

Penggunaan Teknologi Digital Dalam Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini

Siti Maisaroh¹, Rhafael Bijaksana², Muhammad Ikmal Akbar³, Argin Fiorenza⁴, dan Ujang Sutisna⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15113

E-mail: ¹sitimaisaroh@global.ac.id, ²1121130001@global.ac.id, ³1121130017@global.ac.id, ⁴1121130049@global.ac.id,

⁵1121130123@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received :

Revised :

Accepted :

KEYWORDS

pembelajaran anak usia dini

teknologi digital

media interaktif

pengabdian masyarakat



ABSTRACT

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Taman Belajar Anak – Cirarab dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi digital. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah rendahnya pemahaman anak-anak terhadap huruf, angka, warna, bentuk dasar, serta pengenalan hewan dan habitatnya, yang disebabkan keterbatasan media pembelajaran tradisional. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, praktik langsung, presentasi multimedia dengan animasi dan suara, serta permainan edukatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan antusias, memahami materi yang diajarkan, serta mampu mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam sesi tanya jawab dan permainan edukatif membuktikan adanya peningkatan motivasi dan pemahaman. Dengan demikian, program PKM ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan kognitif anak-anak (Haryono dkk., 2024). Pada usia emas (*golden age*), anak-anak memiliki daya tangkap yang sangat cepat, sehingga penting bagi pendidik untuk memaksimalkan potensi belajar mereka dengan metode yang kreatif dan interaktif (Nurhayati dkk., 2024). Namun, di era digital seperti sekarang ini, metode pembelajaran tradisional sering kali dianggap kurang efektif dalam memotivasi anak-anak untuk belajar secara aktif (Haditia dkk., 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat mendukung pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) adalah melalui penggunaan teknologi komputer, seperti PowerPoint dan media digital lainnya. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak (Miasari dkk., 2022). Dengan visualisasi yang menarik dan konten interaktif, teknologi mampu meningkatkan perhatian serta minat siswa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diserap (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

TK di Cirarab sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tantangan untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya program kerja Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada penerapan teknologi komputer diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. melalui program ini, diharapkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran di TK Cirarab untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih modern dan interaktif (Khoirunisa dkk., 2024).

2. Pelaksanaan dan Metode

Solusi permasalahan yang diberikan beserta indikator keberhasilan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kerangka Pemecahan Masalah

No	Permasalahan	Metode yang Digunakan
----	--------------	-----------------------

1	Kurangnya pengetahuan anak-anak mengenai huruf dan warna.	Ceramah interaktif, digunakan untuk menjelaskan huruf dan warna secara mendasar. Anak-anak diajak berdiskusi, menyebutkan huruf dan warna, dan mencocokkan warna melalui media visual interaktif.
2	Kurangnya pemahaman anak-anak terhadap konsep angka dan bentuk dasar.	Ceramah dan praktik langsung, di mana anak-anak diajak untuk menghitung benda serta menggambar bentuk dasar secara langsung di papan tulis.
3	Kurangnya pengetahuan anak-anak tentang berbagai jenis hewan dan habitatnya.	Presentasi dengan animasi dan suara hewan, di mana anak-anak diajak menonton presentasi yang menampilkan gambar, animasi bergerak, dan suara hewan. Metode ini dilengkapi dengan tanya jawab untuk memastikan anak-anak memahami materi yang disampaikan.
4	Rendahnya antusiasme anak-anak dalam pembelajaran.	Metode interaktif dan permainan edukatif, diterapkan di setiap pertemuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan keterlibatan aktif anak-anak, indikator keberhasilan dapat dilihat dari antusiasme dan keikutsertaan mereka selama proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak dalam pembelajaran pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, serta hewan dan habitatnya, maka dilakukan beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

a) Tahap Sosialisasi.

Pada tahap ini, anak-anak diberikan pemahaman tentang pentingnya mengenal huruf, warna, angka,

bentuk dasar, serta jenis-jenis hewan dan habitatnya. Sosialisasi dilakukan secara interaktif untuk menarik perhatian anak-anak.

b) Tahap demonstrasi materi.

