

Efektivitas metode pembelajaran audio visual interaktif terhadap pemahaman Murid TK Kristen Petra 9 Surabaya

Celine Morgan*, Feysya Sandrina, Graceline Melinda, Dewi Pertiwi
Petra Christian University, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: d11220240@john.petra.ac.id)

Received: 6-May-24; Revised: 26-May-24; Accepted: 27-June-24

Abstract

The Community Service activity at the Petra 9 Christian Kindergarten in Surabaya aims to educate students regarding their needs and wants. Effective education is when the aspirations and needs of each student are met. This personalized approach is critical, as it equips students with the knowledge and skills needed to succeed in the future, make decisions, and make positive contributions to society. The initial investment in education sets the stage for lifelong learning and growth. Through this community service activity, students understand what needs and wants are, how to differentiate between them, and that they must provide for their needs before fulfilling their wants. The learning media used are interactive audiovisuals in drama, games, sharing, coloring, and handicrafts. This activity provided positive results regarding the Petra 9 Christian Kindergarten students in Surabaya's understanding of their needs and wants. At the end of the activity, students can answer confidently about what needs and wants and which ones should be prioritized. The audiovisual media is effective in providing understanding to the Petra 9 Christian Kindergarten students.

Keywords: Kindergarten student, Needs, Wants, Audiovisual

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di TK Kristen Petra 9 Surabaya ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada para murid terkait kebutuhan dan keinginan. Edukasi yang efektif adalah pendidikan yang memenuhi setiap aspirasi dan kebutuhan masing-masing murid. Pendekatan yang dipersonalisasi ini sangat penting, karena ini membekali murid dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses dalam masa depan, membuat keputusan, dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat. Investasi awal dalam pendidikan menentukan tahap pembelajaran dan pertumbuhan seumur hidup. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, para murid diberi pengertian tentang apa itu kebutuhan, keinginan, cara membedakan keduanya, dan bahwa mereka harus mengutamakan pemenuhan kebutuhan sebelum memenuhi keinginan mereka. Media pembelajaran yang digunakan berbentuk audio visual interaktif dalam bentuk drama, games, sharing, serta mewarnai, dan kerajinan tangan. Kegiatan ini memberikan hasil yang positif terkait pemahaman para murid TK Kristen Petra 9 Surabaya mengenai kebutuhan dan keinginan. Di akhir kegiatan, para murid dapat menjawab dengan yakin tentang apa itu kebutuhan, keinginan, dan mana yang harus diutamakan. Media audio visual efektif untuk menanamkan pemahaman pada para murid TK Kristen Petra 9

Kata kunci: murid TK, kebutuhan, keinginan, audiovisual.

How to cite: Gemiartha, C. M., Wijaya, F. S., Melinda, G., & Pertiwi, D. (2024). Efektivitas metode pembelajaran audio visual interaktif terhadap pemahaman Murid TK Kristen Petra 9 Surabaya. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(1), 158–167. <https://doi.org/10.53088/penamas.v4i1.872>



1. Pendahuluan

Kebutuhan dan keinginan adalah dua hal berbeda yang tidak dibatasi oleh usia dan menjadi pilihan setiap orang di dalam kehidupannya. Kebutuhan adalah suatu hal yang sifatnya harus terpenuhi untuk keberlangsungan hidup manusia. Sedangkan keinginan adalah rasa ingin memiliki suatu hal yang dapat timbul karena berbagai faktor, seperti hobi, lingkungan, kepentingan dan status sosial. Berbagai jenis kebutuhan dan keinginan yang mendasari kehidupan manusia membuat seseorang kebingungan dalam membedakan definisi dari kedua hal tersebut. Hal ini terjadi pada siswa TK yang masih belum mengerti mengenai definisi dan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan yang mereka perlukan sesuai dengan usia mereka. Dengan itu diperlukan pendidikan berupa pembekalan mengenai definisi kebutuhan dan keinginan sejak dini untuk membentuk generasi muda yang bijak dalam manajemen keuangan. Menurut Rasyid (2015), bangsa yang tangguh ditandai dengan kualitas setiap masyarakat di dalam bangsa itu. Pendidikan yang luas dan berkualitas tinggi menjadi salah satu penentu.

