

Strategi Pembelajaran Berbasis Auditori dan Visual dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Osi Krismonika*¹, Nila Ayu Anggraeni², Wika Purbasari³, Riana Safitri⁴, Joko Purnomo⁵, Mury Andayani⁶, Novita Setianti⁷

^{1,2,5}Sistem Informasi, ^{2,3,4}Teknik Informatika, ^{6,7}Komputerisasi Akuntansi, STMIK Widya Utama

e-mail: *¹osikrismonika15@gmail.com, ²nilaanggraeni@gmail.com,
³wika.purbasarii@gmail.com, ⁴rianasafitri07@gmail.com, ⁵adhty4@gmail.com,
⁶mury.egpofficial@gmail.com, ⁷n0phvietaz0ne@gmail.com

Abstrak

Dibutuhkan peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui penerapan strategi pembelajaran aktif berbasis visual dan auditori di Kelompok Belajar Islam Terpadu Permata Kita. Menyadari bahwa pembelajaran anak usia dini cenderung lebih baik melalui pengalaman multisensori, program ini mengintegrasikan lagu dan gambar ke dalam pembelajaran tematik. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung perolehan kosakata, serta menumbuhkan perkembangan sosial-emosional. Program ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan partisipatif yang melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Kegiatan yang dilakukan meliputi penggunaan kartu gambar, lagu tematik, dan sesi pelatihan guru. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara guru, serta dokumentasi respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif terhadap partisipasi anak, dilihat dari antusiasme, respon, dan daya ingat terhadap materi pembelajaran. Media visual membantu memperjelas konsep abstrak, sementara lagu memperkuat pola bahasa dan rutinitas kelas. Kombinasi media visual dan auditori menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan inklusif sesuai dengan tujuan perkembangan anak usia dini. Proyek ini memberikan kontribusi pada pengembangan penelitian yang mendukung pendidikan multisensori serta menawarkan strategi praktis bagi pendidik anak usia dini. Dimana indikator keberhasilan dapat dilihat dari seberapa jauh pemahaman anak, daya ingat, dan juga keaktifan di kelas.

Kata kunci: *pembelajaran aktif, media visual, media auditori, lagu, gambar, pendidikan anak usia dini*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam membangun fondasi pembelajaran, perilaku, dan perkembangan anak sepanjang hayat. Pada tahap awal ini, anak mengalami pertumbuhan kognitif, emosional, dan sosial yang sangat cepat, sehingga penting untuk menerapkan pendekatan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan, inklusif, dan menarik. Namun, banyak praktik kelas tradisional dalam pendidikan anak usia dini masih terlalu berfokus pada pembelajaran pasif yang berpusat pada guru. Metode semacam ini sering kali gagal menstimulasi rasa ingin tahu atau mengakomodasi cara alami anak belajar—yaitu melalui gerakan, musik, visual, dan permainan [1], [2], [3]. Pembelajaran pasif secara tidak langsung membentuk pemahaman pada anak bahwa belajar hanya sebatas mendengarkan apa yang guru sampaikan, tanpa adanya interaksi atau respon dari anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Minimnya interaksi aktif pada anak khususnya anak usia dini, tidak akan memberikan mereka ruang untuk merespon pembicaraan, menyuarakan pendapat berupa ide

dan gagasan, mengeksplor sekitar, dan juga memahami sesuatu hanya melalui apa yang guru mereka ceritakan, tanpa adanya rasa ingin tahu. Hal tersebut menjadi permasalahan bagi beberapa kelompok belajar anak usia dini, salah satunya di Kelompok Belajar Islam Terpadu Permata Kita yang berada di Purbalingga, Jawa Tengah. Kelompok Belajar tersebut cenderung masih menggunakan sistem belajar lama atau tradisional, selain karena keterbatasan tenaga pendidik, KB IT Permata Kita juga terbatas pada sarana dan prasarana. Berupa LCD dan proyektor, speaker, dan juga pengetahuan tenaga pendidik atau guru mengenai bagaimana sistem pembelajaran interaktif semestinya diterapkan. Kekurangan tersebut berakibat pada kurangnya respon anak, serta daya ingat anak terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut beberapa rujukan, anak usia dini lebih banyak mendapatkan manfaat dari lingkungan yang menekankan partisipasi aktif, keterlibatan indera, dan pembelajaran eksploratif. Oleh karena itu, para pendidik dan peneliti mendorong pendekatan yang mengutamakan kegiatan langsung dan pembelajaran yang berpusat pada siswa [4].

