

Penerapan Media *Audio Visual* oleh Pendidik dalam Pembelajaran di KB FKIP UNRI

Rahmiwati¹, M. Jaya Adi Putra², Muryanti³

^{1,2,3} Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau.

Email: rahmi.wati5335@student.unri.ac.id, jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id, muryanti@lecturer.unri.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media audio visual oleh pendidik dalam proses pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) FKIP Universitas Riau (UNRI). Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini, terutama dalam era digital saat ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah pendidik yang mengajar di KB FKIP UNRI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual digunakan pendidik sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat dan fokus anak dalam pembelajaran. Media yang digunakan antara lain video edukatif, lagu anak, dan animasi bergambar. Proses penerapannya dilakukan melalui kegiatan menonton bersama yang diselingi diskusi sederhana dan praktik langsung. Faktor pendukung penerapan media *audio visual* meliputi ketersediaan alat, dukungan dari lembaga, serta antusiasme peserta didik. Sementara itu, hambatan yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu, gangguan teknis, dan ketergantungan terhadap jaringan listrik. Secara keseluruhan, penerapan media audio visual memberikan dampak positif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi anak usia dini.

Abstract: This study aims to describe the implementation of audio-visual media by educators in the learning process at the Play Group (Kelompok Bermain/KB) of the Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Riau (FKIP UNRI). The background of this research is the importance of using varied and engaging learning media to stimulate the development of early childhood, especially in today's digital era. This research employed a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research subjects were educators teaching at KB FKIP UNRI. The results showed that educators used audio-visual media as a supporting tool to increase children's interest and concentration in learning. The media used included educational videos, children's songs, and illustrated animations. The implementation process was carried out through group viewing activities interspersed with simple discussions and hands-on practices. Supporting factors in the use of audio-visual media included the availability of equipment, institutional support, and students' enthusiasm. Meanwhile, obstacles faced included limited time, technical issues, and dependence on electricity. Overall, the use of audio-visual media had a positive impact on creating enjoyable and interactive learning experiences for early childhood students.

Article History

Received: 17-06-25

Reviewed: 17-09-25

Published: 22-09-25

Key Words

Media Audio Visual, Pembelajaran, Anak Usia Dini, Pendidik, KB FKIP UNRI

Sejarah Artikel

Diterima: 17-06-25

Direview: 17-09-25

Diterbitkan: 22-09-25

Kata Kunci

Audio-Visual Media, Learning, Early Childhood, Educators, KB FKIP UNRI.

How to Cite: Rahmiwati, Putra, M. J. A., & Muryanti. (2025). Penerapan Media Audio Visual oleh Pendidik dalam Pembelajaran di KB FKIP UNRI. *Transformasi : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 11(2), 566–574. <https://doi.org/10.33394/jtni.v11i2.16406>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan masa krusial dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Salah satu bentuk layanan PAUD adalah Kelompok Bermain (KB), yang secara khusus diperuntukkan bagi anak usia 2 hingga 4 tahun. Kegiatan dalam KB menekankan pada proses belajar sambil bermain, suatu pendekatan yang dinilai efektif dalam membangun kreativitas dan kemampuan interaksi anak. Hurlock (2002) menyatakan bahwa bermain adalah cara belajar yang menyenangkan dan tidak menekan hasil akhir, namun dapat menumbuhkan daya pikir dan problem solving anak secara alami.

Dalam proses pembelajaran di KB, pendidik memainkan peran penting sebagai perancang, pelaksana, sekaligus evaluator kegiatan belajar. Pendidik yang kompeten tidak hanya harus menguasai materi dan metode pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk mampu memilih media yang tepat dan menarik agar proses belajar lebih efektif. Salah satu media yang dapat membantu pencapaian tujuan tersebut adalah media audio visual, yakni alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Media ini dinilai mampu menarik perhatian anak dan membantu meningkatkan daya serap terhadap materi pelajaran.

Di KB FKIP UNRI, yang berlokasi di Kota Pekanbaru, peneliti melakukan observasi awal dan menemukan bahwa pembelajaran telah bersifat diferensiasi, yakni disesuaikan dengan minat, bakat, dan kesiapan anak. Namun, terdapat sejumlah tantangan ketika teknologi tidak dimanfaatkan secara optimal, seperti rendahnya motivasi belajar anak, kesulitan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak yang mengalami speech delay, serta perlunya pendekatan khusus untuk memahami kondisi emosional peserta didik. Dalam situasi seperti ini, media audio visual diyakini dapat menjadi solusi untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media audio visual oleh pendidik dalam pembelajaran di KB FKIP UNRI. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai kontribusi media audio visual terhadap efektivitas pembelajaran dan perkembangan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif pada penelitian ini yaitu menggambarkan penerapan media audio visual oleh pendidik kelompok bermain (KB) dalam mendidik anak usia dini pada era digital. Penelitian ini dilaksanakan pada Desember 2024 hingga Maret 2025 di KB FKIP UNRI yang berada di Jalan. Kampus Bina Widya, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru Prov Riau.

