

PEMBERIAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK

C. Ermayani Putriyanti dan Sindi Agus Tina

Akademi Keperawatan (AKPER) Ngesti Waluyo Jawa Tengah, Indonesia
Email: ermayani.putriyanti@gmail.com dan sindiagustina763@gmail.com

Abstract

The role of audiovisual media is very important in supporting children's learning both in stimulating children's knowledge, attitudes, and skills. This study aims to see the effect of providing audiovisual media on children's development. This study uses a literature review. This study uses the literature review method to explore the benefits of providing audiovisual media to children's development. There are 13 studies related to audiovisual media on child development. Based on reviews from various journals, after children get learning using audiovisual media, their knowledge and skills increase in washing hands, in early childhood children's language skills increase, children's learning completeness in several subjects, increase independence, reduce pain in invasive infusion, reduce anxiety on dental care and improve the spiritual and moral abilities of children. The conclusion is that there is an effect of giving audiovisual media on child development.

Keywords: Media; Audiovisual; Child Development; Knowledge; Skills.

Abstrak

Peran media audiovisual sangat penting dalam mendukung pembelajaran anak baik dalam merangsang pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pemberian media audiovisual terhadap perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan *literature review*. Penelitian ini menggunakan metode literatur review mengupas tuntas terkait manfaat pemberian media audiovisual terhadap perkembangan anak. Terdapat 13 penelitian terkait dengan media audiovisual terhadap perkembangan anak. Berdasarkan review dari berbagai jurnal, setelah anak mendapatkan pembelajaran menggunakan media audiovisual pengetahuan maupun keterampilan anak meningkat dalam melakukan cuci tangan, pada anak usia dini kemampuan berbahasa anak meningkat, ketuntasan belajar anak pada beberapa mata pelajaran, meningkatkan kemandirian, mengurangi nyeri pada tindakan *invasive* pemasangan infus, mengurangi kecemasan pada perawatan gigi dan meningkatkan kemampuan spiritual dan moral anak. Kesimpulan ada pengaruh pemberian media audiovisual terhadap perkembangan anak.

Kata kunci: Media; Audiovisual; Perkembangan Anak; Pengetahuan; Keterampilan.

Pendahuluan

Sejak lahir kecerdasan anak terbatas, perlu stimulus sejak dini dari orangtua agar kecerdasan anak berkembang dengan optimal. Stimulus dapat berupa belaian atau sentuhan, berkomunikasi dengan anak, memberi kesempatan pada anak untuk mencoba

melakukan sesuatu aktivitas yang bertujuan meningkatkan kemandirian serta mengajak bermain. Apabila stimulus diberikan pada usia kritis dengan tepat maka akan menghasilkan individu yang berkualitas dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan stimulus (Kasman, Kaseng, Hanafie, & Daeng, 2014). Belum semua orangtua memahami pentingnya stimulus bagi anak usia dini. Masih banyak anak yang mengalami gangguan perkembangan dibandingkan anak lain seusianya seperti keterlambatan berbicara, motoric, maupun gangguan pertumbuhan perkembangan fisik. Stimulus yang intens dilakukan dapat meningkatkan kecerdasan anak dalam kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, sosial, emosional, bahasa, moral, nilai-nilai agama maupun kemandirian.

Salah satu stimulus yang dapat dilakukan dengan menggunakan audiovisual. Komputer, televisi, radio dan gadget merupakan media berbentuk audiovisual. Peran audiovisual sangat besar dalam membantu perkembangan anak. Dampak positif penerapan audiovisual memberi dampak positif dalam perkembangan bahasa pada anak prasekolah (Roul, 2014). Di era digital saat ini, gadget merupakan benda yang sangat digemari oleh anak-anak milenial saat ini. Hampir sebagian besar waktu digunakan anak-anak untuk bermain dengan gadget. Hal ini tidak bisa dihindari. Kehadiran gadget tidak selalu buruk bagi anak. Apabila permainan gadget dilakukan dengan bijaksana akan merangsang perkembangan motorikanak, melatih cara berpikir kritis dan merangsang anak lebih kreatif (Sundus, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kasman dan Roul diatas, penulis ingin melihat lebih jauh pengaruh pemberian media audiovisual terhadap perkembangan anak.

Metode Penelitian

Adapun penelitian ini menggunakan metode *literature review* mengupas tuntas terkait manfaat pemberian media audiovisual terhadap perkembangan anak. Penelitian ini fokus mengamati pemberian media audiovisual terhadap perkembangan anak. Responden yang di teliti yaitu anak-anak (anak prasekolah, anak sekolah kelas IV- V SD dan anak yang mengalami Autisme). Terdapat 13 jurnal yang digunakan oleh penulis, sebagian besar penelitian dilakukan di Indonesia, dan 3 jurnal merupakan penelitian dari luar yaitu India, Chili dan China.

Terdapat perbedaan dalam pengumpulan data serta instrumen yang digunakan dalam jurnal yang direview. Penulis juga menemukan satu jurnal yang berbeda dengan jurnal lainnya, yang menggunakan metode *Systematic Review*.