Sistem pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru bukan pada siswa masih menjadi perhatian khusus bagi KB IT Permata Kita, sehingga kegiatan ini memberikan solusi kepada guru dan siswa agar bisa menerapkan kegiatan pembelajaran aktif. Program pengabdian masyarakat ini berfokus pada penerapan strategi pembelajaran aktif yang didukung oleh media berbasis visual dan auditori, khususnya lagu dan gambar, dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran aktif merujuk pada strategi yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar melalui gerakan, interaksi, diskusi, dan penemuan. Pada anak usia dini, hal ini dapat mencakup bernyanyi, menari, bercerita, menunjuk objek, serta merespons isyarat visual maupun suara. Aktivitas ini tidak hanya menstimulasi kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial-emosional serta koordinasi motorik [5], [6]. Anak yang terlibat aktif dalam proses belajarnya lebih mungkin mempertahankan perhatian, mengingat materi, serta mengembangkan sikap positif terhadap sekolah. Implementasi ini menekankan partisipasi siswa, yang telah diidentifikasi sebagai faktor kunci dalam kualitas dan keberhasilan pembelajaran anak usia dini [7].

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran aktif, program ini mengintegrasikan komponen pembelajaran berbasis visual seperti kartu bergambar (flashcard), bagan cerita, dan ilustrasi berwarna. Media visual ini membantu anak menghubungkan kata dengan objek nyata serta mendukung literasi awal dengan membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media gambar sangat efektif bagi anak yang belajar secara visual serta dalam memperkenalkan kosakata baru. Media visual membantu anak dalam pendidikan usia dini untuk fokus, mengenali pola, dan mengembangkan pemahaman simbolik.

Sejalan dengan itu, pembelajaran berbasis auditori—terutama melalui musik dan ritme—merupakan alat yang sangat efektif di kelas anak usia dini. Lagu menjadi media terstruktur dan menyenangkan untuk pengembangan bahasa, kesadaran fonemik, dan daya ingat. Lirik yang berulang dan ritme yang dapat diprediksi membantu anak menginternalisasi bunyi, urutan, dan ekspresi. Studi internasional oleh Chen 2022 menunjukkan bahwa aktivitas musikal juga meningkatkan kerja sama, ikatan emosional, dan keharmonisan di kelas. Dalam konteks Indonesia, menjelaskan bahwa anak-anak yang rutin mengikuti kegiatan bernyanyi menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa ekspresif dan interaksi kelompok [8], [9].

Pendekatan inti dari program ini terletak pada penggabungan lagu dan gambar untuk menciptakan metode pendidikan multisensori yang memperkuat hasil pembelajaran dengan memberikan stimulasi visual dan auditori secara bersamaan. Pendekatan ini bersifat inklusif, fleksibel, dan sangat adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia prasekolah. Penelitian mendukung bahwa lingkungan pembelajaran multisensori meningkatkan perkembangan otak, mengakomodasi gaya belajar yang beragam, dan sangat bermanfaat bagi anak dengan kesulitan belajar atau keterlambatan bicara [10]. Di Playgroup IT Permata Kita, penerapan strategi ini bagi anak usia 3 hingga 5 tahun tidak hanya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, tetapi juga membantu guru dalam mendiversifikasi metode pembelajaran. Pada akhirnya, program ini sejalan dengan prioritas nasional dan internasional untuk mempromosikan pendidikan anak usia dini yang berkualitas dan inklusif melalui praktik inovatif berbasis penelitian [11].

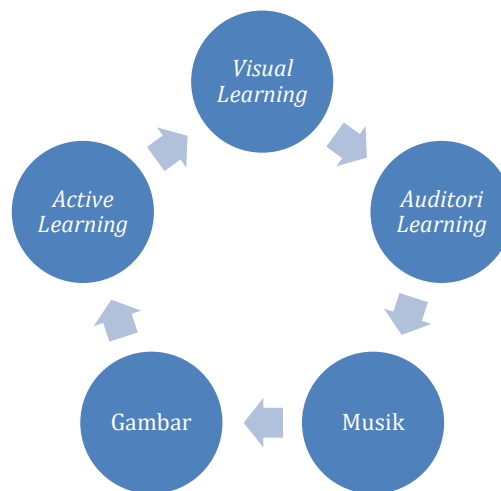
2. METODE

Program pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan guru dan siswa di *Playgroup* IT Permata Kita, Purbalingga, Jawa Tengah, Indonesia. Program dilaksanakan selama satu bulan dengan empat tahap utama: (1) asesmen kebutuhan, (2) pengembangan media, (3) implementasi, dan (4) evaluasi [12]



