



## PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEMANFAATKAN TEKNIK BERMAIN DALAM PROSES PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS GURU PAUD DAN TK

Jaka Wijaya Kusuma<sup>1</sup>, Hamidah<sup>2</sup>, Ahmad Munawir<sup>3</sup>, Ubay Haki<sup>4</sup>, Surtini<sup>5</sup>, Sanifah<sup>6</sup>, Eva Cahya Ningsih<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Bina Bangsa

Email Corresponding: jakawijayak@gmail.com<sup>1</sup>

### Abstrak

*Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melaksanakan tri dharma perguruan tinggi, merealisasikan program kerja Kelompok KKM Universitas Bina Bangsa dan memberikan sosialisasi mengenai pengenalan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadi inovasi dan diimplementasikan bagi Guru PAUD dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran di masa pandemic Covid-19. Media pembelajaran interaktif yang diberikan dalam pelatihan ini terdiri dari materi-materi yang bisa diterapkan di anak usia dini mulai dari aplikasi, platform online sampai ke web interaktif yang bisa diakses secara mudah dan meningkatkan stimulus anak dengan bermain. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan beberapa metode, yaitu metode ceramah, metode demonstrasi, dan metode tanya jawab. Melalui kegiatan pelatihan dan workshop ini yang dilakukan, peserta mendapatkan referensi mengenai jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan dan memaksimalkan pembelajaran terutama dalam perkembangan anak dan mengembangkan pendidikan karakter sejak usia dini.*

**Kata Kunci:** *Pendampingan, Pelatihan, Perkembangan Anak Usia Dini, Media Pembelajaran Interaktif*

### Abstract

*This community service aims to carry out the tri dharma of higher education, realize the work program of the Mathematics Education Study Program, FKIP, Bina Bangsa University and provide socialization about the introduction of interactive media learning that can be an innovation and implemented for PAUD Teachers in the learning process, especially in education during the Covid-19 pandemic. The interactive learning media provided in this training consists of materials that can be applied in early childhood ranging from applications and online platforms to an interactive web that can be accessed easily. This community service activity uses several methods, namely lecture methods, demonstration methods, and question and answer methods, and increases the child's stimulus by playing. Through this training and workshop activity conducted, participants get references to the types of learning media that can be used in improving and maximizing learning, especially in child development and developing character education from an early age.*

**Keywords:** *Mentoring, Training, Early Childhood Development, Interactive Learning Media*

### LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Anak usia dini yang berusia 0-8 tahun berada pada masa usia keemasan atau disebut *golden age*. Pada rentang usia ini, orangtua dan guru perlu menstimulasi semua aspek perkembangan anak agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal. Daya tangkap anak ketika berada pada usia

keemasan adalah 80%. Hal ini terjadi karena sinaps-sinaps pada otak anak saling menyambung untuk membentuk otak yang dahsyat.

Salah satu cara yang bisa dilakukan orangtua dan guru untuk menstimulasi semua perkembangan anak dengan baik adalah melalui bermain. Setiap anak senang bermain karena bermain adalah dunia anak. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup seperti pendidikan karakter. Oleh karena itu pendidik dan orangtua sebaiknya bisa memfasilitasi kebutuhan bermain pada anak usia dini.

Kenyataan yang banyak terjadi di lapangan adalah orangtua dan guru kurang menyadari bahwa melalui bermain ada banyak pengetahuan yang didapat oleh anak. Bermain adalah cara belajar anak usia dini untuk mengenal lingkungan sekitarnya, untuk tumbuh dan berkembang dengan baik, untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman luar biasa sebagai pondasi masa depannya serta menstimulasi semua aspek-aspek perkembangan anak mulai dari kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, moral-spiritual dan sosial emosional.

Bermain dapat dilakukan melalui media pembelajaran interaktif sebagai alat untuk menolong anak mengeksplorasi pengetahuan mereka. Baik media pembelajaran yang di dalam dan di luar ruangan. Kegiatan bermain ini juga sebaiknya tidak hanya diperuntukkan kepada peserta didik. Hal ini menuntut pendidik PAUD untuk dapat berinovasi dalam memilih ataupun mengembangkan sebuah permainan terutama dalam pemilihan Media Pembelajaran Interaktif.