Penulis melakukan telusur jurnal yang berhubungan dengan pengaruh audiovisual terhadap perkembangan anak baik dari sisi kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, sosial moral maupun kemandirian anak dilakukan secara elektronik. Penelusuran jurnal dilakukan dengan menggunakan *Google Scholar*, Portal Garuda dan *Biomedcentral*. Artikel –artikel yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris *full-text article*. Semua jurnal terkait pemberian media audiovisual dimasukan dalam bentuk tabel selanjutnya dilakukan review, dianalisis, mencari kesamaan (*compare*) dan ketidaksamaan (*contrast*), melakukan telah atau kritisi dan terakhir membuat ringkasan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Menggunakan kata kunci dan beberapa pembatasan artikel seperti diatas, jumlah artikel yang telah ditemukan berjumlah 49 artikel, tetapi hanya 13 artikel yang relevan. Hasil dari analisis berbagai jurnal diatas tentang penggunaan media audiovisual pada anak usia sekolah maupun usia prasekolah mempunyai banyak persamaan. Semua jurnal tersebut menggunakan media audio-visual untuk melakukan intervensi. Dari berbagai artikel memiliki keunikan-keunikan tersendiri. Pada tabel 1 merupakan hasil penelusuran literatur.

Tabel 1
Ekstraksi Hasil Penelusuran Artikel Penelitian

| No | Penulis | Judul Penelitian | Desain | Partisipan | Temuan | Hasil |
|----|-----------------------|---|--|--|---|--|
| 1 | Suryani ngsih, (2018) | <i>The Effect Of Health Education With Audio-Visual Media Over The Ability Of Washing Hands In Preschooler.</i> | Pra Eksperimen, <i>pre-post-test</i> tanpa kontrol | Responden dalam penelitian ini merupakan anak usia 3-5 tahun sebanyak 21 orang. Teknik <i>consecutive sampling</i> digunakan dalam penelitian ini. | Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dalam kemampuan anak mencuci tangan. Nilai median sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan audio visual 3,00 (95% CI : 2,70-3,68) yang menunjukkan kemampuan anak-anak untuk mencuci tangan buruk, dengan skor terendah 1 dan tertinggi 5. Sedangkan nilai median adalah 10,00 (95% CI : 9,01-9,75) setelah mendapatkan pendidikan kesehatan dengan audio visual yang artinya kemampuan anak untuk | Kemampuan cuci tangan anak lebih baik setelah mendapat pendidikan kesehatan menggunakan audiovisual. |

| | | | | | | |
|---|---------------------------|--|--|--|--|---|
| | | | | | mencuci dengan terendah 8 dan tertinggi 10. | baik skor 8 dan tertinggi 10. |
| 2 | Saputri & Suryati, (2019) | Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Audio-Visual Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) pada Anak Kleas IV di MI Jamilurrahman Bantul | Pre eksperimen tal dengan pendekatan dalam satu kelompok (<i>one-group pre-post test design</i>). Dalam penelitian ini tidak ada kelompok pembanding atau kontrol. | Responden yang dipakai adalah siswa-siswi kelas IV di MI Jamulirrahman Bantul berjumlah 44, berjenis kelamin perempuan, usia 8-10 tahun. Menerapkan teknik <i>nonprobability sampling</i> dengan teknik total sampling berjumlah 44 orang. | Ada perbedaan sebelum diberikan pendidikan kesehatan CTPS siswa yang masuk kategori cukup ada 27 orang (36,36%), namun setelah pendidikan kesehatan terjadi peningkatan pengetahuan CPTS siswa yang masuk kategori baik sebanyak 44 orang (100%) | Tingkat Pengetahuan CTPS siswa meningkat menjadi kategori baik setelah diberikan pendidikan kesehatan. |
| 3 | Ananda, (2017) | Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. | Pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (<i>Classroom Action Research</i>) | Responden merupakan siswa kelas IV SDN 016 Bangkinang Kota sebanyak 40 orang, dengan 17 siswa perempuan berjumlah 17 orang dan siswa laki-laki berjumlah 23 orang. | Dari hasil analisis didapatkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Diman pada siklus II semua ranah baik kognitif, afektif maupun psikomotor mengalami peningkatan menjadi 8,0 (kognitif), 8,5 (afektif) dan 7,9 (psikomotor) dibandingkan pada siklus I adalah 7,1 (kognitif), 7,8 (afektif) dan 6,4 (psikomotor). | Kemampuan belajar siswa untuk pelajaran pendidikan kewarganegaraan dari sisi ranah kognitif dan psikomotor mengalami peningkatan. |
| 4 | Hasan, (2016) | Penggunaan Media Audio Visual | pendekatan kuantitatif | Subyek penelitian ini | Dari penelitian tersebut diperoleh hasil | Hasil belajar IPS untuk materi |

