkembangan anak, terutama dalam aspek literasi digital, kreativitas, dan keterampilan kognitif. Melalui pengenalan teknologi yang tepat, anak-anak dapat belajar untuk menggunakan perangkat digital dengan bijak, sambil mengembangkan keterampilan dasar yang penting untuk masa depan peserta didik.

Media memainkan peran yang signifikan dalam memfasilitasi komunikasi pembelajaran anak usia dini. Berbagai jenis media, jika digunakan secara tepat dan terintegrasi dengan baik, dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan ekspresi diri anak-anak. Para pendidik perlu terus mengembangkan pemahaman mereka tentang bagaimana memanfaatkan media secara efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran kaya akan komunikasi serta menguatkan perkembangan optimal anak usia dini. Penggunaan media yang tepat dan bimbingan yang baik, anak usia dini belajar secara efektif serta interaktif. Media dapat memfasilitasi pengembangan beragam kecakapan berupa keterampilan kognitif, bahasa, dan sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, I. 2017. "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1).
- Arsyad, A. 2014. "Media Pembelajaran." *Raja Grafindo Persada*.
- Fikri, M. 2018. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTI." *Samudra Biru*.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. 2022. "Understanding the Role of Digital Technologies in Education: A Review." *Sustainable Operations and Computers* 3: 275–285.
- Mardiah, W., Yuniarsih, T., & Wibowo, L. A. 2023. "PENGARUH PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DAN ORIENTASI KEWIRAUSAHAAN TERHADAP INTENSI BERWIRAUSAHA." *Oikos : Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Ekonomi* 7(1): 153–163.
- Maulina, R., Rusdiyani, I., & Fadlullah. 2022. "EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Jurnal Tunas Siliwangi* 8(2).
- Munir. 2012. "Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial Agents and Chemotherapy (Vol. 8)*." *Alfabeta*.
- Nurgiantoro, B. 2018. "Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Bahasa." *UGM PRESS*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2018. "Media Pengajaran." *Sinar Baru Algensindo*.
- Zaman, B. 2005. "Media Dan Sumber Belajar TK." *Universitas Terbuka*.