Jumlah responden pada penelitian terdiri dari 3 informan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, wawancara, dokumentasi. Instrumen penelitian ini dikembangkan berdasarkan tiga indikator, diantaranya pendidik, media audio visual, dan pembelajaran.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri (human instrument), sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif (Sugiyono, 2022). Peneliti berperan dalam menetapkan fokus, memilih informan, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Selain itu, peneliti juga menggunakan panduan wawancara sebagai instrumen

bantu yang disusun berdasarkan indikator penerapan media audio visual oleh pendidik dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui lima tahapan menurut Lacey & Luff (2001), yakni: (1) transkripsi data dari hasil wawancara; (2) pengorganisasian data dengan pemberian kode; (3) pengenalan data melalui pembacaan ulang dan pembuatan memo; (4) koding terbuka untuk mengidentifikasi konsep-konsep penting dari informan; dan (5) identifikasi tema-tema utama. Data akan dipaparkan dalam bentuk tabel dan visualisasi gambar dengan menggunakan *wordcloud* melalui websitenya yaitu <https://wordart.com/create>. Tema digunakan untuk menganalisis transkrip wawancara. Tema yang muncul akan dihitung menggunakan rumus persentase sederhana (Daud et al., 2025) yaitu sebagai berikut:

$$\frac{\text{Frekuensi kemunculan tema}}{\text{Jumlah tema}} \times 100$$

Gambar 1. Rumus persentase sederhana

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap 3 responden yang terdiri dari 1 wali kelas dan 2 guru pendamping. Penelitian ini menghasilkan beragam tema yang berkaitan dengan penerapan media audio visual oleh pendidik dalam pembelajaran. Tema-tema tersebut akan dipaparkan dalam visualisasi gambar *wordcloud* berikut ini.



Gambar 2. *Wordcloud* hasil analisis tematik

Berdasarkan gambar 1 ditemukan berbagai tema yang berkaitan dengan media audio visual, pendidik, dan pembelajaran. Peneliti juga memaparkan hasil analisis tematik dalam bentuk tabel dan juga menggunakan rumus persentase sederhana untuk melihat perbandingan antara tema-tema yang muncul.

Tabel 1. Tema yang muncul

No	Tema yang muncul	Frekuensi	Persentase
1	Keterampilan pendidik	22	19.46%
2	Pengelolaan pembelajaran	16	14.15%
3	Respon peserta didik	9	7.96%
4	Dampak positif	6	5.30%

5	Hasil belajar	6	5.30%
6	Kemampuan pendidik	6	5.30%
7	Sarana dan prasarana	5	4.42%
8	Sikap pendidik	5	4.42%
9	Interaksi antara pendidik	3	2.65%
10	Kekurangan	3	2.65%
11	Kelebihan	3	2.65%
12	Kesiapan pendidik	3	2.65%
13	Keterlibatan peserta didik	3	2.65%
14	Minat belajar peserta didik	3	2.65%
15	Peran media audio visual	3	2.65%
16	Perilaku peserta didik	3	2.65%
17	Forum khusus KB	2	1.76%
18	Gangguan dari luar	2	1.76%
19	Kendala	2	1.76%
20	Tantangan pendidik	2	1.76%
21	Dampak negatif	1	0.88%
22	Karakteristik peserta didik	1	0.88%
23	Kejenuhan belajar	1	0.88%
24	Manfaat pelatihan	1	0.88%
25	Motivasi belajar	1	0.88%
26	Pelatihan	1	0.88%
27	Jumlah	113	