Pemberian Media Audiovisual Terhadap Perkembangan Anak

| | | | | | | |
|---|--------------|--|--|---|--|---|
| | | Terhadap Ketuntasan Belajar Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi pada Siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. | merupakan siswa kelas IV SD berjumlah 28 orang | 26 siswa dari 28 siswa menguasai materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Dapat dikatakan ada 92% siswa yang tuntas belajar dan 8% dapat dikatakan belum tuntas belajar. Adapun indikatornya ketuntasan belajar bila siswa mendapatkan nilai KKM lebih atau sama dengan 65. | perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi tuntas. visual. | |
| 5 | Roul, (2014) | <i>Language Development of the Preschool Children.: The Effects of an Audio-Visual Intervention.</i> | eksperimental. | Sampel terdiri dari 100 siswa usia prasekolah. Teknik <i>cluster random sampling</i> digunakan untuk memilih satu pra-sekolah dari total prasekolah di Rohini, Delhi. Dari sekolah khusus itu, semua (2 bagian x 50 siswa) 100 anak-anak kelas K.G. dimasukkan sebagai responden kelompok eksperimen dan kontrol. | Hasil analisis ditemukan Skor post-test rata-rata kelompok eksperimen pada pemahaman mendengarkan, kosa kata dan total perkembangan bahasa ditemukan masing-masing 26,88, 73,50 dan 100,50 dengan S.D 3,42, 15,37 dan 18,26. Demikian pula, skor post-test rata-rata kelompok kontrol pada pemahaman mendengarkan, kosa kata dan total pengembangan bahasa ditemukan masing-masing | Program intervensi audio-visual memiliki efek positif pada pemahaman mendengarkan, kosakata dan perkembangan bahasa anak-anak prasekolah secara keseluruhan. Program intervensi audio-visual tidak ditemukan secara berbeda mempengaruhi perkembangan bahasa anak-anak prasekolah pada tingkat sosial ekonomi yang berbeda. |

| | | | | | | |
|---|------------------|--|---|--|---|---|
| | | | | | 18,50, 35,66 dan 54,16 dengan S.D 3,33, 4,92 dan 7,51. | |
| 6 | Salazar, (2018) | <i>Using an Audiovisual Materials-Based Teaching Strategi to Improve EFL Young Learners Undersatnding of Instructions.</i> | Uji analisis pada penelitian ini menggunakan skala likert | Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 18 pelajar TK EFL dari sekolah semi-publik di San Carlos, Chili. Dengan 8 anak perempuan dan 10 anak laki-laki (4-5 tahun). | Temuan yang ditemukan pada penelitian ini adalah jumlah siswa yang mengikuti instruksi ini (2 dan 3) secara akurat atau sebagian meningkat (masing-masing 84% dan 86%). Ini mungkin karena keakraban siswa dengan jenis tugas (mewarnai), sedangkan pencocokan adalah tugas yang baru-baru ini dilakukan peserta didik dalam mata pelajaran. Meskipun demikian, dalam Instruksi 3 dapat dilihat bahwa dua siswa tidak mengikuti instruksi (14%), yang di antara ketiga instruksi tersebut adalah persentase tertinggi mengenai nilai ini. | Strategi pengajaran berbasis bahan audiovisual. memiliki perubahan positif pada kinerja peserta didik dalam meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengikuti instruksi. |
| 7 | Liu & Gu, (2016) | <i>Effect of Audiovisual Distraction on the Management of Dental Anxiety in Children : A Systematic Review.</i> | <i>Systematic Review</i> | Penelitian ini menggunakan responden anak dengan kriteria sehat usia bawah 18 tahun dan pernah | Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian yang menyediakan data untuk meta-analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan | Penggunaan audiovisual selama perawatan gigi dapat mengurangi rasa cemas pada anak-anak ketika dilakukan perawatan |

Pemberian Media Audiovisual Terhadap Perkembangan Anak

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| | | <i>Journal of Pediatric Dentistry.</i> | | melakukan perawatan gigi sebelumnya | secara statistik dalam versi Wajah Skala Kecemasan Gigi Anak yang Dimodifikasi antara gangguan audiovisual dan kelompok kontrol [perbedaan rata-rata = .75,78 (-10,82, - 0,74), P = 0,02] .23,26,28 | gigi. |
| 8 | Thorifah, Sri Bintang Anshar dan Umar, (2019) | <i>The Influenza of Use Audio Visual Media to Increase the Development of Early Childhood Language.</i> | Penelitian ini menggunakan kuantitatif penelitian Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain pra-eksperimental. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. | Menggunakan teknik Sampel Jenuh, semua responden anak berusia 5-6 tahun berjumlah 41 orang. | Temuan yang ditemukan pada penelitian ini mayoritas anak-anak aktif menggunakan audio media visual yaitu sebesar 56,53% (22 anak), anak-anak dengan normal aktivitas sebesar 28,83% (12 anak-anak), dan anak-anak dengan rendah aktivitasnya hanya 14,64% (7 anak). Jadi dapat disimpulkan bahwa sebanyak 26 anak-anak termasuk dalam Sangat Kategori tinggi (VH), 9 anak-anak termasuk dalam kategori Tinggi (H), dan 6 anak termasuk dalam Kategori normal (N). | Terdapat peningkatan kemampuan berbahasa pada anak usia dini setelah menggunakan media audio visual. |
| 9 | Ratningsih, (2016) | Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa | Desain penelitian dari uji empiris | Siswa SDN 1 Sukasada yang berjumlah | Hasil analisis menunjukkan pembelajaran dengan audio | Semua siswa memiliki persepsi yang positif |