Anak-anak diberikan materi pembelajaran yang menarik menggunakan media visual seperti animasi bergerak, suara hewan, serta gambar berwarna untuk membantu mereka memahami konsep yang diajarkan.

c) Tahap praktik.

Setelah penyampaian materi, anak-anak diajak melakukan kegiatan praktik, seperti menyebutkan huruf, mencocokkan warna, menghitung angka, menggambar bentuk, atau menebak jenis hewan berdasarkan suaranya.

d) Tahap sesi tanya jawab.

Sesi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana pemahaman anak-anak terhadap materi yang telah diberikan. Anak-anak yang menjawab pertanyaan dengan benar diberikan apresiasi berupa hadiah untuk meningkatkan motivasi mereka. Untuk merealisasikan pemecahan masalah, maka dilakukanlah kegiatan.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Taman Anak Belajar – Cirarab dengan melakukan kegiatan sebagai berikut :

- Memberikan pengenalan huruf, warna, angka, bentuk dasar, serta hewan dan habitatnya kepada anak-anak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.
- Memberikan materi pembelajaran dengan metode ceramah interaktif yang dilengkapi dengan gambar dan suara.
- Mengajak anak-anak untuk melakukan aktivitas praktik sesuai dengan materi yang diberikan.
- Melakukan sesi tanya jawab untuk menilai tingkat pemahaman anak-anak. Memberikan hadiah sebagai apresiasi kepada anak-anak yang aktif.

Sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah anak-anak usia dini di Taman Anak Belajar Cirarab, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dasar mereka tentang huruf, angka, warna, bentuk, hewan, dan habitatnya.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini melibatkan ceramah interaktif, praktik langsung, presentasi multimedia, serta metode interaktif melalui permainan edukatif. Pendekatan ini dirancang agar anak-anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tetap memahami materi yang disampaikan. Berikut penjelasan masing-masing metode:

a) Ceramah Interaktif

Metode ini digunakan untuk menjelaskan dasar-dasar huruf dan warna. Anak-anak diajak berdiskusi dengan menyebutkan huruf dan warna, mencocokkan warna, serta berinteraksi dengan media visual interaktif. Pendekatan ini membantu memperkuat pengenalan konsep melalui aktivitas bersama.

b) Ceramah dan Praktik Langsung

Pada metode ini, anak-anak diajarkan untuk menghitung benda secara langsung dan menggambar bentuk dasar di papan tulis. Dengan keterlibatan aktif, anak-anak dapat memahami konsep angka dan bentuk melalui pengalaman langsung yang didampingi oleh fasilitator.

c) Presentasi dengan Animasi dan Suara Hewan

Metode ini melibatkan presentasi interaktif yang menampilkan gambar, animasi bergerak, dan suara hewan. Anak-anak diajak menonton dan mendengarkan, kemudian dilibatkan dalam sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman mereka terhadap materi.

d) Metode Interaktif dan Permainan Edukatif

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, metode ini diterapkan melalui berbagai permainan edukatif yang relevan dengan materi. Anak-anak diajak terlibat aktif dalam setiap pertemuan, dengan indikator keberhasilan berupa antusiasme dan keikutsertaan mereka selama proses pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 9, 16, dan 29 November 2024 di Taman Belajar Anak - Cirarab dengan cara- cara sebagai berikut:

- Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kegiatan PKM.
- Penyampaian materi yang disampaikan kepada siswa-siswi Sekolah Kusuma Bangsa.
- Memberi materi teori, menulis serta permainan edukatif tentang Huruf dan Warna.
- Memberi materi, menulis serta permainan edukatif tentang Angka dan Bentuk.
- Memberi materi, menulis serta permainan edukatif tentang Hewan dan Habitatnya.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Taman Belajar Anak - Cirarab telah dilaksanakan selama tiga pertemuan yaitu pada tanggal 9, 16, 29 November 2024, dengan rincian kegiatan sebagai berikut.