Pendidikan menjadi dasar utama seseorang dalam memilih berbagai pilihan di kehidupannya. Menurut Tanu (2019), masa usia dini adalah periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak. Periode ini adalah masa krusial seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungan sekitarnya, yang menstimulasi perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, dan sosial. Taman kanak-kanak menjadi fondasi dasar seorang anak untuk belajar mengembangkan berbagai kemampuan, seperti keterampilan manajemen keuangan. Dengan usia emasnya saat ini, seorang anak perlu diberikan pembekalan untuk memahami cara mengelola keuangan dasar dengan berpikir kritis dalam proses pengambilan keputusan antara kebutuhan dan keinginan. Melalui metode audiovisual juga memberikan pengalaman baru bagi para siswa TK dan juga membantu perkembangan kemampuan kognitif dalam hal mengingat sesuatu. Kemampuan kognitif dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berpikir lebih kompleks, seperti penalaran dan pemecahan masalah yang dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Puzzle et al., 2023, Wahidah, 2022; Laksana, Jau & Ngonu, 2021; Haryani & Sari, 2021).

Proses pembelajaran di TK Kristen Petra 9 menggunakan berbagai metode. Salah satunya adalah pengajaran di mana sang guru menjelaskan dan siswa mendengarkan materi. Selain itu, para siswa TK juga mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara independen. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan sehari-hari, para siswa lebih antusias dalam memperhatikan dan mengingat materi pada waktu digunakan media audio visual. Kembali lagi kepada kenyataan bahwa media audio visual lebih menarik bagi para siswa sehingga *attention span* mereka jauh lebih besar ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. *Attention span* adalah lama waktu seseorang dapat berkonsentrasi (Myrtle, 2012). Hal ini cukup kompleks, berhubungan erat dengan konsep tentang perilaku belajar ideal yang meningkatkan retensi informasi.

Menurut Papat (2015), media audio visual adalah media yang paling mudah digunakan, karena mampu memberikan edukasi dan hiburan pada waktu yang bersamaan. Media audio visual lebih mudah diterima daripada media pembelajaran lain karena tampilan yang lebih variatif daripada hanya menampilkan gambar atau suara dalam waktu yang tidak bersamaan. Media audio visual membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru supaya dapat diterima oleh siswa melalui gambaran yang nyata (Oktavia, 2019). Dengan itu, siswa dapat mengamati struktur, proses, hingga skema dari materi pembelajaran dengan indera penglihatan dan menerima penjelasan guru dengan indera pendengarannya. Selain itu, ditinjau dari penelitian yang dilakukan oleh Oktavia (2019), penggunaan media audio visual dapat meningkatkan tidak hanya keaktifan siswa di kelas, namun juga meningkatkan hasil belajar siswa. Media audio visual yang interaktif dan bervariasi dapat digunakan untuk merangsang siswa berpikir kritis dan aktif (Marlena et al., 2019). Media audio visual memudahkan pemahaman siswa dalam proses belajar memahami sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit (Fuady & Mutalib, 2018).

2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode *interactive education* dengan melakukan pendekatan secara langsung dan berfokus pada keterlibatan dalam proses pembelajaran. *Interactive education* adalah salah satu bentuk pendidikan dan wujud pendidikan yang diakui sebagai cara paling tepat untuk melakukannya meningkatkan efektivitas pendidikan. Intinya, interaktif artinya siswa mempunyai kemampuan berorganisasi kolaboratif, upaya kolaboratif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kualifikasi dan kualitas moral tertentu (Nafosat* et al., 2019).

Attention span terhubung secara langsung dengan kehadiran pikiran yang diperlukan untuk benar-benar terhubung dalam interaksi manusia dengan manusia (Subramanian, 2018). Kegiatan tersebut dilaksanakan secara *onsite* sebanyak empat kali pertemuan yakni pada tanggal 22 sampai dengan tanggal 25 Maret 2024. Kegiatan ini dilaksanakan oleh 3 orang mahasiswa dan seorang dosen pendamping. Metode pembelajaran disampaikan melalui berbagai aktivitas, seperti (1) Panggung boneka tentang “*Needs and Wants*”, (2) Kegiatan mewarnai “*Needs and Wants*”, (3) Bermain kartu domino “*Needs and Wants*”, (4) Bercerita tentang “*Needs and Wants*”. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga tahap yang terdiri dari :

Tahap Persiapan

Dalam melengkapi salah satu tugas mata kuliah dan dengan berbagai pertimbangan, mahasiswa memilih untuk melakukan pengabdian masyarakat di TK Kristen Petra 9 yang berlokasi di Jalan Jemur Andayani XVII No.2, Siwalankerto, Kecamatan Wonocolo, Surabaya. Pertimbangan atas sekolah tujuan didasarkan atas lokasi tempat yang tidak jauh dari Universitas Kristen Petra sehingga memudahkan dalam hal mobilitas. Kemudian dalam hal penyerahan surat proposal yang berisi gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan, seorang perwakilan mahasiswa menyerahkan proposal secara langsung pada hari Kamis, 7 Maret 2024 kepada Kepala Sekolah TK