C. Ermayani Putriyanti dan Sindi Agus Tina

| | | | | | | |
|----|------------------------------------|--|--|--|---|--|
| | | Inggris Berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar. | efektivitas pengguna an media audio adalah <i>before and after treatment</i> | 16 orang siswa | sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar bahasa Inggris pada siswa kelas V SD. Terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan audio visual. Sebelum tindakan rata-rata hasil belajar siswa dari 6,69 menjadi 8,31. | mengenai media audio berbasis lagu. |
| 10 | Adnyani, Ganing, & Adnyana, (2018) | Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> Berbantuan Media Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengerahuan Matematika | Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental . Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Nonequivalent Control Group Design</i> | Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD berjumlah 396 orang dengan memakai teknik <i>random sampling</i> . | Dengan model pembelajaran <i>Problem Solving</i> berbantuan media audiovisual penguasaan kompetensi matematika siswa ada perbedaan yang signifikan dimana siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional dengan $dk=56$ pada taraf signifikan 5% dan diperoleh $t_{hitung} = 7,09 > t_{tabel} = 2,003$. | Ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi pengetahuan untuk pelajaran matematika siswa kelas V setelah mendapatkan model pembelajaran <i>Problem Solving</i> berbantuan media audiovisual . |
| 11 | Kirono, (2019) | Pengaruh Distraksi Audiovisual terhadap Nyeri saat Pemasangan Infus pada Pasien Anak di IGD RSUD Bangil. | Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan desain <i>pre eksperimental design</i> | Responden semua pasien anak berusia 5-6 tahun yang datang ke IGD RSUD Bangil. Semua sampel berjumlah 6 | Hasil analisis terdapat hasil yang signifikan, dimana kelompok kontrol dengan responden yang mengalami nyeri berat berjumlah 2 orang atau | Baik pada kelompok kontrol maupun kelompok intervensi, terdapat pengaruh distraksi <i>audiovisual</i> terhadap nyeri |

| | | | | | | |
|----|--|--|---|--|---|--|
| | | | dengan rancangan <i>Intact-Group Comparison</i> . | orang , dengan 3 orang masuk kelompok perlakuan dan 3 orang kelompok kontrol. Menggunakan teknik <i>non probability sampling (accidental sampling)</i> dalam pengambilan sampel. | , 66,6%, nyeri sedang 1 orang atau 33,3%. Sedangkan untuk kelompok intervensi, ada 2 orang yang mengalami nyeri ringan atau 66,6% dan dengan keluhan nyeri sedang ada 1 orang atau 33,3%. | saat pemasangan infuse untuk pasien anak di IGD RSUD Bangil |
| 12 | Faikoh, Alfiyanti, & Nurullita, (2014) | Pengaruh Modelling Video terhadap Peningkatan Kemampuan Toliet Training pada Anak Umur 2-3 Tahun | pendekatan <i>one group pre and post</i> | Subyek yang digunakan sebanyak 30 orang, menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> | Terdapat perbedaan sebelum pemberian modelling media video, dimana 15 anak (50%) dinyatakan mampu dan 15 anak (50%) dinyatakan tidak mampu. Namun setelah mendapatkan intervensi terjadi peningkatan sebanyak 26 anak (86,6%) yang dinyatakan mampu dan 4 anak (13,4%) dinyatakan tidak mampu. Subyek penelitian berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 orang (46,7%) dan berjenis kelamin perempuan 16 orang (53,3%) | Kemampuan dalam toilet training pada anak retardasi mental di SLB N Semarang mengalami peningkatan setelah mendapat intervensi modelling dengan media video. |

C. Ermayani Putriyanti dan Sindi Agus Tina

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|--|--|--|--|--|
| 13 | Migang & Mahardhika, (2018) | E-Therapy <i>Autism Child with Multimedia Approach</i> (EAMA) sebagai Intervensi Perubahan Psikomotor dan Afektif pada Anak Autis. | eksperimen murni dengan <i>one group pre and post test</i> | Subyek penelitian ini merupakan anak autis berjumlah 30 orang. | Sebelum dilakukan intervensi menggunakan aplikasi EAMA, didapatkan hasil tingkat psikomotor (13,3%) atau 4 orang untuk menjalankan aktivitas rutin, memerlukan bantuan penuh (6,7%) atau 6 orang tanpa bantuan. Setelah diberikan intervensi, tanpa bantuan menjadi (80%) atau 24 orang, sedangkan bantuan penuh (6,7%) atau 2 orang, selanjutnya dengan bantuan menurun menjadi (13,3%) atau 4 orang. Sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan EAMA hasil untuk kemampuan afektif negative (16%) atau 5 orang menjadi (6,7%) atau 2 orang. Sedangkan dari , afektif apatis (83,3%) atau 25 orang menjadi (10%) atau 3 orang dan dari afektif positif dari tidak ada (0%) menjadi (83,3%) atau 25 orang. | Tingkat psikomotor dan nilai afektif sebelum dan sesudah pemberian metode EAMA pada anak autisme menunjukkan peningkatan baik psikomotor maupun afektif positif. |
|----|-----------------------------|--|--|--|--|--|

B. Pembahasan

1. Kemampuan Cuci Tangan

Faktor yang mempengaruhi kemampuan pada anak untuk mencuci tangan menggunakan sabun ada tiga faktor meliputi host, environment dan agent (Parasyanti, Yanti, & Mastini, 2020). Anak usia dini sangat peka terhadap stimulus disekitarnya atau yang diberikan kepadanya. Kebiasaan baik perlu ditanamkan pada anak usia dini. (Parasyanti et al., 2020). Salah satu cara menanamkan kebiasaan baik pada anak dapat melalui pendidikan kesehatan menggunakan audiovisual.