Gambar 1. Tahapan Metode Pengabdian

Pada tahap asesmen kebutuhan, tim melakukan wawancara informal dengan tiga guru serta mengamati interaksi di kelas untuk mengidentifikasi praktik pembelajaran yang sedang berjalan dan tantangan yang dihadapi. Pada tahap pengembangan media, lagu edukatif disusun dan kartu gambar dirancang agar sesuai dengan tema umum dalam kurikulum, termasuk warna, kebersihan, salam, hewan, dan angka. Tahap implementasi dilakukan melalui kunjungan kelas, di mana media diperkenalkan dalam kegiatan *circle time*, bercerita tematik, dan aktivitas transisi. Guru juga diberikan bimbingan mengenai cara mengintegrasikan media tersebut ke dalam rutinitas harian. Tahap evaluasi menggunakan metode kualitatif, meliputi formulir umpan balik guru, observasi kelas, dan dokumentasi aktivitas siswa. Indikator keberhasilan mencakup pemahaman, memori, dan keakifan. Persetujuan etis diperoleh dari pihak manajemen sekolah, dan izin orang tua dikumpulkan sebelum implementasi. Untuk meningkatkan kejelasan dan konsistensi pelaksanaan, tim pengabdian mengembangkan kerangka aktivitas berdasarkan setiap indikator utama yang tercantum dalam judul. Indikator-indikator tersebut—*Active Learning*, *Visual-Based Learning*, *Auditory-Based Learning*, Lagu, dan Gambar diterjemahkan ke dalam praktik kelas yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 3 hingga 5 tahun.



Gambar 2. Penerapan Pembelajaran Berbasis Auditori dan Visual

Gambar tersebut menjelaskan bahwa setiap metode mempengaruhi indikator keberhasilan, dimana antara keduanya saling terkait satu sama lain. Pada penerapannya perlu dilakukan pengukuran terhadap semua indikator untuk bisa menentukan mana yang paling efektif digunakan pada metode pembelajaran berbasis auditori visual. Indikator tersebut yang nantinya akan menjadi acuan dalam penerapan program lainnya yang sejenis. Seperti terlihat pada Gambar 2, dengan uraian metode pembelajaran sebagai berikut:

1) *Active Learning*

Merupakan pembelajaran dengan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan ini siswa bercerita melalui gerakan, permainan interaktif, serta bernyanyi dengan gerakan fisik untuk mendorong keterlibatana anak baik secara fisik maupun psikis.

2) *Visual Learning*

Merupakan pembelajaran yang mengedepankan *visual* sebagai media, seperti gambar, warna, video, dan ilustrasi. *Visual-based learning* dalam kegiatan ini diperkuat dengan penggunaan kartu gambar berwarna, poster bergambar, dan aktivitas urutan visual yang mendukung pengenalan kata serta pemahaman konsep. Metode ini membuat siswa lebih mudah menyerap serta mengingat materi yang disajikan.

3) *Auditori Learning*

Merupakan pembelajar yang mengandalkan indera pendengaran sebagai metode agar siswa dapat menerima dan memahami informasi, seperti diskusi tanya jawab, musik, atau rekaman suara. *Auditory-based learning* dilaksanakan melalui pengenalan lagu, lirik berbasis pengulangan, serta tugas mendengar dan menjawab yang membantu meningkatkan pengucapan dan kelancaran berbahasa.

4) Musik

Musik dalam pembelajaran menggunakan musik, irama, dan melodi sebagai unsur yang mendukung proses belajar mengajar. Musik dapat membangun suasana yang lebih nyaman, menyenangkan, dan meningkatkan fokus siswa. Dalam kegiatan penggunaan lagu menjadi bagian utama dari rutinitas harian, khususnya saat *circle time* dan momen transisi. Lagu-lagu tentang anggota tubuh, salam, kebersihan, dan warna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terstruktur.

5) Gambar

Gambar dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai media visual untuk membantu penyampaian informasi secara lebih jelas dan menarik. Penggunaan gambar bertujuan untuk memperjelas konsep yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan lisan. Pada kegiatan ini, gambar digunakan kedalam berbagai permainan, seperti mencocokkan, bercerita tematik, dan latihan kosakata untuk memperkuat pemahaman visual terhadap materi pembelajaran.

Semua elemen ini disesuaikan agar selaras dengan prinsip-prinsip utama pendidikan anak usia dini, sehingga tetap sesuai usia dan mencerminkan tema kurikulum PAUD lokal. Adapun indikator keberhasilan yang menjadi tolak ukur dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu:

1) Pemahaman anak

Anak dapat memahami materi pembelajaran Bahasa Inggris melalui penjelasan lisan, baik dari guru maupun media pembelajaran lainnya, seperti musik, gambar, dan gerakan.

