




Making learning fun: Implementing interactive media in early childhood education

Qonita Chiara Darmawan, Khusnul Laely✉, Dewi Puspitasari, Safitri, Ervina Salsabila, Dhina Ayu Lestari, Yonanda Meisya Kesuma, Nani Kuswandani, Himatul Aliyah, Arifah Nur Hidayati, Tri Novita Siam Ningsih

Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia

✉ khusnullaely86@unimma.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.11878>

Abstract

Common challenges in institutional learning include a lack of learning media for educators to deliver content effectively. This community service addresses this issue by providing learning resources such as busy book 'Clean the Teeth', creation blocks, interactive fruits quiz, and story book 'Ablution and Tayamum'. The goal is to supplement educators' materials for teaching tooth brushing, healthy eating, ablution procedures, tayamum, and interactive games to children, thereby enhancing knowledge acquisition. This service involves implementing these media into the learning process. Results indicate increased student knowledge of tooth brushing, healthy foods, ablution, and tayamum procedures, as well as improved engagement with interactive media.

Keywords: *Learning media; Early childhood; Busy book; Story book*

Membuat belajar menyenangkan: Implementasi media interaktif di PAUD

Abstrak

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran suatu lembaga yaitu kurang tersedianya media pembelajaran dalam proses penyampaian materi oleh pendidik. Pengabdian memberikan solusi untuk permasalahan yang ada dengan pendampingan implementasi media pembelajaran diantaranya *busy book 'Clean the Teeth', creation blocks, interactive fruits quiz, dan story book 'Wudhu dan Tayamum'*. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah referensi pendidik dalam menyusun media pembelajaran untuk mengenalkan tata cara menggosok gigi, makanan sehat, tata cara wudlu, tayamum, dan permainan interaktif untuk anak serta meningkatkan pengetahuan anak sesuai tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu pendampingan implementasi media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta didik dalam mengenal tata cara menggosok gigi, makanan sehat, tata cara wudlu, tayamum, dan mampu bermain media interaktif.

Kata Kunci: Media pembelajaran; Anak usia dini; Busy book; Story book

1. Pendahuluan

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan periode sensitif di mana anak dengan mudah menyerap berbagai stimulus dari lingkungannya. Dimana kemampuan otak anak dalam menerima semua pengetahuan dari lingkungannya diikuti dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang sangat tinggi ini ditunjukkan anak

dengan kegiatan anak yang aktif bertanya tentang berbagai hal yang mereka ingin ketahui (Ananda, 2017).

Berdasarkan pengamatan, pendidik di TK Trisula masih belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Metode pembelajaran yang masih sering digunakan adalah metode ceramah dan demonstrasi sederhana, seperti tepuk tangan atau bernyanyi. Padahal, seiring perkembangan teknologi, terdapat banyak media pembelajaran inovatif yang dapat merangsang minat belajar anak secara lebih efektif.

Permasalahan yang sering dialami pendidik di TK Trisula dalam kegiatan pembelajaran yaitu masih adanya keterbatasan pengetahuan pendidik tentang pembuatan media untuk mengenalkan makanan sehat, tata cara bersuci, dan pembuatan media bermain untuk anak-anak. Media pembelajaran dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada saat ini, media pembelajaran yang belum mendukung anak untuk belajar membaca terkadang kurang menarik sehingga anak tidak termotivasi untuk belajar membaca. Anak membaca langsung pada buku bacaan, kegiatan tersebut membuat anak mudah bosan dengan tidak adanya peran aktif anak hanya mengikuti bacaan yang ditunjuk oleh guru peneliti memberikan solusi untuk permasalahan dengan media *busy book* untuk meningkatkan kemampuan membaca (Dina & Purnamasari, 2023). Media edukasi adalah alat bantu yang berfungsi dalam menjelaskan sebagian ataupun keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media edukasi bisa berupa materi pembelajaran, soal latihan, video, permainan dan lain-lain (Afrianti & Wirman, 2020). Namun, yang terjadi di lapangan, pendidik di TK Trisula masih belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan pendidik belum memanfaatkan media teknologi seperti laptop, LCD, serta media-media pembelajaran lain. Hal ini teramati ketika pendidik mengenalkan wudlu baru dilakukan dengan cakap-cakap dan tepuk wudlu, begitu juga untuk pengenalan gosok gigi dilakukan dengan cakap-cakap saja.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat terlihat bahwa betapa pentingnya dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media inovatif, edukatif dan implementasi pengajaran menggunakan media *busy book* atau *story book* (Pasaka et al., 2022). Hal ini bertujuan untuk menambah referensi pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan bermain anak dapat belajar atau mengenal suatu pengetahuan yang baru dan belajar mengenai kehidupan. Oleh karena itu, bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Cahyani (2020) berpendapat bahwasanya alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk 1) pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, terdiri dari motorik kasar dan halus; 2) pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar; 3) pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan sebagainya; dan 4) pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.