Media pembelajaran dapat membantu Guru Pintar dalam melaksanakan salah satu tugas utamanya yaitu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswinya dengan efektif. Kreativitas Guru Pintar dalam membuat media dan menyajikan materi pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu menjadi guru yang kreatif adalah sebuah keharusan. Tidak bisa atau tidak sempat bukanlah alasan karena media pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai cara disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa yang diajar.

Up to date adalah salah satu kata kunci yang harus Guru Pintar ingat dalam membuat media pengajaran. Sebagai contoh di era digital seperti saat ini, Guru Pintar perlu juga disesuaikan dengan perkembangan pembelajaran dan tren yang sedang berkembang. Siswa zaman now lebih tertarik dengan hal-hal berbau teknologi. Tidak heran jika mereka juga sangat tertarik dengan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan.

Guru Pintar tidak perlu gusar. Saat ini sudah banyak platform yang akan membantu Guru Pintar membuat media berbasis digital. Tak hanya itu, software pembuat media pembelajaran dan

aplikasi media pembelajaran interaktif saat ini mudah sekali ditemukan beserta video-video tutorial cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan interaktif pastinya. contoh media pembelajaran interaktif yang populer saat ini adalah multimedia interaktif seperti video pembelajaran, games digital, buku digital, power point dan lain sebagainya.

Kemudian, ada beberapa media pembelajaran interaktif yang memang diperuntukkan bagi pendidikan karakter. Di media Online lebih banyak lagi pilihan yang bisa digunakan, sehingga kunci utama yang ingin disampaikan kepada guru-guru melalui pelatihan ini adalah pengenalan media-media apa saja yang bisa digunakan. Sehingga jika guru sudah memiliki pengetahuan terhadap variasi media yang bisa digunakan, tentulah tidak akan sulit Ketika guru memilih dan membuat yang nantinya akan di implementasikan ke Sekolahnya masing-masing. Sehingga Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan secara khusus dengan tujuan Memberikan pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadi inovasi bagi pendidik dalam memilih permainan ataupun mengembangkan bentuk permainan yang dapat memfasilitasi perkembangan anak dan menstimulasi pendidikan karakter anak didik sejak dini.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada pada hari Sabtu, 07 Agustus 2021 dimulai pukul 08:00 WIB sampai dengan 12:00 WIB, bertempat di AULA Koperasi Tanara. Sasaran pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu Guru-guru PAUD dan TK Kecamatan Tanara. Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan dengan beberapa metode sebagai berikut:

### 1) Metode Ceramah

Materi-materi yang diberikan dengan metode ceramah dengan menyajikan slide dalam bentuk *power point*.

### 2) Metode Demonstrasi

Selain materi berupa teori, pemateri mendemostrasikan kegiatan praktek beberapa media, yang kemudian peserta diminta untuk mempraktekkan permainan tersebut di dalam kelompok-kelompok kecil.

### 3) Metode Tanya Jawab

Metode ini digunakan untuk menggali pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Pemateri pada kegiatan ini adalah dosen Universitas Bina Bangsa. Adapun bahan yang menjadi objek pelatihan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan media pembelajaran interaktif yang bisa dibentuk menjadi bentuk Permainan.

## PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN



**Gambar 1. Proses Pelaksanaan Pelatihan**

Materi disampaikan dengan diawali oleh Pemaparan tentang Perkembangan Anak Usia Dini yang meliputi cakupan Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini; Teori Pertumbuhan dan Perkembangan; Aspek Perkembangan Anak Usia Dini; dan Pola Perkembangan Anak. Setelah pemaparan dilanjutkan dengan tanya-jawab. Metode ini dilakukan dengan terbuka dan suasana yang akrab, berbagi pengalaman dari tim dosen dan para peserta terkait perkembangan anak usia dini. Pertanyaan meliputi kiat-kiat dalam menstimulasi keenam aspek perkembangan pada anak usia dini.

Selanjutnya pemaparan kedua mengenai Perkembangan Anak Usia Dini meliputi, Definisi Bermain Menurut Para Ahli; Mengapa Bermain Penting Untuk Dikembangkan?; dan Bagi Siapa Bermain Itu Penting Dilakukan? Pemaparan dilanjutkan dengan diskusi seputar kegiatan bermain yang dapat diterapkan bagi anak usia dini khususnya dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini dan pendidikan karakter. Tim dosen dan peserta pelatihan berbagi pengalaman mengenai jenis-jenis kegiatan bermain yang pernah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pemaparan dilanjutkan pada sesi ketiga dengan materi Media Pembelajaran Interaktif dan Praktek pembuatan media tersebut. Setelah pemaparan dilanjutkan dengan tanya jawab yang dilakukan bersifat terbuka dengan suasana yang akrab, tanya jawab Ketika praktek mengalami kesulitan. Peserta terlihat sangat antusias dalam mempraktekkan pengetahuan yang baru saja didapatkan.