2) Memori

Anak mudah menghafal materi Bahasa Inggris yang disajikan dengan cara mereka melafalkan ulang melalui diskusi tanya jawab.

3) Keaktifan

Anak terlibat aktif dalam semua kegiatan yang diterapkan dalam pengabdian. Mereka aktif bertanya, menjawab, dan juga bercerita serta berkomunikasi dalam berbagai sesi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Asesmen Kebutuhan

Identifikasi masalah, potensi, dan kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, atau diskusi dengan pihak mitra terkait yaitu KB IT Permata Kita Purbalingga. Untuk menemukan solusi yang dirancang sesuai dengan kondisi nyata. Sebelum kegiatan pengabdian dilakukan, Tim PKM STMIK Widya Utama melakukan survei untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang ada di kelompok bermian tersebut, lebih tepatnya dilakukan wawancara dan observasi secara langsung dengan tim pengajar

atau guru KB IT Permata Kita dan Tim PKM STMIK Widya Utama pada tanggal 19 Mei 2025. Berdasarkan wawancara identifikasi masalah dan kebutuhan KB IT Permata Kita Purbalingga, diketahui bahwa guru membutuhkan metode pengajaran yang efektif berupa pembelajaran auditori dan visual yang menyenangkan. Hal tersebut dibutuhkan karena guru KB IT Permata Kita masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang menyebabkan anak-anak kurang bisa menyerap dan berperan aktif dalam sistem pembelajaran.

Setelah melakukan analisis masalah dan kebutuhan, maka setelahnya dilakukan koordinasi antara Tim STMIK Widya Utama dengan pihak KB IT Permata Kita Purbalingga untuk mendapatkan dukungan dan memastikan bahwa kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan lancar. Pertemuan awal dilakukan bersama Kepala Sekolah KB IT Permata Kita yang kemudian berlanjut pada tahap penentuan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian, dengan hasil koordinasi sebagai berikut:

- a. Pengabdian akan dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025 di Gedung Sekolah Kelompok Belajar Islam Terpadu Permata Kita yang terletak di Jalan Karangtalun, Dusun III, Tlagayasa, Kecamatan Bobotsari, Kabupaten Purbalingga.
- b. Peserta kegiatan terdiri dari 39 peserta didik dan 3 orang guru pendamping.
- c. Tim PKM STMIK Widya Utama menyediakan segala macam fasilitas penunjang kegiatan, berupa pengeras suara, LCD dan *proyektor*, *flash card*, mading cita-cita, konsumsi berupa bingkisan untuk anak-anak, konsumsi untuk guru, dan juga *goodie bag*.
- d. Kepala Sekolah KB IT menyediakan tempat kegiatan dan mengoordinasi peserta kegiatan yaitu peserta didik yang berjumlah 39 anak.
- e. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa pemberian materi pelajaran Bahasa Inggris dengan metode pembelajaran berbasis auditori dan visual, serta media pembelajaran aktif yang menggabungkan antara musik, lirik, dan gerakan.

Pelatihan Internal dan Simulasi dilakukan oleh Tim PKM STMIK Widya Utama Sebelum keberangkatan, tim pengabdian melakukan pelatihan internal untuk memastikan semua anggota memahami tugas masing-masing. Tim PKM juga mengadakan simulasi pengajaran dengan media yang sudah disiapkan, melalui gambar, musik, dan juga gerakan, untuk memastikan kelancaran penyampaian materi Bahasa Inggris dan pembagian peran saat kegiatan berlangsung. Hal ini dilakukan agar tim siap menghadapi berbagai situasi yang mungkin terjadi di lapangan.

Semua dokumen perizinan untuk pengabdian telah disiapkan, berupa surat izin dari LPPM STMIK Widya Utama dan juga surat persetujuan pelaksanaan dari KB IT Permata Kita Purbalingga. Tim juga menyiapkan peralatan dokumentasi seperti kamera untuk merekam proses kegiatan yang nantinya digunakan dalam laporan evaluasi.


3.2 Pengembangan Media

Tahap perancangan dan pembuatan media sebagai bentuk solusi berdasarkan hasil asesmen kebutuhan. Media dikembangkan sesuai tujuan, karakteristik pengguna, dan konteks pembelajaran atau permasalahan yang dihadapi. Tim PKM STMIK Widya Utama menyusun metode pembelajaran berupa pembelajaran berbasis auditori dan visual yang mencakup *active learning*, *visual learning*, *auditori learning*, penggunaan musik, dan penggunaan gambar. Indikator tersebut dibentuk dengan tujuan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, berani mengungkapkan ide dan gagasan, lebih mudah mengingat materi, dan juga siswa merasa nyaman dengan metode tersebut. Selain itu, pembuatan media pembelajaran yang efektif juga diperhatikan oleh Tim PKM STMIK Widya Utama dengan menggunakan musik, gambar, dan gerakan. Penggunaan *flash card* cita-cita juga dipersiapkan agar peserta didik dapat belajar mengenal cita-cita dalam Bahasa Inggris melalui sebuah gambar.

