

## PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA DINI BAGI GURU DI TK LINTANG SURABAYA

Aisyah <sup>1)</sup>, Andri Kurniawan <sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pedagogi dan Psikologi,

[aisyah@unipasby.ac.id](mailto:aisyah@unipasby.ac.id) <sup>1)</sup>, [andrikurniawan@unipasby.ac.id](mailto:andrikurniawan@unipasby.ac.id) <sup>2)</sup>

---

### Informasi Artikel

### Abstrak

#### Kata kunci:

Media Interaktif, Anak Usia Dini

Media pembelajaran untuk anak usia dini (AUD) harus menarik, interaktif dan mampu memotivasi anak untuk belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, mampu membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah: 1) mitra masih belum optimal memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan 2) belum optimal dalam memanfaatkan power point sebagai media pembelajaran. Kegiatan PPM di TK Lintang Surabaya, yang dilaksanakan pada 10 November 2021, menggunakan metode ceramah dan praktek langsung. Diikuti dengan jumlah peserta 25 orang. Hasil dari pengabdian ini mampu meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan mengoptimalkan power point. Produk media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peserta, dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar, baik offline maupun online. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan pengetahuan kepada guru PAUD mengenai pemanfaatan teknologi.

---

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran untuk Anak Usia Dini (AUD) pada masa sekarang sangat terbantu dengan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi dapat membantu guru dalam mengkreasikan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Telah banyak penelitian yang mendukung penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran untuk anak usia dini. Pemanfaatan media digital untuk AUD, dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap literasi (Ulfa, 2016).

Melalui penggunaan teknologi, guru juga dapat membuat media yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa seperti belajar, melainkan bermain. Sehingga membuat anak usia dini lebih termotivasi belajar. Hal ini tentu sesuai dengan karakteristik AUD, yang masih pada usia bermain, memiliki kecenderungan belajar sambil bermain (Niswati & Mustika, 2020). Karakteristik AUD yang masih pada usia bermain, tentu kurang tepat apabila guru hanya melakukan pembelajaran secara teoritis.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah menjadi pondasi anak usia dini untuk siap menghadapi pendidikan selanjutnya. Lembaga PAUD yang mempunyai tujuan pendidikan untuk menjadikan anak cerdas, kreatif, dan berkarakter, memang harus distimulasi sejak dini. Stimulasi untuk AUD tentu harus meliputi semua aspek perkembangan, yakni fisik motorik, kognitif, sosial emosional, moral agama dan seni. Dalam hal ini, peran guru PAUD tentu tidak dapat disepelekan. Guru PAUD juga dituntut untuk menjadi guru profesional yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional (Rochayadi, 2014). Salah satu tuntutan kompetensi profesional yang sejalan dengan masa teknologi masa kini adalah kemampuan guru dalam dan memanfaatkan teknologi (komputer).

Salah satu media aplikasi yang dimanfaatkan oleh guru PAUD dalam membuat media pembelajaran interaktif adalah software power point. Kelebihan software power point ini adalah selain mudah dalam penggunaan, juga sudah terdapat fitur-fitur yang interaktif (Febriyanto & Dinillah, 2021). Software power point ini juga mudah diinstal, karena sudah masuk pada program Microsoft. Dengan berbagai kelebihan software power point ini, guru dapat dengan mudah mengoperasikannya.

Berdasarkan identifikasi masalah di awal, ditemukan beberapa permasalahan di mitra. Diantaranya adalah: 1) mitra masih belum optimal memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan 2) belum optimal dalam memanfaatkan power point sebagai media pembelajaran. Hal menjadi permasalahan tersendiri, sehingga guru perlu diberikan pelatihan media interaktif untuk pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu Tim Pengabdian Program Studi PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya membuat Pelatihan Pengembangan Media Interaktif untuk Anak Usia Dini Bagi Guru di TK Lintang Surabaya

## **METODE**

Tahapan kerja pelatihan ini terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) Identifikasi masalah, yaitu mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra terkait, 2) Perizinan yakni tim Pengabdian meminta izin kepada mitra tepatnya di sekolah TK Lintang Surabaya, 3) Pelaksanaan yakni pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan tanggal 10 November 2021 secara luring (tatap muka langsung), 4) Evaluasi, evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan kuesioner ke peserta dalam bentuk google form.

