

Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Anak Pra Sekolah

Muhammad Yusri Bachtiar^{1*}, Hasmawaty², Andi Nur Maharani Islami³, Faradillah⁴

¹⁻⁴ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

* m.yusri@unm.ac.id

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada guru dan orang tua mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT kepada anak baik di sekolah maupun di rumah. Kegiatan pengabdian dilakukan sebagai rangkaian kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Permasalahan utama yang dihadapi oleh guru dan orang tua adalah masih rendahnya pengetahuan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas belajar anak. Tujuan dari kegiatan ini adalah berbagi informasi terkait media pembelajaran apa saja yang dapat digunakan dan peserta mampu memilih jenis media pembelajaran yang tepat digunakan sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Mitra utama dalam pengabdian ini adalah guru dan orang tua TK. Wahyu, Makassar. Metode workshop ini terdiri atas tahap, yaitu analisis kebutuhan,, pendampingan melalui materi workshop dan evaluasi ketercapaian kegiatan. Hasil pendampingan workshop diperoleh bahwa guru dan orang tua telah mengenal jenis-jenis media pembelajaran berbasis IT dan memahami cara pemakaian serta manfaat yang diperoleh anak dengan penggunaan media tersebut.

Kata Kunci: media pembelajaran; informasi teknologi; anak pra sekolah

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat di era digital ini memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia Pendidikan (Fitriani et al., 2022; Hasmawaty et al., 2023). Salah satu perkembangan penting yang patut diperhatikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis IT untuk anak usia dini (Usman, Thalib, S. B., 2021). Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif dan motorik yang sangat pesat, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menarik. Media pembelajaran berbasis IT, seperti aplikasi edukatif, permainan digital, dan video interaktif, menawarkan cara yang efektif untuk menarik perhatian anak-anak, sambil mendukung perkembangan berbagai keterampilan dasar mereka (Sari & Salehudin, 2024).

Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu anak (Cevin Sanderzon Makapedua & Komansilan, 2021; Jayawardana, 2023). Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau

materi pelajaran kepada peserta didik, dengan tujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar (Moto, 2019; Sumakul et al., 2024; Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, seperti buku (Tapiah Lusiana, 2021), papan tulis, gambar, atau alat peraga, maupun dalam bentuk digital, seperti aplikasi edukatif, video (Maymunah & Watini, 2021), atau permainan interaktif berbasis teknologi informasi (Hafizatul, 2020).

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak (Alif Nurrahman, 2018), membuat proses belajar lebih efektif, menarik, dan memudahkan pemahaman materi yang diajarkan. Media ini tidak hanya membantu menjelaskan konsep yang sulit, tetapi juga dapat merangsang kreativitas (Asmara et al., 2023), meningkatkan motivasi, serta mempercepat pemahaman dan penerapan materi oleh peserta didik (Jumiati et al., 2022). Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan menyenangkan (Amalia, 2024; Wardani et al., 2021), sementara siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik (Hanikah et al., 2022; Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran berbasis IT juga memungkinkan pengajaran yang lebih variatif, memadukan berbagai elemen visual, audio, dan interaksi yang mendalam, yang sulit dicapai melalui metode pembelajaran konvensional (Nasution et al., 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan media ini tidak hanya meningkatkan minat anak terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga dapat merangsang kreativitas (Anik Vega Vitianingsih, 2016), kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial mereka.

Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis IT di kalangan anak usia dini memerlukan perhatian khusus, terutama dalam memilih konten yang sesuai dan memastikan pengawasan yang tepat agar teknologi tersebut digunakan secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam pendidikan anak usia dini dengan cara yang mendukung perkembangan holistik mereka.

Pada kenyataannya, guru di sekolah dan orang tua di rumah masih kebingungan dalam memahami jenis media berbasis IT yang aman digunakan oleh anak, cara menggunakan serta manfaat yang dapat diperoleh anak dengan pemanfaatan media. Orang tua di rumah masih kurang bijaksana dalam menyiapkan waktu untuk mendampingi anak-anaknya menggunakan media pembelajaran berbasis IT tersebut

Tim pengabdian bekerjasama dengan mahasiswa MBKM melaksanakan kegiatan workshop pemanfaatan media berbasis IT pada anak pra sekolah.