3.3 Implementasi

Setelah dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan, pengembangan media, dan persiapan lainnya berupa surat perijinan dan juga fasilitas penunjang, maka dilakukan tahapan implementasi. Implementasi dalam hal ini berupa tahap penerapan media atau solusi yang telah dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan uji coba langsung kepada subjek

penelitian untuk melihat efektivitas dan respon pengguna. Pengabdian dilakukan oleh Tim PKM STMIK Widya Utama di KB IT Permata Kita Purbalingga pada tanggal 23 Mei 2025. Kegiatan ini dihadiri oleh 39 peserta didik dan juga 3 guru pendamping. Tim pelaksana terdiri dari 7 (tujuh) orang yang tertera dalam surat tugas dari ketua LPPM, yaitu Osi Krismonika, Nila Ayu Anggraeni, Wika Purbasari, Mury Andayani, Novita Setianti, Riana Safitri, dan Joko Purnomo, yang termuat dalam Gambar 3.



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
STMIK WIDYA UTAMA
Jl. Sunan Kalijaga, Berekoh, Purwokerto Selatan, Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia 53141
Telp. (0281) 6512290 website: www.swu.ac.id email: Info.kampus@swu.ac.id


Nomor : B/126/SWU/V/2025 Purwokerto, 16 Mei 2025
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian dan Pengabdian

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Kepala KB IT Permata Kita
Di Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan adanya kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dosen STMIK Widya Utama yang bertujuan untuk dapat memberikan ilmu dan kemanfaatan pada masyarakat sekitar, maka dengan ini LPPM STMIK Widya Utama memohon kesediaan Bapak/Ibu pimpinan KB IT Permata Kita agar dapat menerima kami untuk dapat melakukan pengabdian masyarakat pada TK yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama dosen selaku ketua tim yang akan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut :

Nama Anggota	: 1. Osi Krismonika, M.I.Kom. 2. Nila Ayu Anggraeni, S.S., M.Pd. 3. Wika Purbasari, M.Kom. 4. Mury Andayani, S.E., M.M. 5. Novita Setianti, M.Ak, Ak, C.A. 6. Riana Safitri, M.Kom. 7. Joko Purnomo, M.Kom.	(Ketua Tim) (Anggota) (Anggota) (Anggota) (Anggota) (Anggota) (Anggota)
--------------	---	---

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Tembusan
1. Arsip

Setiap peserta pengabdian yaitu 39 anak-anak dipersiapkan untuk mengikuti proses pengabdian. Tim PKM STMIK Widya Utama menjalankan perannya masing-masing, dalam tahapan ini MC membuka kegiatan dengan cara interaksi aktif dengan para peserta didik, melakukan stimulasi dengan pengenalan yang menyenangkan, bernyanyi bersama, dan *game* ringan sebagai proses pemanasan untuk mempersiapkan anak-anak menerima materi pembelajaran. Setelah itu dilakukan tahap implementasi yang mencakup 5 (lima) indikator penerapan metode pembelajaran berbasis auditori dan visual, yaitu *active learning*, *visual learning*, *auditori learning*, penggunaan musik, dan penggunaan gambar.

a. *Active Learning*

Tahapan pembelajaran ini mengajak anak untuk bisa bercerita melalui gerakan, permainan interaktif, serta bernyanyi dengan gerakan fisik untuk mendorong keterlibatana anak baik secara fisik maupun psikis. Pemateri dari TIM PKM STMIK Widya Utama mengajak anak untuk bisa mengenal cita-cita nya dalam Bahasa Inggris, hal tersebut membuat anak merasa diperhatikan dan didengarkan.

Mereka bisa mengekspresikan cita-citanya dengan gerakan tubuh, contohnya anak yang mengenalkan cita-citanya menjadi seorang polisi dengan melakukan gerakan 'hormat' yang menurut anak tersebut gerakan tersebut berarti adalah seorang polisi. Kemudian pemateri menjelaskan bahwa gerakan tersebut dalam bahasa Inggris adalah '*respect/honour*'. Anak pun menjadi mengerti tentang cita-citanya baik dalam Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Selain itu, pemateri bergantian menampilkan musik video yang mengandung gambar dan juga gerakan, dimana anak-anak dilatih untuk menyanyi dan melakukan gerakan dalam Bahasa Inggris dengan bernyanyi lagu "*Head Shoulders Knees and Toes*". Pada tahapan ini diharapkan anak untuk bisa mengenal bagian anggota tubuhnya dalam Bahasa Inggris melalui musik, gambar, dan gerakan berulang. Selain anak menjadi tahu, mereka juga lebih mudah menyerap dan mengingat setiap materi yang diberikan melalui metode *active learning* ini.