Tabel 1 menunjukkan jumlah tema yang muncul adalah 113 tema. Hasil analisis data pada penelitian ini yaitu tema yang paling dominan ialah keterampilan pendidik (19.46%), pengelolaan pembelajaran (14.15%), respon peserta didik (7.96%), lalu ada 3 tema dengan jumlah frekuensi yang sama yaitu dampak positif, hasil belajar, dan kemampuan pendidik (5.30%) . Tema sarana dan prasarana dan sikap pendidik (4.42%). Kemudian, ada 11 tema yang muncul dengan frekuensi yang sama yaitu sebanyak 3 kali (2.65%) yaitu interaksi antara pendidik, kelebihan, kekurangan, kesiapan pendidik, keterlibatan peserta didik, minat belajar peserta didik, peran media audio visual, dan perilaku peserta didik. Selanjutnya, ada 4 tema yang muncul dengan frekuensi yang sama sebanyak 2 kali (1.76%) yaitu forum khusus KB, gangguan dari luar, kendala, dan tantangan pendidik. Serta ada 6 tema yang muncul dengan frekuensi yang sama sebanyak 1 kali (0.88%) yaitu dampak negatif, karakteristik peserta didik, kejenuhan belajar, manfaat pelatihan, motivasi belajar, dan pelatihan.

Peneliti akan menyajikan hasil penelitian dan pembahasan dengan membagi menjadi 3 kategori yaitu pendidik, media audio visual, dan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

A. Pendidik

Berdasarkan hasil analisis data untuk tema kategori pendidik yaitu keterampilan pendidik, kemampuan pendidik, sarana dan prasarana, sikap pendidik, interaksi antara pendidik, kesiapan pendidik, forum khusus KB, tantangan pendidik, manfaat pelatihan, dan pelatihan.

B. Media Audio Visual

Berdasarkan hasil analisis data untuk tema kategori media audio visual yaitu dampak positif, dampak negatif, kekurangan, kelebihan, peran media audio visual, dan kendala. Media audio visual memberikan dampak signifikan dalam mendukung pembelajaran anak usia dini di KB FKIP UNRI. Penggunaan media ini mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi, serta menstimulasi daya imajinasi anak. Sejalan dengan pendapat Susanto & Akmal (2019), media jenis ini mampu mengaktifkan berbagai indera, sehingga anak lebih mudah menyerap informasi.

Pendidik menyampaikan bahwa media audio visual tidak digunakan setiap hari karena keterbatasan teknis dan sarana, seperti gangguan listrik dan alat yang tidak memadai. Oleh karena itu, pengecekan alat dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, sesuai saran Fitria (2014) tentang pentingnya kesiapan sarana.

Penting pula dicatat bahwa pemilihan media disesuaikan dengan minat dan karakteristik anak, serta disertai partisipasi peserta didik dalam memilih konten, memperkuat gagasan tentang pentingnya pendekatan partisipatif dalam pembelajaran anak usia dini.



Gambar 4. Wordcloud kategori media audio visual

Berdasarkan temuan Putri et al. (2024), metode bercerita dengan media audio visual berdampak positif terhadap kemampuan bahasa anak. Ini sejalan dengan hasil observasi bahwa anak menjadi lebih aktif berbicara dan memahami konten yang ditampilkan. Selain itu, media juga memicu antusiasme belajar, bahkan anak usia tiga hingga empat tahun mampu memahami materi yang diputar dan merespons dengan baik.

Namun, beberapa anak menunjukkan ketergantungan terhadap media. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, sebagaimana diingatkan oleh Halawati (2021) bahwa teknologi harus digunakan secara terkontrol agar tidak menimbulkan dampak negatif. Maka dari itu, pendidik tetap memprioritaskan interaksi langsung sebagai bagian integral dari proses belajar. Secara umum, media audio visual berperan penting dalam mendukung penyampaian materi secara menarik dan menyenangkan. Penggunaan yang disesuaikan dengan tema, usia, dan kebutuhan anak menjadi kunci keberhasilannya.

C. Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data untuk tema kategori pembelajaran yaitu pengelolaan pembelajaran, respon peserta didik, hasil belajar, keterlibatan peserta didik, minat belajar peserta didik, perilaku peserta didik, karakteristik peserta didik, kejenuhan

belajar, motivasi belajar peserta didik. Penerapan media audio visual dalam pembelajaran di KB FKIP UNRI terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini. Media ini mempermudah penyampaian materi, meningkatkan daya ingat, serta mendorong kemampuan kognitif dan bahasa anak.

Pendidik memulai pengelolaan pembelajaran dengan pemilihan tema yang relevan dengan usia dan minat anak, sebagaimana disarankan oleh Putri & Salim (2025). Penggabungan media dengan permainan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Herawati & Rahmansyah, 2023). Anak-anak menunjukkan perilaku aktif dan antusias selama proses belajar, serta mampu mengingat kembali materi sebelumnya, mendukung temuan Natalia et al. (2024) bahwa media visual dapat meningkatkan daya ingat anak.