Metode Pelaksanaan

Tahapan Input

a. Analisis kebutuhan mitra

Pada tahap awal, mahasiswa yang mengadakan kegiatan asistensi mengajar Merdeka Belajar Kampus Merdeka melakukan pengamatan terhadap ketercapaian aspek perkembangan anak yang belajar pada TK. Wahyu. Dari hasil observasi atau pengamatan mereka ditemukan bahwa penggunaan media atau alat belajar/bermain masih perlu ditingkatkan agar anak memiliki motivasi belajar yang tinggi. Penggunaan media

pembelajaran berbasis IT menjadi salah satu pilihan, di mana guru dan anak-anak hampir sebagian besar memiliki akses untuk menggunakan media tersebut. Hanya saja, baik guru maupun orang tua memang perlu untuk mendapatkan informasi atau sharing pengetahuan serta pengalaman penggunaan media yang tepat bagi anak, khususnya anak usia 5-6 tahun.

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan mitra (guru dan orang tua), ditemukan bahwa mitra membutuhkan informasi atau pengalaman belajar terkait pemilihan dan pemanfaatan media berbasis IT sesuai dengan usia dan kebutuhan anak, agar anak dapat mencapai perkembangannya secara optimal.

b. Menentukan Tujuan

Tujuan pengabdian ini adalah untuk berbagi informasi terkait media pembelajaran berbasis IT dan berbagi praktik baik khususnya mengenai media-media apa saja yang dapat digunakan, bagaimana cara menggunakan serta manfaat media tertentu terhadap aspek perkembangan anak.

c. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan Workshop Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT adalah guru dan orang tua anak pada TK. Wahyu Pao-Pao Makassar. Guru berjumlah 4 orang dan orang tua peserta didik sebanyak 32 orang.

Tahapan Proses

Dalam pelaksanaan workshop ini, tim memberikan langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT di antaranya:

- a. Narasumber memberikan penjelasan mengenai definisi media pembelajaran dan manfaat yang dapat diperoleh guru dan anak.
- b. Narasumber mengaitkan antara media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai bahan belajar anak, memperkenalkan beberapa media berbasis IT dan cara menggunakannya, serta manfaat media berbasis IT tersebut
- c. Narasumber memberikan kesempatan kepada peserta workshop untuk sesi tanya jawab. Berbagi pengalaman mengajar dan belajar dengan anak di sekolah maupun di rumah.
- d. Peserta workshop diberikan kesempatan untuk mereview materi dan membagikan pengalaman belajar mereka mengenai pemanfaatan media belajar.

Tahapan Output

Pada tahap output ini tim mengevaluasi ketercapaian tujuan pelaksanaan workshop. Secara keseluruhan, peserta terlihat sangat antusias dalam menyimak materi dan dalam sesi tanya jawab. Ketertarikan peserta dapat diukur dari tingginya partisipasi mereka dalam bertanya dan memberikan umpan balik terhadap narasumber.

Hasil dan Pembahasan

Memperkenalkan Media Pembelajaran Berbasis IT

Pada tahapan ini, narasumber memperkenalkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis IT yang cukup menarik bagi anak. Media ini tentunya dapat dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan edukatif kepada peserta didik. Bentuk-bentuk media pembelajaran berbasis IT sangat beragam dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Media yang diperkenalkan berupa video pembelajaran, aplikasi pembelajaran membaca dan berhitung, simulasi permainan digital, buku elektronik, papan tulis interaktif, website Pendidikan, dan sebagainya.

Guru dan orang tua tentunya dapat memilih ragam media pembelajaran ini dengan mempertimbangkan usia kematangan anak dan kebutuhan belajar anak. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat memperkaya proses pendidikan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung berbagai gaya belajar yang berbeda. Dengan berbagai jenis media ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif.