Setelah dilakukan intervensi pendidikan kesehatan mengenai cara mencuci tangan dengan menggunakan audiovisual didapatkan hasil yang memuaskan kemampuan anak mencuci tangan dengan skor atau nilai terendah 8 dan tertinggi mendapat skor 10. Terdapat peningkatan kemampuan anak untuk mencuci tangan, hal ini disebabkan anak-anak mendapatkan stimulus pendidikan kesehatan melalui media audiovisual secara sukarela dan tanpa paksaan. Pemberian informasi kesehatan atau pendidikan kesehatan adalah meningkatkan pengetahuan, minat dan kemampuan individu (Suryaningsih, n.d.). Hasil penelitian dari (Parasyanti et al., 2020) terdapat perbedaan yang signifikan sebelum prosedur dan sesudah prosedur dalam memberikan pendidikan kesehatan pada anak dengan menggunakan media pembelajaran berupa video tentang cuci tangan terhadap kemampuan anak mencuci tangan.

2. Pengetahuan Cuci Tangan

Menurut (Wati & Yuniar, 2017) Pengetahuan adalah proses dari tahu yang terjadi sesudah individu tersebut melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Menurut (Saputri & Suryati, 2019) pengetahuan merupakan dampak positif yang timbul dari perilaku seseorang akibat faktor predisposisi. Melakukan edukasi kesehatan pada anak-anak dengan menggunakan media audio visual merupakan hal yang sangat penting, karena ini sangat menarik bagi anak-anak.

Penyampaian informasi kesehatan tentang mencuci tangan dengan sabun menggunakan media audiovisual akan lebih mudah diterima dan diingat oleh anak-anak (Wati & Yuniar, 2017). Media audiovisual memiliki banyak kelebihan seperti suara, warna dan gerak, hal ini dapat merangsang stimulus anak dalam belajar, termasuk membantu anak mengingat peristiwa masa lampau maupun masa kini. Usia dini merupakan momen yang tepat bagi orang tua menanamkan pentingnya karakter yang merupakan fondasi bagi anak. Perkembangan otak yang pesat, perlu didukung oleh stimulus yang positif agar pola pikir anak berkembang secara maksimal, yang ditandai daya ingat yang baik.

Dalam hasil penelitian (Saputri & Suryati, 2019) didapatkan hasil sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi penanyangan video tentang cuci

tangan dengan sabun terdapat perbedaan hasil nilai p McNemar adalah 0.002 pada siswa SDN 10 Kabowo.

Dari hasil penelitian (Saputri & Suryati, 2019) menunjukkan pemberian audiovisual mengenai CPTS memberi dampak positif, sebelum intervensi kategori cukup berjumlah 27 orang (36,364%). Hasil intervensi penggunaan media audiovisual dalam pendidikan kesehatan sangat signifikan dimana sebanyak 44 responden atau 100% memiliki pengetahuan yang baik dalam mencuci tangan. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pemberian audio visual tentang CPTS dalam pendidikan kesehatan pada anak.

3. Hasil belajar PKN

Hasil penelitian (Ananda, 2017) menyatakan bahwa pemutaran film (media audiovisual) merupakan media yang memiliki dampak positif dalam meningkatkan daya ingat para siswa terhadap pengamatan yang disajikan oleh guru PKN. Selain itu intervensi pemutaran film dengan audiovisual ini bertujuan membentuk siswa yang bermartabat, berguna bagi masyarakat, memiliki sikap bersaing serta unggul di eranya. Penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh positif terhadap keberhasilan siswa dalam pembelajaran PKN. Adapun salah satu materi pembelajaran PKN yaitu menuntut sikap yang baik dari hasil belajar peserta didik. Peserta didik perlu mendapatkan contoh dari sikap yang harus ditiru oleh peserta didik, apabila tidak ada contoh maka peserta didik akan kesulitan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran dari materi tersebut.

Dari analisis data hasil penelitian pada jurnal 3 ini ditemukan bahwa pada siklus II hasil belajar siswa yang telah ditetapkan BSNP mencapai ketuntasan sebesar 75% untuk ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pada siklus I rata-rata kelas yaitu 7,1 (kognitif), 7,8 (afektif) dan 6,4 (psikomotor). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar siswa meningkat untuk ranah kognitif yaitu 8.0, afektif menjadi 8.5 dan psikomotor menjadi 7.9.

4. Ketuntasan Belajar IPS

Hasil penelitian (Hasan, 2016) didapatkan jika media audiovisual adalah media yang tidak hanya memiliki unsur suara saja namun memiliki unsur gambar dalam penyajiannya. Untuk mengetahui adanya pengaruh pada perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi pada anak, guru melakukan beberapa pertemuan: Pertemuan pertama tentang proses belajar dan pertemuan kedua apersepsi mengenai perkembangan teknologi produksi Hasil dari penelitian pada jurnal 4 ini menunjukkan ketuntasan dalam belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh setelah menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran, dengan nilai ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 65.