Setelah kegiatan simulasi pembuatan media pembelajaran berbasis permainan berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan mempresentasikan hasil kreatifitasnya.

Kegiatan diakhiri dengan evaluasi, peserta pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diminta untuk mengisi beberapa pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan. Peserta

diminta pula untuk menyampaikan kritik dan saran terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan kajian dan perbaikan diri bagi pemateri.

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan dan hasil kegiatan dapat diidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat ini. Secara garis besar faktor pendukung pada kegiatan PKM ini yaitu antusiasme dan keaktifan para peserta dalam mengikuti pelatihan ini. Sedangkan faktor penghambat dalam Kegiatan PKM ini yaitu keterbatasan waktu dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini, sehingga pada kegiatan simulasi dan presentasi hasil karya peserta hanya dilakukan beberapa peserta saja.

## KESIMPULAN



SIKSI/AN (jurnal-jurnal-pendidikan-daring-bernama-guru-PAUD-di-Arah-Kepala-Dinas-Bukitaramah-Akomodasi-Tatap-Muka-Siswa/7802211)

### KKM Uniba Kolaborasi Berikan Pembelajaran Daring

**SIKSI/AN (Jurnal Pendidikan Daring Bernama Guru PAUD di Arah Kepala Dinas Bukitaramah Akomodasi Tatap Muka Siswa/7802211)**  
Penerbitan Kurikulum Merdeka (KKM) merupakan salah satu terobosan baru yang akan membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Kurikulum ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Salah satu tantangan utama adalah pembelajaran daring, terutama di tengah situasi pandemi COVID-19. Untuk menjawab tantangan ini, KKM Uniba Kolaborasi memberikan solusi dengan menghadirkan platform pembelajaran daring yang interaktif dan menarik. Platform ini dirancang untuk memudahkan guru dan siswa berinteraksi, serta menyediakan berbagai sumber belajar yang relevan. Dengan menggunakan platform ini, diharapkan kualitas pembelajaran daring dapat ditingkatkan, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, platform ini juga menyediakan fitur untuk memantau progress belajar siswa, sehingga guru dapat memberikan bimbingan yang lebih personal. Dengan demikian, KKM Uniba Kolaborasi diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan daring di Indonesia.

Gambar 2. Media Massa yang turut meliput kegiatan PKM ini

Pelatihan ini dapat terselenggara dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dibuat. Kegiatan ini mendapat sambutan yang sangat baik, terlihat dari antusias dan keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan pendampingan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir. Kegiatan ini sangat memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan dalam memilih variasi dalam menyampaikan materi dan sangat dibutuhkan bagi Kepala Sekolah, Guru dan Pengelola sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan permainan yang bisa diterapkan di lembaga-lembaga PAUD dan TK. Melihat manfaat dari kegiatan ini, diharapkan kegiatan PKM ini dapat dilaksanakan secara rutin.

## DAFTAR PUSTAKA

Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *TRANSFORMASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147. doi:10.20414/transformasi.v14i2.587  
Kirman, H. B. (2021). Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru. doi:10.31219/osf.io/mt325

- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396. doi:10.31764/jpmb.v4i1.3143
- Nawawi, N., & Darmawan, H. (2018). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SAINS INTERAKTIF DAN EASYQUIZZY BAGI GURU MGMP IPA KABUPATEN BENGKAYANG. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 163. doi:10.31764/jmm.v0i0.1343
- Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO BAGI GURU-GURU SDN MERJOSARI 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182. doi:10.25273/jta.v3i2.2811
- Suhendra, S., Nadeak, S. I., & Saharja, K. (2021). Pelatihan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Aplikasi Zoom Meeting Basic Berbasis Multimedia Pada Guru YP TK Farhan An-Nur Batang Kuis-Deli Serdang. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(2), 58–61. doi:10.47065/jrespro.v2i2.943
- Sumarsono, A., & Syamsudin, S. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Interaktif bagi Guru Sekolah Satu Atap. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 74. doi:10.31100/matappa.v2i2.338
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. doi:10.31004/abdidas.v1i6.131