Gambar 1. Peserta Workshop

Menjelaskan Teori

Pada tahapan ini, narasumber menjelaskan mengenai konsep media pembelajaran berbasis IT, mencakup pengertian, cara penggunaan, dan manfaatnya bagi aspek perkembangan anak. Media pembelajaran berbasis IT mencakup berbagai alat, platform, dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi informasi. Dalam konteks anak usia dini, media pembelajaran berbasis IT bertujuan untuk mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial mereka melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Pada sesi ini, narasumber akan menyediakan ruang diskusi atau tanya jawab bagi peserta. Peserta akan mencoba untuk menemukan satu media yang tepat, mengetahui cara menggunakannya dan manfaat penggunaan media bagi anak.



Gambar 2. *Penyampaian Materi*

Luaran yang Dihasilkan

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan workshop pemanfaatan media berbasis IT ini adalah sebagai berikut :

- a. Peserta telah memahami pengertian, tujuan dan fungsi media pembelajaran.
- b. Peserta telah mengetahui jenis-jenis media pembelajaran berbasis IT.
- c. Peserta memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis IT.
- d. Peserta dapat memahami manfaat yang diperoleh anak dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT tersebut.
- e. Peserta dapat menggunakan media pembelajaran berbasis IT bersama dengan anak, baik disekolah maupun di rumah.
- f. Peserta dapat membantu untuk mengembangkan aspek kompetensi yang dimiliki anak dengan menyediakan berbagai fasilitas media belajar yang menarik bagi anak.



Gambar 3. *Narasumber dan Panitia Workshop*

Kendala Yang Dihadapi

Meskipun pelaksanaan kegiatan workshop ini berjalan baik, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh tim dan peserta, di antaranya gangguan jaringan internet pada saat melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Beberapa orang tua juga harus menyiapkan kuota internet yang cukup agar bisa akses pada media pembelajaran tersebut.

Setelah kegiatan workshop selesai, oleh tim pengabdian bekerja sama dengan tim MBKM Prodi PAUD Universitas Negeri Makassar akan melakukan pembinaan lebih lanjut dengan menjalin komunikasi dengan kepala sekolah untuk memastikan bahwa peserta yang hadir telah mendapatkan manfaat dari kegiatan ini.

Kesimpulan

Hasil pelaksanaan workshop pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dapat ditarik kesimpulan: a. Merasakan manfaat dari kegiatan ini baik dalam bentuk pengetahuan dalam memahami jenis-jenis media pembelajaran berbasis IT, b. Peserta memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran sehingga ini akan membantu anak untuk belajar dengan baik, c. Peserta dapat meningkatkan kualitas atau kemajuan belajar anak dengan menggunakan media yang unik dan menarik bagi anak.

Ucapan Terimakasih

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada panitia yang terdiri atas Mahasiswa tim Merdeka Belajar Kampus Merdeka Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Ketua Yayasan dan Kepala Sekolah TK. Wahyu yang telah memfasilitasi tempat bagi terlaksananya kegiatan workshop. Tak lupa para guru dan orang tua peserta didik TK. Wahyu selaku peserta workshop yang telah meluangkan waktunya untuk mengikuti kegiatan serta antusias dari awal sampai akhir kegiatan.

Referensi

- Alif Nurrahman. (2018). Peran Serta Media Pembelajaran dalam Memfasilitasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 101–105.
- Anik Vega Vitianingsih. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*, 1(1), 25–32.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Cevin Sanderzon Makapedua, D. W., & Komansilan, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(4), 364–377.
- Fitriani, L., Fatimah, D. D. S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 537–546. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1140>

- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hasmawaty, Muliati, & Bachtiar, M. Y. (2023). Optimalisasi Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (MM) Melalui Komunitas Belajar Gugus PAUD. *Madaniya*, 4(2), 574–581.
- Jayawardana, H. B. (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 251–255. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1515>
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4120–4127. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1520>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *PENSA*, 3(2), 280–296. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1359>
- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda. *Educasia : Jurnal Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(3), 169–179.
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>
- Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun. *Tematik Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.251>
- Usman, Thalib, S. B., & H. (2021). Pembelajaran Daring di TK / PAUD Selama Pandemi Covid-19 dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Hasil Penelitian, PROSIDING*(20), 2373–2387.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>