5. Pembelajaran Bahasa Inggris

Hasil dari penelitian untuk jurnal 6 adalah jumlah siswa yang mengikuti instruksi ini (2 dan 3) secara akurat atau sebagian meningkat (masing-masing 84% dan 86%). Ini mungkin karena keakraban siswa dengan jenis tugas (mewarnai), sedangkan pencocokan adalah tugas yang baru-baru ini dilakukan peserta didik dalam mata pelajaran. Meskipun demikian, dalam Instruksi 3 dapat dilihat bahwa dua siswa tidak mengikuti instruksi (14%), yang di antara ketiga instruksi tersebut adalah persentase tertinggi mengenai nilai ini. Dapat disimpulkan bahwa strategi pengajaran berbasis bahan audiovisual memiliki perubahan positif pada kinerja peserta didik dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mengikuti instruksi.

Para siswa lebih mudah mempelajari dan menerima materi yang disampaikan dengan menggunakan media audiovisual. Alat bantu audiovisual tidak hanya melayani gaya belajar visual-spasial tetapi juga auditori (Ulloa Salazar & Díaz Larenas, 2018). Hasil analisis menunjukkan penggunaan media audio sangat efektif dalam membantu siswa kelas V SD belajar bahasa Inggris. Rata-rata hasil belajar sebelum tindakan yaitu (6,69) masuk kategori cukup menjadi (8,31) dengan kategori baik setelah mendapatkan intervensi. Dari penelitian ini menunjukkan semua siswa (100%) memiliki persepsi positif terkait pemanfaatan media audio berbasis lagu.

6. Pengembangan Bahasa Anak

Hasil penelitian (Thorifah & Umam, 2019) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Mayoritas anak-anak aktif menggunakan media audiovisual yaitu sebesar 56,53% (22 anak), anak-anak dengan normal aktivitas sebesar 28,83% (12 anak-anak) dan anak-anak dengan rendah aktivitasnya hanya 14,64% (7 anak). Jadi dapat disimpulkan bahwa sebanyak 26 anak-anak termasuk dalam kategori sangat tinggi (VH), 9 anak-anak termasuk dalam kategori tinggi (H), dan 6 anak termasuk dalam Kategori normal (N).

Program intervensi audio-visual memiliki efek positif pada pemahaman mendengarkan, kosakata dan perkembangan bahasa anak-anak prasekolah secara keseluruhan. Program intervensi audio-visual tidak ditemukan secara berbeda mempengaruhi perkembangan bahasa anak-anak prasekolah pada tingkat status sosial ekonomi yang berbeda. Pemberian audiovisual tidak hanya meningkatkan kemampuan pengetahuan anak dalam beberapa mata pelajaran, namun manfaat audiovisual dapat membantu perkembangan spiritual dan moral anak. Untuk itu para guru perlu menyiapkan dengan matang, peluang unik dari teknologi modern agar dapat membentuk anak yang memiliki "Identitas Profesional" (Yazar & Arifoglu, 2012).

Perkembangan kemampuan anak-anak untuk berbicara dan memahami kata-kata akan mengalami perubahan yang lebih cepat ketika anak-anak

tersebut bersama dengan teman sekelas atau sebayanya dengan keterampilan bahasa yang lebih baik. Pada penelitian (Roul, 2014) menemukan bahwa anak-anak memiliki kesulitan dalam memahami bahasa Inggris formal dan Hindi tetapi menyukai televisi karena membuat mereka tetap perhatian. Gaya bahasa berada di luar kompetensi linguistik anak kecil. Gagasan untuk memicu pemahaman bahasa pada anak-anak dan menemukan bahwa dengan kegiatan pembelajaran bahasa yang dikonstruksi secara khusus, post-test menunjukkan peningkatan kinerja kelompok dengan dua pertiga siswa berprestasi ke tingkat penguasaan yang diharapkan. Selain itu pembelajaran dengan audiovisual lebih menarik dibandingkan dengan membaca buku, apalagi belajar dengan menggunakan gadget (Sundus, 2018).

7. Perawatan Gigi pada Kecemasan Anak

Kecemasan gigi adalah fenomena luas dalam kegiatan klinis harian kedokteran gigi anak, yang tidak hanya mempengaruhi operasi gigi, tetapi juga pasien dan kesehatan mulut mereka. Saat ini, intervensi farmakologis dan non-farmakologis digunakan untuk mengelola kecemasan gigi. Gangguan audiovisual adalah teknik intervensi non-farmakologis yang mengalihkan perhatian pasien dari rangsangan yang berbahaya atau tidak menyenangkan (Liu et al., 2019). Dari penelitian jurnal 7 menunjukkan bahwa penelitian yang menyediakan data untuk meta-analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik dalam versi Wajah Skala Kecemasan Gigi Anak yang Dimodifikasi antara gangguan audiovisual dan kelompok kontrol [perbedaan rata-rata = .75,78 (-10,82, - 0,74), P = 0,02] .23,26,28. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan audiovisual selama perawatan gigi dapat mengurangi kecemasan gigi pada anak-anak secara bermakna.