Kristen Petra 9. Setelah itu kelompok mahasiswa mendapat persetujuan dari pihak TK pada hari Jumat, 15 Maret 2024. Pihak TK Kristen Petra 9 memberikan izin melakukan kunjungan sebanyak empat kali dengan durasi 60 menit setiap sesinya. Setelah proses perizinan dari pihak TK Kristen 9, kelompok mahasiswa melakukan *briefing* untuk persiapan kegiatan misalnya melakukan latihan untuk panggung boneka dan mempersiapkan aset *games* kartu domino.

Tahap Pelaksanaan

Kelompok mahasiswa mengajar di 3 kelas TK B di TK Kristen Petra 9. Kelompok mahasiswa berkunjung sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah, pada pukul 09.30-10.30. Kunjungan dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu pada tanggal 22 dan 25 Maret 2024. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan *briefing* singkat pada pukul 08.00 untuk melakukan latihan drama, pembagian kelas, dan persiapan bahan-bahan yang diperlukan untuk *games*. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan sesuai yang telah direncanakan, berikut ini susunan kegiatan pengabdian masyarakat:

Panggung boneka tentang “Needs and Wants”

Kegiatan pertama yang dilakukan pada kunjungan pertama ini adalah panggung boneka dengan tokoh buah-buahan dan *junk food*. Pada kegiatan ini dilakukan penerapan metode audiovisual, yakni dengan panggung boneka yang diperankan oleh 7 orang mahasiswa, dengan 3 orang sebagai buah-buahan, yaitu Beri (stroberi), Bana (pisang), dan Pepi (pepaya), 3 orang sebagai *junk food* yaitu Esi (es krim), Dona (donat), dan Pissy (*pizza*), serta 1 orang sebagai moderator. Para mahasiswa menampilkan drama secara interaktif dengan para siswa TK. Dilakukan sesi tanya jawab dan dialog antara tokoh drama dan para siswa TK untuk menarik partisipasi dari para siswa TK. Cerita drama ini bertujuan untuk memberi edukasi kepada para murid untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Buah-buahan dalam drama ini digambarkan sebagai kebutuhan, sedangkan *junk food* sebagai keinginan. Dalam drama tersebut, terjadi pertengkaran antara para kebutuhan dan keinginan, tentang siapa yang lebih enak. Cerita ini mengajarkan kepada para murid untuk lebih mendahulukan kebutuhan terlebih dahulu, setelah itu barulah pemenuhan keinginan dapat dilakukan.

Kegiatan mewarnai “Needs and Wants”

Untuk menunjang kreativitas dari para murid pada kunjungan pertama ini, dilakukan kegiatan mewarnai tokoh-tokoh dari cerita drama di kegiatan sebelumnya. Kegiatan mewarnai ini dilakukan dengan berkelompok yang berisi 2 orang. Pada waktu pengerjaan, para mahasiswa di tiap-tiap kelas akan berkeliling di tiap-tiap meja kelas dan melakukan penjelasan ulang serta tanya-jawab tentang “*Needs and Wants*” dan drama tadi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang telah didapatkan oleh para murid setelah menyimak drama buah-buahan dan *junk food* di sesi sebelumnya.

Bermain kartu domino “Needs and Wants”

Kegiatan ini berbentuk *games* kartu domino bergambar tokoh-tokoh pada drama “*Needs and Wants*” yang dilakukan pada kunjungan pertama. Kegiatan akan diawali

dengan doa yang dipimpin oleh perwakilan mahasiswa di tiap kelas, dilanjutkan dengan penjelasan *games*, pembagian kartu, dan pelaksanaan *games*. Para murid TK dibagi ke dalam 3 kelompok besar di tiap kelas yang berisi 6 hingga 8 orang murid. Para murid TK mencocokkan gambar-gambar pada kartu domino yang telah disediakan oleh para mahasiswa. Kegiatan ini untuk menanamkan perbedaan kebutuhan dan keinginan dalam benak para siswa TK. Para mahasiswa melakukan tanya jawab sambil berkeliling kelas untuk mengetahui pemahaman para siswa TK.

