

Workshop Pengenalan Media Interaktif untuk Guru PAUD di Kecamatan Gadingrejo

Ajeng Ninda Uminar¹, Wardah Anggraini², Tuti Puspitasari³, Yuli Martuti⁴, Sumartira⁵
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tanggamus

Ajeng.ninda@stittanggamus.ac.id¹

Kata Kunci:

Media interaktif, guru PAUD, pendidikan anak usia dini, workshop, teknologi pembelajaran

Abstrak

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Namun, masih banyak guru PAUD yang belum memahami dan menguasai teknologi pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, workshop ini diselenggarakan untuk memperkenalkan dan melatih guru PAUD di Kecamatan Gadingrejo dalam memanfaatkan media interaktif. Kegiatan ini meliputi sesi penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan akses terhadap perangkat dan infrastruktur teknologi, workshop ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Keberlanjutan kegiatan serupa dengan dukungan fasilitas yang memadai direkomendasikan untuk memperluas manfaatnya.

Abstract

The use of interactive media in early childhood education can enhance student engagement and motivation. However, many PAUD (early childhood education) teachers still lack the knowledge and skills to utilize digital learning technologies. Therefore, this workshop was conducted to introduce and train PAUD teachers in Gadingrejo District in utilizing interactive media. The activities included material presentations, demonstrations, and hands-on practice. Evaluation results indicated a significant improvement in participants' understanding and skills in using various technology-based learning applications. Although challenges such as limited access to devices and technological infrastructure were encountered, this workshop contributed positively to enhancing PAUD teachers' competencies in creating more engaging and effective learning experiences. The continuation of similar programs with adequate infrastructure support is recommended to maximize the benefits.

Key Word:

Interactive media, PAUD teachers, early childhood education, workshop, learning technology

Copyright © 2025

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif memiliki kontribusi besar terhadap proses belajar mengajar. Di Kecamatan Gadingrejo, meskipun beberapa guru PAUD sudah mulai mengenal teknologi, mereka masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan media interaktif yang dapat mendukung kreativitas dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, workshop yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih guru PAUD dalam penggunaan media interaktif sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas pengajaran yang mereka berikan.

Permasalahan yang ditemukan di lapangan antara lain adalah minimnya pemahaman guru PAUD tentang teknologi pendidikan, serta keterbatasan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional yang kurang mampu menarik perhatian anak-anak. Dalam

konteks ini, workshop tentang media interaktif menjadi langkah yang relevan dan penting untuk memberikan pengetahuan serta keterampilan baru bagi guru PAUD.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD di Kecamatan Gadingrejo dalam mengelola dan memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih menarik bagi anak-anak, serta memberikan variasi yang lebih banyak dalam metode pengajaran. Workshop ini juga bertujuan untuk memperkenalkan berbagai aplikasi dan perangkat yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Manfaat yang diharapkan dari workshop ini sangat besar, baik bagi guru PAUD maupun bagi anak didik. Bagi guru PAUD, kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, bagi anak-anak, media interaktif yang digunakan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa workshop yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih guru PAUD di Kecamatan Gadingrejo dalam memanfaatkan media interaktif untuk pembelajaran. Workshop ini dirancang sebagai pelatihan praktis yang tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam penggunaan teknologi pendidikan yang relevan dengan konteks PAUD. Pelaksanaan kegiatan ini mencakup berbagai tahapan yang dimulai dengan perencanaan dan persiapan materi yang matang, yang kemudian disampaikan melalui sesi-sesi interaktif dengan metode demonstrasi dan praktik langsung.

Peserta dalam kegiatan ini adalah para guru PAUD yang aktif di Kecamatan Gadingrejo yang mendaftar melalui formulir *online*. Sebagian besar peserta merupakan guru yang memiliki latar belakang pendidikan yang beragam dan tingkat pengalaman yang berbeda-beda dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, materi pelatihan disusun secara progresif, dimulai dengan pengenalan dasar tentang media interaktif, hingga implementasi penggunaan aplikasi dan perangkat teknologi dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Kegiatan ini juga melibatkan diskusi kelompok yang memungkinkan peserta berbagi pengalaman dan masalah yang dihadapi dalam praktik sehari-hari.

Proses pelaksanaan workshop meliputi beberapa langkah, dimulai dari pembukaan yang mencakup penjelasan tujuan kegiatan, dilanjutkan dengan pengenalan berbagai media

interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAUD. Setelah itu, dilakukan demonstrasi penggunaan media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis komputer dan perangkat mobile. Para peserta kemudian diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung menggunakan media tersebut dengan bimbingan dari fasilitator. Evaluasi kegiatan dilakukan secara berkala, baik melalui tes tertulis (pre dan post-test) untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, maupun melalui observasi terhadap kemampuan peserta dalam mengaplikasikan media yang telah diperkenalkan.