b. *Visual Learning*

Media pembelajaran yang digunakan berupa segala sesuatu yang menampilkan materi secara visual, seperti gambar, warna, video, dan ilustrasi. *Visual-based learning* dalam kegiatan ini diperkuat dengan penggunaan kartu gambar berwarna, poster bergambar, dan aktivitas urutan visual yang mendukung pengenalan kata serta pemahaman konsep. Anak diberikan pembelajaran menggunakan gambar, dimana pemateri menyajikan gambar *profesi* dalam Bahasa Inggris, seperti profesi polisi dalam Bahasa Inggris adalah "*police*", dokter adalah "*doctor*", perawat adalah "*nurse*", dan banyak lainnya. Selain itu pengenalan anggota tubuh dalam Bahasa Inggris juga dilakukan agar anak memahami tubuhnya sendiri, bagian-bagian mana yang tidak boleh disentuh orang lain dan juga bagian mana yang harus dilindungi. Metode ini membuat siswa lebih mudah menyerap serta mengingat materi yang disajikan.

c. *Auditory Learning*

Metode yang mengandalkan indera pendengaran sebagai metode agar siswa dapat menerima dan memahami informasi, seperti diskusi tanya jawab, musik, atau rekaman suara. *Auditory-based learning* dilaksanakan melalui pengenalan lagu, lirik berbasis pengulangan, serta tugas mendengar dan menjawab yang membantu meningkatkan pengucapan dan kelancaran berbahasa. Perbedaan *auditory learning* dan musik dalam metode pembelajaran ini terletak pada respon anak dan juga penggabungan kata berulang yang diarahkan oleh pemateri dibandingkan musik yang hanya berfokus pada pendengaran anak saja. Dalam metode ini anak diajak untuk menirukan kata-kata dalam Bahasa Inggris secara berulang agar mereka bisa paham dan fasih dalam pelafalan.

d. Musik

Metode pembelajaran berbasis auditori dan visual yang menggunakan musik, irama, dan melodi sebagai unsur yang mendukung proses belajar mengajar. Musik dapat membangun suasana yang lebih nyaman, menyenangkan, dan meningkatkan fokus siswa. Dalam kegiatan penggunaan lagu menjadi bagian utama dari rutinitas harian, khususnya saat *circle time* dan momen transisi. Lagu-lagu tentang anggota tubuh, salam, kebersihan, dan warna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terstruktur. Dalam tahapan ini anak disajikan banyak musik menarik dalam Bahasa Inggris dalam setiap pembelajaran dan juga *break time*. Musik digunakan sebagai alat untuk membangun suasana yang menyenangkan. Dalam metode ini anak tidak diwajibkan untuk meniru ataupun melafalkan musik tersebut, karena pada dasarnya musik dalam metode ini hanya sebagai alat stimulasi anak.

e. Gambar

Penggunaan gambar bertujuan untuk memperjelas konsep yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan lisan. Pada kegiatan ini, gambar digunakan kedalam berbagai permainan, seperti mencocokkan, bercerita tematik, dan latihan kosakata untuk memperkuat pemahaman visual terhadap materi pembelajaran. Dalam

praktiknya penggunaan *flash card* bergambar sebagai media yang berperan cukup penting, karena pada tahapan ini anak mengenal cita-citanya melalui *flash card*, mencocokkannya dengan kata-kata dan juga merangkainya kedalam “Mading Cita-citaku”. Mading digunakan sebagai *output* dalam proses pembelajaran, dimana mereka membuat dan membentuknya sendiri, memajang, dan akan terus melihatnya di ruangan kelas sebagai bentuk kreatifitas anak.

Dokumentasi kegiatan Pkm sebagai berikut :



Gambar 5. Kegiatan Pengabdian

Faktor Pendukung:

- a. Dukungan sepenuhnya dari Kelompok Belajar Islam Terpadu Permata Kita Purbalingga, baik Kepala Sekolah, guru, maupun peserta didik.
- b. Antusiasme subjek yaitu peserta didik dalam kegiatan pengabdian.

Faktor Penghambat:

- a. Keterbatasan jumlah guru dibandingkan dengan jumlah peserta yang cukup banyak.