Bercerita tentang “Needs and Wants”

Setelah bermain kartu domino bersama teman sekelompok, para murid TK diminta untuk menceritakan pengalamannya dalam memilih antara “Needs and Wants”. Mahasiswa memberi pertanyaan-pertanyaan yang memancing para murid TK untuk berbagi pengalaman, pendapat, dan pengertian mereka seputar “Needs and Wants”. Hal ini dilakukan untuk memperdalam pengertian mereka terkait materi yang telah disampaikan, sebelum dilanjutkan dengan materi baru di pertemuan mendatang. Murid TK yang bersedia mengemukakan pendapatnya diberi hadiah oleh para mahasiswa yang bertugas sebagai motivasi bagi murid lain.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui dan menilai efektivitas suatu kegiatan serta mengatasi masalah untuk pengembangan kegiatan berikutnya untuk menghindari kesalahan yang serupa. Kelompok mahasiswa harus memastikan bahwa mereka mampu untuk membangun suasana dengan melakukan dialog interaktif saat drama, dan membangkitkan keaktifan para siswa TK sehingga tidak ada kecanggungan yang terjadi.

Pada kegiatan di ruang kelas, kelompok mahasiswa juga harus menciptakan suasana yang sangat aktif dari para murid TK dan *bonding* terjadi antara kelompok mahasiswa dengan para murid. Dalam mengatasi hal tersebut mahasiswa dapat melibatkan peran guru untuk membantu berjalannya kegiatan.

3. Hasil Pengabdian

Dalam berbagai kegiatan yang sudah direncanakan dan dilaksanakan tersebut membawa pengaruh terhadap para murid TK dalam mengenal istilah dan pengertian dalam mengenai “Needs and Wants”. Para murid TK mulai dapat mengklasifikasikan definisi kebutuhan dan keinginan dengan benar dan mampu untuk memberikan contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-harinya.

Selain memperoleh pengajaran terkait “Needs and Wants”, para murid TK juga mengasah *softskill*, di mana keterampilan untuk bekerja sama dengan teman sekelas dilatih melalui kegiatan mewarnai dan kartu domino. Menurut Tanu (2019), bermain dengan teman dapat menumbuhkan kreativitas, kecerdasan, dan keterampilan sosial – yang sangat penting untuk kesuksesan saat ini dan masa depan. Para murid TK mewarnai secara berkelompok, hal ini melatih keterampilan untuk bekerja sama dengan teman sekelas dan tidak egois dalam penentuan warna, dll. Permainan kartu domino juga dilakukan secara berkelompok, di mana murid TK bergantian mengambil

dan menyusun kartu dalam kelompok masing-masing, dengan tujuan akhir semua kartu dapat dihubungkan tanpa bersisa. Dalam penerapannya, terjadi beberapa konflik antara murid TK yang tidak mau mengerjakan secara berkelompok. Meskipun begitu, sebagian besar murid lain mau bekerja sama dengan teman sekelas dan belajar menghargai pendapat teman sekelompok.

Selain itu pada sesi *sharing* dan sesi diskusi, kepercayaan diri para murid TK dapat dilatih. Para murid TK belajar untuk mengemukakan pendapat mereka di depan kelas, kepada seluruh isi kelas. Keterampilan ini akan sangat berguna di jenjang pendidikan selanjutnya.

Panggung Boneka “Needs and Wants”

Pertunjukan panggung boneka bertujuan untuk mengajarkan dan mengajak murid TK cara membedakan kebutuhan dan keinginan dan mencegah gaya hidup konsumtif. Boneka pada drama tersebut menggambarkan “*Needs and Wants*”, dengan karakter berupa pisang, pepaya, dan stroberi mewakili kelompok kebutuhan. Selain itu, ada *pizza*, donat, dan es krim untuk kelompok keinginan. Setelah pertunjukan panggung boneka ini selesai, murid TK mampu menunjukkan komitmen dan keberanian dalam membatasi keinginan mereka setelah menonton panggung boneka, dengan mayoritas murid TK melaporkan adanya keinginan untuk menghemat uang saku dengan membatasi kebiasaan membeli mainan dan jajan. Setelah kegiatan ini selesai, para siswa menunjukkan jawaban yang sesuai dan tepat yang mengindikasikan bahwa para siswa telah mampu memahami esensi dari pertunjukan panggung boneka tersebut.