8. Pengetahuan Matematika

Dari hasil penelitian pada jurnal 10, penerapan model pembelajaran dengan *Problem Solving* menggunakan media audiovisual memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa kelas V dalam ranah pengetahuan dalam pelajaran matematika. Keunggulan yang dimiliki dari media audiovisual dalam pembelajaran *Problem Solving* yaitu siswa menjadi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, serta mudah dipahami. Karena siswa diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pola pikirnya (Adnyani, 2018). Media belajar dengan menggunakan audiovisual lebih menarik bagi anak terlebih diberikan melalui computer, televisi, proyeksi, radio. Suara dan gambar yang diterima anak menimbulkan imajinasi dan meningkatkan kreativitas anak (Yazar & Arifoglu, 2012).

9. Kecemasan pada Anak

Setiap anak merupakan individu yang unik dan tidak bisa disamakan dengan anak lainnya. Selain itu setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik juga dalam menuju proses kematangan fisik maupun

psikis (Kirono, 2019). Hospitalisasi adalah kondisi karena suatu hal seperti kesehatan yang terganggu yang mengharuskan anak dirawat di rumah sakit. Hal ini jelas menimbulkan ketidaknyaman bagi anak (Kirono, 2019).

Anak akan berespon buruk ketika mendapatkan perlakuan yang membahayakan atau tindakan yang tidak diinginkan oleh anak, sehingga perlakuan ini akan menimbulkan rasa takut serta cemas pada anak-anak. Dari hasil penelitian (Kirono, 2019) menunjukkan sebelum diberikan perlakuan menggunakan distraksi audiovisual sebanyak 2 orang (66,6%) dengan kategori nyeri berat dan 1 orang (33,3%) kategori nyeri sedang. Setelah mendapat intervensi distraksi dengan audiovisual tingkat nyeri anak berkurang, 2 orang (66,6%) kategori nyeri ringan dan 1 orang (33,3%) dengan kategori nyeri sedang.

Walaupun hasil penelitian ini terdapat penurunan skala nyeri pada anak yang dilakukan pemasangan infus dari skala berat ke skala sedang, perlu dipertimbangan juga responden yang diambil jumlahnya lebih banyak sehingga dapat menggambarkan efektivitas media audiovisual dalam menurunkan tingkat nyeri pada anak yang dilakukan tindakan invansif pemasangan infus. Hasil penelitian dari (Kirono, 2019) penerapan tindakan distraksi dengan menggunakan audio pada anak yang dilakukan perawatan luka post operasi abdomen memiliki pengaruh yang signifikan dalam menurunkan ambang nyeri.

10. Kemampuan Toilet Training pada Anak Retardasi Mental

Menurut (Faikoh, Alfiyanti, & Nurullita, 2014), retardasi mental merupakan ketidakmampuan seorang anak yang berusia kurang tahun 18 tahun yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungannya akibat rendahnya kecerdasan. Dampak yang timbul pada anak dengan retardasi mental yaitu kesulitan dalam merawat diri salah satunya adalah toilet training. Adapun tujuan dari pemberian media audiovisual pada anak dengan retardasi mental untuk melatih kemandirian anak.

Hasil penelitian oleh (Faikoh et al., 2014), penggunaan media audiovisual dalam melatih anak belajar *toilet training* atau belajar melakukan buang air besar atau buang air kecil ke toilet secara mandiri menunjukkan hasil yang signifikan.

Terdapat hasil yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi dengan menggunakan media audiovisual dalam hal melatih kemandirian anak untuk melakukan toilet training. Dimana sebelum intervensi 50% anak atau (15 orang) masuk kaatogori mampu dan sebagiannya lagi masuk katagori tidak mampu. Setelah mendapatkan intervensi, dari sebelumnya 15 responden (59%) anak dengan kemampuan toileting yang baik, meningkat menjadi 26 responden (86,6%) yang memiliki kemampuan toileting yang baik. Dapat disimpulkan dengan anak diberi contoh mengenai cara toileting yang benar maka anak akan mudah memahami dan menerapkannya.

11. Tingkat Psikomotor dan Afektif pada Anak Autis

Autisme merupakan gangguan otak yang pervasif pada anak yang menyebabkan anak mengalami gangguan serta keterlambatan dalam kemampuan kognitif, imajinasi, berbahasa, berperilaku, serta berkomunikasi dengan orang lain (Migang & Mahardhika, 2018). Metode EAMA (*E-Therapy Autism Child with Multimedia Approach*) adalah konsep pembelajaran untuk anak autis dengan menggunakan multimedia (Migang & Mahardhika, 2018). Dampak gangguan otak yang pervasif pada anak autisme menyebabkan anak autis hiperaktivitas, kurang tidur istirahat, masalah nutrisi dan kurang inisiatif (Migang & Mahardhika, 2018). Kurangnya inisiatif pada anak autis menyebabkan penolakan untuk diajarkan untuk kegiatan yang bersifat rutinitas, kadang anak lebih menyukai kegiatan yang dianggap baik dan menyenangkan baginya.