2. Metode

Metode pengabdian masyarakat dilakukan dengan implementasi pengajaran dengan menggunakan media Clean and Teeth, Interactive Fruits Quiz, Creation Blocks dan cerita wudhu and tayamum di TK Trisula 2 Ringinanom Magelang. Hal ini dilakukan sebagai upaya promotif dan preventif untuk menumbuhkan minat anak dan membantu guru dalam proses penyampaian pembelajaran. Pengabdian dilaksanakan untuk guru PAUD dan peserta didik pada 21 Juni 2024.

2.1. Persiapan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat diawali dengan survei yaitu bertemu dengan kepala sekolah selaku mitra pengabdian masyarakat dan juga survei tempat kegiatan. Persiapan yang kedua adalah membuat desain media yang akan digunakan.

2.2. Pelaksanaan

Pertemuan diawali dengan pembuatan media pembelajaran dan dilanjutkan pada tanggal 21 Juni 2024 dengan mengimplementasikan media pembelajaran di TK Trisula 2. Pada tanggal 21 Juni dimulai dengan pengondisian anak-anak, lalu dilakukan pembukaan dengan doa dan nyanyi bersama. Setelah itu, dilakukan sesi tanya jawab kepada anak-anak mengenai media yang akan digunakan. Memasuki materi pertama, yaitu mengenai cara membersihkan gigi dan penyampaian mengenai makanan yang dapat menyehatkan dan merusak gigi. Materi kedua *game* pengenalan buah, istirahat dengan diisi permainan dan terakhir penyampaian materi mengenai wudhu dan tayamum.

2.3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah pendampingan implementasi media pembelajaran yaitu dengan mengamati sejauh mana kesulitan-kesulitan yang dialami pendidik dalam implementasi kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan serta kesulitan dalam implementasi media kegiatan pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengenalan materi diawali dengan sambutan hangat dari Kepala Sekolah TK Trisula, Ibu Yayuk. Selanjutnya, peserta didik diperkenalkan pada media pembelajaran inovatif, yaitu *busy book* Clean Teeth [Gambar 1](#). Melalui *busy book* ini, anak-anak diajak untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran dengan cara menempelkan gambar makanan yang baik dan buruk untuk gigi. Selain itu, mereka juga diajak untuk menggambar dan membersihkan kuman pada gambar gigi, sehingga konsep menjaga kebersihan gigi dapat lebih tertanam. Untuk memperdalam pemahaman, diadakan sesi tanya jawab yang interaktif. Di akhir kegiatan, materi yang telah disampaikan dirangkum kembali agar anak-anak dapat mengingat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap kedua, pembelajaran beralih ke penggunaan teknologi. Anak-anak diperkenalkan pada perangkat lunak presentasi PowerPoint, sebagai media pembelajaran yang baru. Untuk memancing pemahaman mereka, guru mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu, diskusi diarahkan pada topik buah-buahan dengan menampilkan visual menarik melalui slide

PowerPoint (Gambar 2). Untuk memperkaya pengalaman belajar, anak-anak diajak menyaksikan video animasi gerak lagu buah-buahan. Selanjutnya, mereka berpartisipasi aktif dalam berbagai permainan edukasi yang dirancang khusus, seperti *complete word*, *memory game*, dan kuis. Masing-masing anak diberikan kesempatan untuk mencoba permainan tersebut. Di akhir kegiatan, guru melakukan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan tentang permainan yang telah mereka mainkan dan materi yang telah dipelajari. Anak menjadi antusias dalam bermain, serta memunculkan rasa keingintahuan anak. Sehingga ketika dalam sesi tanya jawab, anak mampu menjawab pertanyaan pendidik terkait kebersihan gigi anak dan makanan sehat.