Sasaran mitra dalam kegiatan PPM ini berjumlah 25 peserta. Metode pelatihan menggunakan metode diskusi dan praktek langsung. Dalam kegiatan praktek langsung, peserta dapat saling menyampaikan secara langsung kesulitan dan kendala yang dihadapi saat pembuatan media interaktif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pelaksanaannya, kegiatan PPM diawali dengan tim menyiapkan materi pelatihan, yakni berupa slide Power point, video pembelajaran dan modul. Penjelasan teoritis mengenai pengembangan media interaktif, disampaikan oleh tim secara klasikal terlebih dahulu. Tim PPM juga menyajikan panduan langkah-langkah pembuatan media dan contoh media pembelajaran yang sudah jadi, dalam bentuk video. Diharapkan peserta dapat memperoleh gambaran mengenai cara pembuatan media interaktif menggunakan power point.



Gambar 1. Penjelasan Materi Oleh Tim PPM

Selanjutnya, peserta diberikan tugas untuk praktek langsung membuat media pembelajaran interaktif menggunakan power point. Kegiatan pelatihan kemudian diakhiri dengan evaluasi hasil produk dari masing-masing peserta. Tim PPM memberikan masukan-masukan kepada peserta untuk menyempurnakan produk media pembelajaran agar semakin baik.

Setelah pelaksanaan pelatihan, selanjutnya tim melakukan penilaian atau evaluasi atas serangkaian pelatihan yang dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan efektifitas

dan efisiensi kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan (Suardipa & Primayana, 2020). Jika dari hasil evaluasi, tujuan pelatihan belum tercapai, maka perlu analisis ulang untuk melihat mana bagian dari kegiatan pelatihan yang perlu diperbaiki dan mencari solusi atas kendala yang ada.



Gambar 2. Pendampingan Praktek Pembuatan Media Interaktif



Gambar 3. Paparan Produk Media Interaktif oleh Peserta

Tujuan dari kegiatan PPM ini adalah mengajarkan pembuatan media interaktif pada guru PAUD. Peranan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, terbukti dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Kusumawati & Mariono, 2016). Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan guru-guru PAUD, dapat menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu, apabila media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik AUD, maka dapat digunakan juga sebagai stimulus perkembangan AUD (Mustika & Wibawanti, 2021).

Hasil dari pengabdian ini adalah mampu meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan mengoptimalkan power point. Produk media pembelajaran yang sudah dibuat oleh tiap peserta, dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar, baik *offline* maupun *online*.

Selain itu, pelatihan ini juga memberikan pengetahuan kepada guru PAUD mengenai pemanfaatan power point. Sebelum adanya pelatihan, 75% dari total peserta mengaku belum pernah mempelajari dan memanfaatkan power point sebagai media pembelajaran. Sedangkan 25% lainnya, mengaku sudah terbiasa menggunakan power point sebagai media pembelajaran, namun belum optimal sepenuhnya. Terutama memanfaatkan animasi dan fitur interaktif lainnya di power point. Setelah adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran ini, peserta dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan power point.

## **KESIMPULAN**

Tahapan kerja pelatihan ini terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) Identifikasi masalah, 2) Perizinan, 3) Pelaksanaan, 4) Evaluasi. Sasaran mitra dalam kegiatan PPM ini berjumlah 25 peserta. Metode pelatihan menggunakan metode diskusi dan praktek langsung. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyuluhan ini mampu memberikan manfaat bagi guru untuk dapat mengoptimalkan penggunaan power point untuk membuat media pembelajaran interaktif, sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar, baik *offline* maupun *online*. Setelah adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran ini, peserta dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan power point.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terima kasih kami sampaikan Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya atas pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan PPM ini dapat dilaksanakan dengan lancar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK/PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint. *Journal of Community Engagement*, 2(1), 105-112.
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD TEMA BINATANG UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK ASEMJAJAR-SURABAYA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- Mustika, F. A., & Wibawanti, Y. (2021). PEMBUATAN DAN PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL WARNA PADA TK AL FALAH. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(04), 8.
- Niswati, Z., & Mustika, F. A. (2020). Pembuatan dan Pelatihan Media Interaktif Mengenal Bentuk pada TK Fatahillah. *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(4), 414.

<https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i4.5603>

Rochayadi, I. (2014). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU PAUD MELALUI PENDIDIKAN DAN PELATIHAN GURU DI PAUD BOUGENVILLE KECAMATAN SUKAJADI KOTA BANDUNG. 4(2252), 10.

Ulfa, S. (2016). PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERGERAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI. *Edcomtech (jurnal Kajian Teknologi Pendidikan)*, 1(1).