Gambar 5. Wordcloud kategori pembelajaran

Pendekatan tematik fleksibel diterapkan dalam pembelajaran dengan mengaitkan materi dengan peristiwa aktual, seperti Maulid Nabi atau isu lingkungan. Fleksibilitas ini relevan dengan pendapat Julius Juih et al. (2021) mengenai pentingnya penggunaan bahan ajar yang kontekstual. Untuk mengatasi kejenuhan dan menjaga fokus anak, pendidik menggunakan ice breaking seperti tepuk diam, sesuai dengan penelitian Dio Ismi et al. (2022) yang menunjukkan efektivitas ice breaking dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini.

Partisipasi anak dalam memilih media dan tema pembelajaran mencerminkan pendekatan Kurikulum Merdeka, seperti dijelaskan oleh Miftahul Jannah & Rasyid (2023), yang menekankan pentingnya *student agency* pada pembelajaran anak usia dini. Walau media audio visual memiliki banyak keunggulan, tantangan seperti distraksi dan ketergantungan teknologi tetap menjadi perhatian. Maka, keterampilan guru dalam mengelola kelas secara responsif dan kreatif tetap menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidik di KB FKIP UNRI memiliki kesiapan, kreativitas, dan kompetensi dalam menerapkan media audio visual dalam pembelajaran. Media audio visual memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, meskipun penggunaannya perlu diawasi untuk mencegah ketergantungan. Pembelajaran dengan media audio visual menunjukkan peningkatan kualitas, baik dari segi daya ingat, kemampuan berbahasa, maupun keterlibatan peserta didik, dengan penerapan strategi pembelajaran yang adaptif, fleksibel,

dan kontekstual. Penelitian ini menyoroti praktik lapangan secara realistis, tidak hanya menonjolkan sisi positif, tetapi juga mengungkap tantangan nyata dalam penerapan media audio visual pada pendidikan anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk pendidik. Penting bagi pendidik untuk tetap menyeimbangkan penggunaan media dengan interaksi langsung, guna mencegah ketergantungan anak pada teknologi dan menjaga nilai-nilai sosial dalam proses pembelajaran.
2. Untuk KB FKIP UNRI. Disarankan untuk rutin menyelenggarakan pelatihan mengenai media audio visual agar keterampilan pendidik semakin meningkat.
3. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas dan melibatkan berbagai jenis media audio visual agar diperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai efektivitasnya dalam pembelajaran anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat, khususnya kepada narasumber yaitu tenaga pendidik KB FKIP UNRI dan Tenaga pendidik TK PG LAB FKIP UNRI yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di KB FKIP UNRI.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto dan Saiful, K. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Daud, A., Fahda Aulia, A., Muryanti, Harfal, Z., Nabilla, O., & Salsabila Ali, H. (2025). Integrating Artificial Intelligence Into English Language Teaching: A Systematic Review. *European Journal of Educational Research*, 14(2), 677–691
- Dio Ismi, A., Prasetyawati Diah Hariyanti, D., Hariyanti, D., & Khasanah, I. (2021). Penggunaan “Ice Breaking” Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(2), 197–203.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62.
- Fransiska Maulidia Putri, N., & Salim, A. (2025). Strategi Penerapan Pembelajaran Audiovisual untuk Mengembangkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gotong Royong Krampon. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 20–32.
- Halawati, F. (2021). Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Audio Visual pada Masa Pandemi Covid-19 Firda Halawati. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 254–261.
- Herawati, I., & Rahmansyah, S. (2023). Penerapan Media Audio Visual untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *PERNIK Jurnal PAUD*, 6(2), 83–87.
- Hurlock. (2002). *Psikologi Perkembangan (edisi ke lima)*. Jakarta: Erlangga.
- Julius Juih, L., Yetti, E., & Dhieni, N. (2021). Early Childhood Education: Contextual Thematic Teaching Materials Based on Classroom Activities. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1), 181–200.
- Lacey, A., & Luff, D. (2001). *Qualitative data analysis*. UK: Trent Focus Group
- Miftahul Jannah, M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197–210.



- Natalia, Puspa Ardini, P., & Novita Arifin, I. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Damhil. *Journal of Early Childhood Education*, 05(01), 33–44.
- Novriyanti, Y., & Nurhafizah, N. (2019). Etika Profesi Guru PAUD Profesional dalam Mewujudkan Pembelajaran Bermutu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 676–684.
- Nurhasanah. (2019). Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kelompok Bermain.
- Rahmatullah, Inanna, & Tenri Ampa, A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sugiyono. 2022. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- Susanto, H., & Akmal. (2019). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zahara Nurani, R., Nugraha, F., & Syahril Sidik, G. (2018). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 78–84.