3.4 Evaluasi

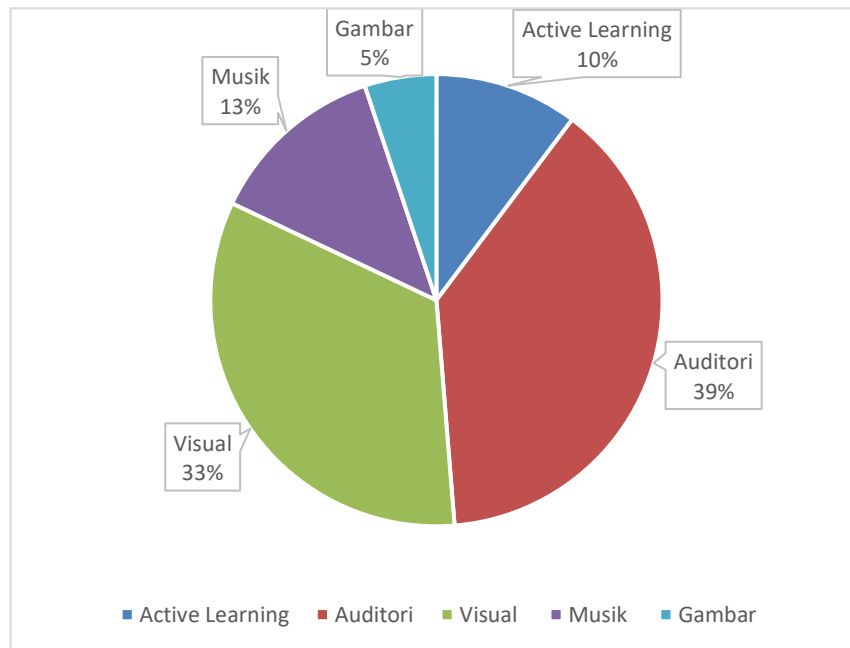
Penerapan strategi berbasis visual dan auditori menghasilkan peningkatan yang signifikan pada keterlibatan siswa dan suasana kelas. Guru melaporkan adanya peningkatan partisipasi, terutama selama aktivitas berbasis lagu. Anak-anak lebih berani berbicara, bernyanyi bersama, serta berinteraksi dengan kartu gambar, yang menunjukkan meningkatnya kepercayaan diri verbal dan rentang perhatian.

Penggunaan media visual membantu anak-anak dengan cepat mengenali dan mengingat kosakata. Misalnya, selama tema *My Body*, siswa menggunakan kartu gambar untuk menyebut bagian tubuh dan menyanyikan lagu yang memperkuat istilah tersebut. Dengan demikian dapat dipahami bahwa isyarat visual meningkatkan daya ingat dan retensi konsep.

Alat auditori, khususnya lagu, mendorong pembelajaran sosial. Siswa sering

belajar dari satu sama lain dengan meniru gerakan dan lirik. Interaksi berbasis teman sebaya ini sangat penting pada pendidikan anak usia dini. Guru juga mencatat bahwa pengulangan lagu membantu memperkuat pembelajaran tanpa menimbulkan kelelahan.

Umpan balik guru menekankan bahwa kombinasi lagu dan gambar mengurangi stres di kelas dan meningkatkan manajemen waktu, khususnya selama transisi. Temuan ini mendukung literatur yang ada tentang pendekatan multisensori yang dapat meningkatkan efisiensi dan kesenangan di kelas.



Gambar 4. Diagram Pie Evaluasi Kegiatan

Diagram tersebut menunjukkan bahwa indikator *auditory learning* lebih berperan dalam proses pembelajaran berbasis auditori dan visual. Diakrenakan pada prosesnya anak lebih dapat berperan aktif dan mengekspresikan diri melalui lagu yang diputar. Anak pun menjadi lebih berani bertanya dan menjawab. Visual memiliki prosentase sedikit lebih rendah dikarenakan pembelajaran mengenal profesi atau bagian tubuh akan lebih efektif jika gambar dipadukan dengan musik. Dengan kata lain *visual* tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya *auditory*.

Tabel 1. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

No.	Aspek Keberhasilan	Rata-rata <i>Pre Test</i>	Rata-rata <i>Post Test</i>	Prosentase Kenaikan (%)
1.	Pemahaman	55%	80%	25%
2.	Memori	45%	85%	40%
3.	Keaktifan	75%	90%	15%

Tabel tersebut jelas menunjukkan bahwa prosentase indikator keberhasilan meningkat. Dilihat dari pemahaman yang menunjukkan prosentase kenaikan sebesar 25%, memori meningkat sebesar 40%, dan keaktifan meningkat sebesar 15%. Dengan demikian *auditory Learning* dan *visual* memiliki peranan penting dalam metode pembelajaran agar dapat berhasil.