Gambar 1. Pelaksanaan panggung boneka “*Needs and Wants*”

Mewarnai “Needs and Wants”

Pada hari yang sama setelah panggung boneka, mahasiswa melaksanakan kegiatan kedua yaitu mewarnai yang membantu pemahaman para murid TK mengenai “*Needs and Wants*”. Sejumlah gambar hitam putih merepresentasikan berbagai needs dan wants dari buah-buahan dan junk food. Gambar ini mencakup apel, jeruk, es krim, donat, dan berbagai macam buah dan junk food. Pada saat kegiatan ini, para murid dilibatkan untuk latihan membedakan antara buah-buahan, yang mewakili kebutuhan, dan junk food, yang mewakili keinginan. Meskipun satu kertas gambaran dibagikan

untuk dua murid, setiap murid bekerja bersama dengan baik, meskipun hanya 70% dari seluruh murid yang berhasil untuk menyelesaikan mewarnai. Dengan pendekatan yang menarik, semua murid menunjukkan ketertarikan dan keaktifan selama kegiatan. Latihan ini tidak hanya menawarkan jalan keluar yang kreatif, namun juga sebagai titik awal murid TK untuk membangun keterampilan pengambilan keputusan yang penting terkait dengan memprioritaskan kebutuhan di atas keinginan.



Gambar 2. Hasil mewarnai dari murid TK Kristen Petra 9

Permainan kartu domino “Needs and Wants”

Pada hari kedua kegiatan pengabdian masyarakat, mahasiswa melaksanakan kegiatan permainan kartu domino. Para murid TK memainkan permainan domino secara berkelompok sesuai dengan meja belajar masing-masing. Setiap kelas memiliki tiga hingga 4 meja belajar besar yang cukup untuk 6 hingga 8 murid. Setiap meja menerima 28 kartu domino yang menampilkan dua gambar di setiap kartu.



Gambar 3. Pelaksanaan permainan kartu domino “Needs and Wants”

Tujuan permainan adalah untuk bekerja secara kolaboratif untuk menyusun semua kartu domino secara berurutan berdasarkan gambar. Kelompok pertama yang berhasil menyelesaikan urutannya adalah pemenangnya. Aktivitas menarik ini lebih dari

sekadar membedakan antara kebutuhan dan keinginan, karena juga meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat keterampilan kolaborasi. Melalui proses ini, murid TK belajar pentingnya membantu satu sama lain saat mereka bekerja sama menyusun kartu domino dengan benar sesuai peraturan yang diberikan.

Bercerita tentang “Needs and Wants”

Kegiatan ini dilangsungkan setelah permainan kartu domino “*Needs and Wants*”. Para mahasiswa melakukan sedikit *review* dengan menanyakan kepada para murid TK tentang pengertian “*Needs and Wants*”, mana yang harus dipilih antara keduanya, maksud dari cerita drama “*Needs and Wants*”, dan hal-hal terkait lainnya. Setelah itu, para murid TK diminta untuk menceritakan pengalaman mereka terkait “*Needs and Wants*”, salah satunya ketika memilih antara kebutuhan dan keinginan. Para murid TK menjawab pertanyaan-pertanyaan dari para mahasiswa dengan antusiasme yang tinggi, bahkan berebut maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan dari para mahasiswa dan berbagi pengalaman. Setelah 1 anak yang maju ke depan kelas di urutan pertama diberi hadiah berupa pensil unik dari para mahasiswa, para murid TK yang lainnya semakin antusias untuk maju di urutan selanjutnya. Para murid TK menceritakan pengalaman mereka ketika memilih untuk membeli sepatu sekolah daripada membeli mainan baru, menahan keinginan membeli tas baru karena masih memiliki tas yang dapat digunakan, dan lain-lain. Kegiatan ini mendorong para murid TK untuk berani menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat mereka di depan orang banyak dengan percaya diri. Kemampuan tersebut sangat penting untuk dilatih dan akan sangat bermanfaat di jenjang pendidikan berikutnya.



Gambar 4. Pelaksanaan kegiatan bercerita tentang “*Needs and Wants*”

Evaluasi kegiatan

Pada hari pertama, untuk kegiatan utama yakni adanya pentas panggung boneka tentang “*Needs and Wants*” menunjukkan adanya sedikit kekacauan yang terjadi ketika drama. Dengan intensitas suara kelompok mahasiswa yang cenderung kecil sehingga suara mahasiswa tertutup dengan suara murid-murid TK. Selain itu, *microphone* dengan kabel mempersulit mobilitas para pemeran di atas panggung. Solusi dari permasalahan tersebut yakni dengan bantuan guru, kelompok mahasiswa

berusaha menenangkan keadaan. Lalu untuk kegiatan berikutnya yakni kegiatan mewarnai gambar “*Needs and Wants*” dapat dikategorikan 70% berhasil dengan keberhasilan para murid dalam mewarnai. Dengan situasi dan kondisi tersebut dapat disimpulkan kelompok mahasiswa dinilai cukup mampu untuk membangun suasana dengan melakukan dialog interaktif saat drama dan para murid TK juga aktif sehingga tidak canggung.