Kegiatan Hari Pertama (Sabtu, 9 November 2024)

- Hari pertama PKM dilakukan selama 2 jam, yang dimulai pukul 08.00 s.d 10.00 WIB

- Kegiatan ini terbagi menjadi dua sesi, yaitu: Sesi pertama yang kami lakukan adalah pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kami selama PKM di Taman Anak Belajar - Cirarab. Dan diawali dengan penyampaian materi tentang Huruf dan Warna. Sesi kedua adalah bermain game edukasi mengenai materi yang telah diberikan. Tujuannya adalah agar siswa/i memahami lebih dalam terkait materi yang diberikan yaitu Huruf dan Warna.



Gambar 1. Sesi 1 Pembukaan Kegiatan PKM dan Penyampaian Materi



Gambar 2. Sesi 2 Game Edukasi

Kegiatan Hari Kedua (Sabtu, 16 November 2024)

- Pada hari kedua kegiatan dimulai pukul 08.00 s.d 10.00 WIB.
- Pada pertemuan kedua ini terdiri dari dua sesi, yaitu : Sesi pertama diawali dengan penyampaian materi Angka dan Bentuk Sesi kedua adalah bermain game edukasi mengenai materi yang telah diberikan. Tujuannya adalah agar siswa/i memahami lebih dalam terkait materi yang diberikan yaitu Angka dan Bentuk.



Gambar 4. Penyampaian Materi Hari Kedua



Gambar 5. Penyampaian Materi Hari Kedua
Kegiatan Hari Ketiga (Jumat, 29 November 2024)

- Hari Ketiga dilaksanakan pukul 08:00 s.d 10:00 WIB.
- Kegiatan ini terbagi menjadi 2 sesi, yaitu: Sesi pertama diawali dengan penyampaian materi Hewan dan Habitatnya. Sesi kedua adalah bermain game edukasi serta penyerahan cendera mata serta hadiah untuk para siswa/i.



Gambar 6. Penyampaian Materi Hari Ketiga



Gambar 7. Materi Pengenalan Hewan dan Habitatnya



Gambar 8. Penyerahan Cenderamata dan Penutupan Kegiatan

5. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman dan kondisi lapangan yang diperoleh selama Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut :

- Selama melakukan 4 kali pertemuan dalam pogram Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami dapat menyimpulkan bahwa melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Taman Belajar Anak - Cirarab dapat berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan.
- Siswa-siswi dapat mengikuti dan memahami materi yang sudah diberikan.
- Siswa-siswi di Sekolah Kusuma Bangsa mampu mempraktikkan materi yang telah diajarkan.
- Adanya feedback dari Siswa-siswi dengan adanya respon dan tanya jawab serta permintaan untuk mengisi kembali dengan materi yang lain.

Daftar Pustaka

- Haditia, M., Sinaga, M. N. A., Soepriyanto, Y., Purnomo, P., & Ma'ruf, R. A. (2024). Perbandingan Efektivitas Metode Pembelajaran Tradisional dan Digital dalam Peningkatan Kompetensi Mengaji di Sekolah Lembaga Kompetensi Mengaji. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6447–6453. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.5198>
- Haryono, P., Judijanto, L., Maidartati, M., Heriani, D., & Aryanti, N. (2024). *Dasar-Dasar Pendidikan Usia Dini: Konsep, Teori & Perkembangan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Khoirunisa, A., Sunarya, E. A., Riskyta, D., Rahma, D. N., & Nisa, A. (2024). Pemanfaatan Learning Gamification Management System Guna Pembelajaran Interaktif Tingkat Sekolah Dasar pada Yayasan Rumah Tawon. *Jurnal Pengabdian Global*, 3(2), 26–30. <https://doi.org/10.38101/jpeg.v3i2.15685>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Nurhayati, N., Sudamara, N., Amrullah, A., & Durrotunnisa, D. (2024). Pengembangan Pengenalan Nilai Keagamaan dan Akhlak pada Masa Golden Age: Melibatkan Kegiatan Bernyanyi Religi dalam Pembelajaran Anak. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 9(1), 33–49. <https://doi.org/10.25299/al-thariqah>