4. KESIMPULAN

Penggunaan musik menjadi metode auditori yang menonjol, muncul setiap saat ketika *circle time* dan transisi, serta memberikan ritme dan struktur pada rutinitas kelas. Sementara itu, visual memperoleh skor sedikit lebih rendah, namun tetap penting dalam membangun kosakata untuk digunakan secara efektif dalam beberapa kegiatan, seperti bercerita tematik maupun permainan identifikasi objek. Skor yang sedikit lebih rendah ini menunjukkan bahwa alat berbasis gambar (visual) sering dipasangkan dengan lagu (auditori) daripada digunakan secara mandiri.

5. SARAN

Direkomendasikan agar para pendidik anak usia dini menerapkan strategi multisensori, terutama di lingkungan yang memiliki keterbatasan sumber daya, di mana alat sederhana seperti lagu dan kartu gambar dapat memberikan hasil yang bermakna. Program di masa depan sebaiknya mencakup pelatihan lanjutan serta versi digital dari materi untuk memperluas akses.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Yayasan Kelompok Belajar Islam Terpadu Permata Kita yang telah bersedia bekerjasama dengan STMIK Widya Utama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. P. Efendi, T. Mustika, and R. Milawati, "Developing early Age Children's Fine Motor Skills through Origami," *Journal of Islamic Early Childhood Education*, vol. 1, no. 2, pp. 27–37, 2023.
- [2] C. Charoenporn, "HUMAN WELFARE ORGANISATIONAL BEHAVIOUR: A PERSPECTIVE FOR THE EARLY CHILDHOOD EDUCATION SERVICES," *Corporate Governance and Organizational Behavior Review*, vol. 7, no. 4, 2023, Accessed: Oct. 01, 2025. [Online]. Available: <https://pdfs.semanticscholar.org/6d60/c116fdbcd676894d8989fd99d1cca8a8dabc.pdf>
- [3] G. F. Barnes, "Early Childhood National Board Certified Teachers' Perspectives on Developmentally Appropriate Practice," PhD Thesis, Walden University, 2022. Accessed: Oct. 01, 2025. [Online]. Available: <https://search.proquest.com/openview/f94aafc7c25620d415fd9ea37f2bbc84/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- [4] S. W. Janah, S. S. Nikmah, Z. Bariyah, S. Maulidin, M. L. Nawawi, and S. JAZULI, "Strategi orang tua dalam menanamkan kesadaran ibadah sholat pada anak usia dini: Studi kasus di Kampung Srikaton Kecamatan Anak Tuha," *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 56–68, 2024.
- [5] W. V. Tukly, M. M. Nilapancuran, K. A. Matital, S. Kothel, and L. Lesbassa, "Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan," *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, vol. 1, no. 4, pp. 754–764, 2025.
- [6] S. Handayani and S. N. Ilyas, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN SIMPAI PADA KELOMPOK A DI TK," *Jurnal Riset Guru Indonesia*, vol. 1, no. 3, pp. 129–134, 2022.
- [7] B. Daelmans, S. A. Manji, and N. Raina, "Nurturing Care for Early Childhood Development: Global Perspective and Guidance," *Indian Pediatr*, vol. 58, no. S1, pp. 11–15, Oct. 2021, doi: 10.1007/s13312-021-2349-5.
- [8] Y. Liu and J. Chen, "A Bibliometric and Thematic Analysis of Educational Neuroscience Research in Early Childhood Education, 1970–2024," *Early Education and Development*, vol. 36, no. 7, pp. 1515–1540, Oct. 2025, doi:

- 10.1080/10409289.2025.2472454.
- [9] K. F. Alina and M. Fathurrahman, "Pekendo mystery box media to improve fourth grade science and social learning outcomes for elementary school students," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 8, no. 3, pp. 528–537, 2024.
- [10] B. Nurtiati, L. Noviyenty, and M. Fauziah, "The implementation of student-centered approach in teaching english for junior high school student in rejang lebong district," PhD Thesis, Institut Agama Islam Negri Curup, 2025. Accessed: Oct. 01, 2025. [Online]. Available: =
- [11] N. Setianti, W. Purbasari, S. Sunaryono, J. Purnomo, Y. Harjono, and L. Giovanni, "Peningkatan Pelayanan Service Excellence Berbasis Teknologi Informasi di Desa Banyutowo, Kabupaten Pati," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 7, no. 4, pp. 1091–1097, 2024.
- [12] U. Umayyah and M. H. Ubaidillah, "PAR (participatory action research): Pengelolaan sampah rumah tangga di lingkungan desa Kunjorowesi," *Jurnal Abdidas*, vol. 4, no. 6, pp. 562–573, 20