Pada hari kedua, dengan kegiatan bermain kartu domino “*Needs and Wants*” menciptakan suasana yang sangat aktif dari para murid TK dan *bonding* terjadi antara kelompok mahasiswa dengan para murid. Dengan berjalannya aktivitas bermain kartu domino membuat para mahasiswa kesulitan dalam mengatasi keramaian. Dalam mengatasi hal tersebut mahasiswa melibatkan peran guru untuk membantu berjalannya kegiatan. Lalu untuk kegiatan yang berikutnya yakni bercerita “*Needs and Wants*” berjalan dengan baik yakni para murid TK turut berpartisipasi dalam menceritakan pengalamannya.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di TK Kristen Petra 9 Surabaya disajikan dengan berbagai kegiatan yang menarik minat murid dalam belajar secara audio visual. Alat interaktif seperti panggung boneka, permainan kartu domino yang menampilkan tema “*Needs and Wants*”, serta aktivitas mewarnai, terbukti sangat berhasil. Keberhasilan kegiatan ditandai dengan keinginan para murid untuk mengurangi pola hidup konsumtif dan memilih untuk menabung uang jajan mereka. Dengan pemanfaatan alat interaktif dan aktivitas menarik dalam pendidikan anak usia dini, metode-metode tersebut tidak hanya meningkatkan pembelajaran tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan keterampilan hidup yang penting, seperti pengelolaan keuangan sejak usia muda. Dengan perbaikan dan pengembangan yang berkelanjutan terhadap alat-alat tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat di masa depan dapat lebih mengoptimalkan pembelajaran bagi murid TK.

Ucapan Terimakasih

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, bimbingan dan kasih karunia-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan artikel yang berjudul “Efektivitas Metode Pembelajaran Audio Visual Interaktif terhadap Pemahaman Murid TK Kristen Petra 9 Surabaya”. Proses penyusunan artikel ini disertai dengan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak sehingga akhirnya artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Kepala sekolah TK Kristen Petra 9 Surabaya yang sudah memberikan kesempatan bagi para mahasiswa Program Manajemen Keuangan, Universitas Kristen Petra dalam memberikan edukasi seputar “Kebutuhan dan Keinginan” kepada para siswa di TK.

Referensi

Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-Visual Media in Learning. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.01>

- Haryani, S., & Sari, V. M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4365-4572.
- Laksana, D. N. L., Jau, M. Y., & Ngonu, M. R. (2021). Aspek perkembangan kognitif anak usia dini. *ASPEK Perkemb. ANAK USIA DINI*, 8.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Widayati, I. (2019). Is Audio Visual Media Effective for Learning? 335(ICESHum), 260–264. <https://doi.org/10.2991/icesshum-19.2019.42>
- Myrtle, D. (2012). Definitions And Processes of Attention. May.
- Nafosat*, Z., Nasiba, A., Ozoda, N., Baktior, D., & Enajon, N. (2019). Interactive Strategies and Methods of Education. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 8(4), 7667–7670. <https://doi.org/10.35940/ijrte.d5360.118419>
- Oktavia, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP Negeri 13 Bengkulu Tengah. 128.
- Papat, F. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Drama di Kelas VIII SMP AL-Hasra.
- Puzzle, T. K., Bandung, K., & Jawa, P. (2023). Penerapan Metode Bercerita Audio Visual Untuk Anak Kelompok B Di Masa Pembelajaran Daring pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Desearse. 6(3), 342–349.
- Rasyid, H. (2015). Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 565–581. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12345>
- Subramanian, K. R. (2018). Myth and mystery of shrinking attention span. *International Journal of Trend in Research and Development*, 5(3), 2394–9333. www.ijtrd.com
- Tanu, I. K. (2019). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 19. <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>
- Wahidah, F. (2022), Laksana, D. N. L., Jau, M. Y., & Ngonu, M. R. (2021), Haryani, S., & Sari, V. M. (2021).
- Wahidah, F. (2022). Eskalasi Kemampuan Kognitif Melalui Imaginative Thingking dan Experience Directly. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 18-28.