Gambar 1. Kegiatan pengenalan media *busy book* *Clean the Teeth*

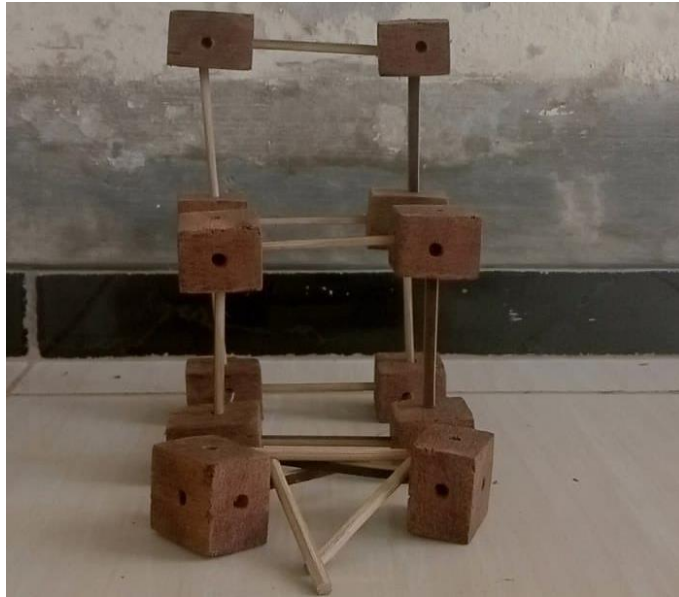


Gambar 2. Kegiatan pengenalan dan praktik bermain

Setelah waktu istirahat 30 menit, kegiatan dilanjutkan dengan permainan *creation blocks*. Permainan ini dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari motorik kasar dan halus saat menyusun blok, hingga kemampuan bahasa saat berinteraksi dengan teman. Anak-anak juga dilatih untuk berpikir logis saat mengidentifikasi bentuk dan ukuran blok (Gambar 3). Selain itu, permainan ini juga memfasilitasi perkembangan sosial anak melalui kerja sama dalam kelompok. Dengan bimbingan guru, anak-anak diberikan kebebasan untuk berkreasi dan membangun berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka.

Pada kegiatan terakhir diawali dengan pertanyaan pemantik untuk mengukur pemahaman awal anak. Selanjutnya, anak-anak diajak duduk melingkar dan mendengarkan cerita dalam *story book* 'Wudhu dan Tayamum.' Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang menceritakan secara interaktif, sambil sesekali mengajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman anak. Untuk menjaga minat anak, setiap

halaman buku dilengkapi dengan *barcode* yang dapat dipindai untuk menampilkan gambar atau suara tambahan (Gambar 4).



Gambar 3. Media permainan *creation blocks*



Gambar 4. Kegiatan penyampaian tata cara wudhu dan tayamum

Setelah bercerita, dilakukan sesi tanya jawab untuk mengukur pemahaman anak mengenai cerita. Anak-anak antusias menjawab pertanyaan tentang tokoh, alur cerita, dan tata cara wudhu serta tayamum. Tujuan penggunaan *story book* Wudhu dan Tayamum adalah untuk mengajarkan anak-anak tentang tata cara wudhu dan tayamum secara menyenangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak dapat menjelaskan urutan wudhu dengan baik. Kegiatan diakhiri dengan doa bersama dan sayonara. Kemudian Tim pengabdian bersama anak-anak dan guru melakukan serah terima media, diantaranya media *brush and teeth*, media permainan berbasis PowerPoint, media permainan *creation blocks*, dan media cerita wudhu dan tayamum.

4. Kesimpulan

Melalui kegiatan pengabdian ini, anak-anak TK Trisula 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek. Terdapat peningkatan keterampilan peserta

didik dalam mengenal tata cara menggosok gigi, makanan sehat, tata cara wudlu, tayamum, dan mampu bermain media interaktif. Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan serah terima media pembelajaran, diantaranya media *brush and teeth*, media permainan berbasis PowerPoint, media permainan *creation blocks*, dan media cerita wudhu dan tayamum.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih atas dedikasi dan partisipasi yang luar biasa dari semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat di TK Trisula 2 Ringinanom, Magelang. Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang atas dukungan finansial yang luar biasa untuk kesuksesan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di TK Trisula 2 ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Islamic Entrepreneurship atas kerja sama dan dukungan yang telah diberikan selama pelaksanaan kegiatan ini.

Kontribusi Penulis

Pelaksana kegiatan: QC, DP, S, ES, TM, DA, NK, HA, AN, TN, AC; Penyiapan artikel: ES; DA, KL; Penyajian hasil pengabdian dan revisi artikel: KL.

Daftar Pustaka

- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156–1163.
- Ananda, R. (2017). Perkembangan Teknologi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik. *Hijri: Jurnal Manajemen Kependidikan Dan Keislaman*, 6(1), 69–83. <https://doi.org/10.30821/hijri.v6i1.1096>
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4 - 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>
- Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). Pengembangan Game Power Point untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 30–47.
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 214–226. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