Pada penelitian (Migang & Mahardhika, 2018) ada pengaruh pemberian metode EAMA dalam merangsang psikomotor anak autis. Terdapat peningkatan psikomotor pada anak autis menjadi $p(0,000), 0,05$ dan $Z (-4,899)$ Sedangkan untuk tingkat afektif analisis diperoleh nilai $p(0,000) < 0,05$ dengan nilai $Z (Z-5,292)$ yang menunjukkan adanya pengaruh pemberian metode EAMA pada anak autis. Namun penelitian pada anak dengan gangguan bicara spesifik atau sering disebut dengan Specific Language Impairment (SLI) pemberian audiovisual kurang maksimal dalam proses belajar hal ini disebabkan kesulitan dalam memproses bahasa dan mempersepsikan bicara audiovisual (Kaganovich, Schumaker, & Rowland, 2016).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil literature terhadap 13 jurnal tentang pemberian media audiovisual pada anak dapat disimpulkan bahwa pemberian media audiovisual memiliki pengaruh positif dalam perkembangan seorang anak dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anak dalam mencuci tangan, meningkatkan keberhasilan anak dalam belajar pada beberapa mata pelajaran seperti PKN, IPS, Bahasa Inggris maupun matematika. Selain itu pemberian media audiovisual efektif menurunkan ambang nyeri pada anak yang dilakukan tindakan invasif, mengurangi kecemasan pada anak selama perawatan gigi, meningkatkan kemandirian anak dalam hal *toilet training*, meningkatnya psikomotor pada anak autisme dan meningkatkan kemampuan spiritual dan moral anak. Pada kasus gangguan bicara pemberian media audiovisual kurang efektif karena kesulitan dalam memproses dan mempersepsikan bicara.

Namun dari 13 jurnal yang dibahas hanya 2 jurnal yang menunjukkan secara bermakna pengaruh audiovisual terhadap pengurangan kecemasan pada perawatan gigi dan pengaruh kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V. Namun studi ini menjadi penting untuk mengembangkan penelitian berikutnya terutama dalam analisis statistik (sesuai dengan design penelitiannya).

BIBLIOGRAFI

- Adnyani, Diah. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Audio Visual terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 94–100.
- Ananda, Rizki. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Faikoh, Noer Elok, Alfiyanti, Dera, & Nurullita, Ulfa. (2014). Pengaruh Modelling Media Video Terhadap Peningkatan Kemampuan Toilet Training Pada Anak Retardasi Mental Usia 5-7 Tahun Di SLB N Semarang. *Karya Ilmiah*.
- Hasan, Hasmiana. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4).
- Kaganovich, Natalya, Schumaker, Jennifer, & Rowland, Courtney. (2016). Atypical audiovisual word processing in school-age children with a history of specific language impairment: an event-related potential study. *Journal of Neurodevelopmental Disorders*, 8(1), 33.
- Kasman, Nuraini, Kaseng, Syahrudin, Hanafie, St Hawang, & Daeng, Kembong. (2014). The Effectiveness of Stimulus to the Language Acquisition of Early Age Child. *Journal of Language Teaching & Research*, 5(6).
- Kirono, Indung Susilo Sekti. (2019). Pengaruh Distraksi Audiovisual Terhadap Nyeri Saat Pemasangan Infus pada Pasien Anak di IGD RSUD Bangil. *Health Care Media*, 3(5), 31–36.
- Liu, Yunkun, Gu, Zhiyu, Wang, Yan, Wu, Qi, Chen, Vivian, Xu, Xin, & Zhou, Xuedong. (2019). Effect of Audiovisual Distraction on The Management of Dental Anxiety in Children: A systematic review. *International Journal of Paediatric Dentistry*, 29(1), 14–21.
- Migang, Yena Wineini, & Mahardhika, Ferdinand. (2018). E-Therapy Autism Child With Multimedia Approach (EAMA) sebagai Intervensi Perubahan Psikomotor dan Afektif pada Anak Autis. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia Universitas Hasanuddin*, 14(4), 388–394.
- Parasyanti, Ni Ketut Vera, Yanti, Ni Luh Gede Puspita, & Mastini, I. Gusti Agung Ayu Putri. (2020). Pendidikan Kesehatan Cuci Tangan Pakai Sabun dengan Video Terhadap Kemampuan Cuci Tangan pada Siswa SD. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 9(1), 122–130.
- Roul, Sushanta Kumar. (2014). Language Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi. *International Journal of*

Instruction, 7(1), 59–74.

Saputri, Afik Achsanti, & Suryati, Suryati. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Audio-Visual terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun (CtTPS) Pada Anak Kelas IV di Mi Jamilurrahman Bantul. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 14(3), 245–254.

Sundus, M. (2018). The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), 1–3.

Suryaningsih, Chatarina. (2018). The Effect of Health Education With Audio-Visual Media Over The Ability of Washing Hands in Preschooler. *IOSR Journal of Nursing and Health Science (IOSR-JNHS)*, 7(5).

Thorifah, Sri Bintang Anshar Alim, & Umam, Khairul. (2019). The Influence of Use Audio Visual Media to Increase The Development of Early Childhood Language. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 4(2).

Ulloa Salazar, Gemalli, & Díaz Larenas, Claudio. (2018). Using an Audiovisual Materials-Based Teaching Strategy to Improve EFL Young Learners' Understanding of Instructions. *How*, 25(2), 91–112.

Wati, Nasyrah, & Yuniar, Nani. (2017). Pengaruh Intervensi Penayangan Video terhadap Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun pada Siswa Sdn 10 Kabawo Tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 2(5).

Yazar, Tarik, & Arifoglu, Gokce. (2012). A research of Audio Visual Educational Aids on The Creativity Levels Of 4-14 Year Old Children As A Process in Primary Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51, 301–306.