Alat dan bahan yang digunakan dalam workshop ini terdiri dari perangkat teknologi, seperti komputer lipat, tablet, dan aplikasi pembelajaran yang relevan untuk anak usia dini. Aplikasi yang diperkenalkan dalam workshop ini antara lain aplikasi pembelajaran berbasis game, video edukasi, serta perangkat lunak lainnya yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Gillespie, 2014). Selain itu, workshop ini juga menggunakan bahan ajar dalam bentuk modul yang berisi panduan penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Harmer, 2015).

Metode evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi beberapa pendekatan untuk memastikan keberhasilan pelatihan. Selain tes pre dan post-test, peserta juga diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan tentang pengalaman mereka selama mengikuti workshop. Data yang diperoleh dari evaluasi ini digunakan untuk menilai apakah tujuan workshop telah tercapai, serta untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD (Wang & Reeves, 2003; Muir-Herzig, 2004; Erişti dkk, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Workshop

Pelaksanaan workshop ini menunjukkan hasil yang positif, dengan mayoritas peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai media interaktif setelah mengikuti pelatihan. Berdasarkan evaluasi pre dan post-test, sebagian besar guru PAUD mampu mengidentifikasi dan memanfaatkan berbagai jenis media interaktif yang diperkenalkan, seperti aplikasi pembelajaran berbasis game dan perangkat multimedia. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta dapat memahami konsep penggunaan media dalam pembelajaran, serta mulai menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Selain itu, peserta juga mengungkapkan ketertarikan dan antusiasme dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas PAUD mereka.

Pembahasan

Keberhasilan workshop ini tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan peserta. Pertama, materi yang disajikan disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan dasar hingga aplikasi praktis yang memungkinkan peserta untuk segera mengaplikasikan pengetahuan yang didapat. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan bertahap dalam pelatihan teknologi dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan keterampilan peserta (Harmer, 2015).

Selain itu, interaktivitas selama workshop turut memberikan dampak positif. Melalui sesi praktik langsung, peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga mencoba menggunakan perangkat dan aplikasi yang diajarkan. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara langsung, yang menurut Harmer (2015), merupakan metode yang efektif untuk memperkuat pembelajaran. Berdasarkan observasi selama workshop, sebagian besar peserta mampu menggunakan media interaktif dengan baik setelah mendapat bimbingan, yang menunjukkan keberhasilan dalam aspek keterampilan praktis.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh peserta, terutama terkait dengan keterbatasan sarana dan infrastruktur teknologi yang tersedia di beberapa lembaga PAUD. Beberapa peserta mengungkapkan kesulitan dalam mengakses aplikasi atau perangkat karena keterbatasan perangkat keras yang dimiliki. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penerapan media interaktif tidak hanya bergantung pada pelatihan, tetapi juga pada dukungan infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang mendukung (Wang & Reeves, 2003; Muir-Herzig, 2004; Erişti dkk, 2012). Meskipun demikian, tantangan ini bukanlah hambatan yang tidak dapat diatasi, melainkan menjadi bahan evaluasi untuk pelaksanaan workshop di masa mendatang.

Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran PAUD

Menggunakan media interaktif dalam pembelajaran PAUD terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil evaluasi dan feedback dari peserta, penggunaan aplikasi berbasis game dan video edukasi berhasil membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Media interaktif memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain, yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah tertarik pada kegiatan yang menyenangkan dan penuh stimulasi (Harmer, 2015). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

SIMPULAN

Workshop pengenalan media interaktif untuk guru PAUD di Kecamatan Gadingrejo berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media interaktif untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mengenai berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi pembelajaran berbasis game dan video edukasi. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa dengan pelatihan yang tepat dan terstruktur, guru PAUD dapat mengaplikasikan media interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif bagi anak-anak.

Namun, meskipun hasilnya positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan keterbatasan infrastruktur teknologi yang mendukung. Oleh karena itu, untuk memperluas dampak positif dari penggunaan media interaktif, dukungan berupa fasilitas dan akses terhadap teknologi harus diperhatikan. Secara keseluruhan, workshop ini memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan di PAUD, dan pelaksanaan serupa di masa mendatang perlu mempertimbangkan aspek infrastruktur untuk keberhasilan yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Erişti, S. D. B., Kurt, A. A., & Dindar, M. (2012). Teachers' views about effective use of technology in classrooms. *Turkish online journal of qualitative inquiry*, 3(2), 30-41.
- Gillespie, H. (2014). *Unlocking learning and teaching with ICT: Identifying and overcoming barriers*. David Fulton Publishers.
- Harmer, J. (2015). *The practice of English language teaching*. pearson.
- Muir-Herzig, R. G. (2004). Technology and its impact in the classroom. *Computers & Education*, 42(2), 111-131.
- Wang, F., & Reeves, T. C. (2003). Why do teachers need to use technology in their classrooms? Issues, problems, and solutions. *Computers in the Schools*, 20(4), 49-65.