

Sosialisasi Inovasi Media Digital Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo

Muthia^{a,*}, Arip Mulyanto^b, Hermila A.^c, Dian Novian^d, Sitti Suhada^e,
Taufik Kurniawan A. Duhuman^f, Fitriani A. Liputo^g, Sandi^h

^{a,b,c,d,e,f,g,h} Program Studi Pendidikan teknologi Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas
Negeri Gorontalo

mutia@ung.ac.id^a, arip.mulyanto@ung.ac.id^b, hermila@ung.ac.id^c, dian.novian@ung.ac.id^d, siti@ung.ac.id^e,
taufikjr.id05@gmail.com^f, fitrianiiputo07@gmail.com^g, sandimatoka97@gmail.com^h

Abstract

This community service program focuses on enhancing teachers' capacity at TK Negeri Pembina Kota Gorontalo through the socialization and training of interactive digital learning media. The program is motivated by the growing need for more engaging and developmentally appropriate learning experiences for early childhood education in the digital era. Although technology has become an integral part of education, most early childhood teachers at TK Negeri Pembina Kota Gorontalo still have limited skills in utilizing digital platforms such as Canva and Wordwall. Preliminary analysis indicates that the use of digital learning media at the school remains low, despite evidence that interactive media can improve children's learning motivation, concentration, and participation. The implementation of this program adopts a service learning approach, in which activities are collaboratively designed based on the real needs of the partner institution. The training process includes demonstrations, hands-on practice, mentoring, and reflective sessions, enabling teachers to independently apply digital learning technologies in classroom instruction. The program is expected to generate significant impacts for teachers, learners, and the institution. Teachers gain improved digital competence and instructional skills, while children experience more engaging and developmentally appropriate learning activities. Furthermore, the school benefits from the availability of sustainable digital learning media. The outputs of this program include training activities, digital learning media products, community service documentation, and publications that support the achievement of higher education Key Performance Indicators.

Keywords : *Interactive Digital Media; Canva; Wordwall; Early Childhood Education.*

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini berfokus pada peningkatan kapasitas guru di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo melalui sosialisasi dan pelatihan media digital interaktif. Latar belakang kegiatan muncul dari kebutuhan akan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi anak usia dini di era digital. Meskipun teknologi sudah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan, sebagian besar guru PAUD khususnya Guru TK Negeri Pembina Kota Gorontalo masih terbatas dalam menggunakan platform digital seperti Canva dan Wordwall. Analisis awal menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital di sekolah masih rendah, padahal media interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan partisipasi belajar anak. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah service learning, di mana kegiatan dirancang secara kolaboratif berdasarkan kebutuhan nyata mitra. Proses pelatihan melibatkan demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan refleksi Bersama sehingga guru dapat menerapkan teknologi pembelajaran secara mandiri. Pelaksanaan program diharapkan memberikan dampak signifikan bagi guru, peserta didik, dan institusi. Guru memperoleh peningkatan kompetensi dan keterampilan digital, sementara anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai perkembangan mereka. Di sisi lain, sekolah mendapat manfaat berupa tersedianya media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Luaran kegiatan mencakup pelatihan, produk media digital, dokumentasi pengabdian, serta publikasi yang mendukung capaian Indikator Kinerja Utama perguruan tinggi.

Keywords : *Media Digital Interaktif; Canva; Wordwall; Pendidikan Anak Usia Dini.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Transformasi pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menjadi tuntutan era digital, tetapi juga menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar agar lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Dalam konteks pendidikan modern, kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital interaktif terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan anak secara lebih optimal. Di tengah perubahan ini, kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif menjadi salah satu faktor kunci bagi keberhasilan pembelajaran di tingkat PAUD.

TK Negeri Pembina Kota Gorontalo, sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki peran strategis dalam pembinaan satuan PAUD lainnya, saat ini telah melaksanakan proses pembelajaran secara optimal namun masih menghadapi tantangan dalam pemanfaatan media digital interaktif. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan, sebagian besar guru telah menggunakan media visual sederhana seperti gambar cetak, lembar kerja anak dan media konkret, namun pemanfaatan media digital berbasis aplikasi seperti Canva for Education, Wordwall, dan platform interaktif lainnya masih sangat terbatas meskipun media tersebut telah terbukti efektif meningkatkan minat belajar anak usia dini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain Minimnya keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi desain dan media gamifikasi; Keterbatasan perangkat pendukung, seperti laptop yang belum memadai pada sebagian guru; Belum tersedianya modul atau pedoman media digital interaktif yang dapat digunakan secara mandiri oleh guru.

Dari perspektif peserta didik, penggunaan media pembelajaran digital interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan konsentrasi anak, khususnya dalam kegiatan mengenal huruf, angka, warna, serta keterampilan motorik halus melalui aktivitas interaktif. Penggunaan media gamifikasi pada pembelajaran PAUD meningkatkan fokus anak hingga 70% lebih baik dibandingkan media pembelajaran konvensional. Program pengabdian ini juga melihat potensi hilir-hulu dalam pengembangan kompetensi guru. Pada bagian hulu, guru perlu diperkuat dari aspek literasi digital dasar, keterampilan desain konten, dan pemanfaatan platform pembelajaran interaktif. Pada bagian hilir, hasil sosialisasi dan pelatihan memungkinkan guru menghasilkan produk media pembelajaran, seperti kartu interaktif, kuis digital, video pembelajaran sederhana, dan lembar kerja peserta didik digital yang dapat langsung digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan.

Kegiatan sosialisasi ini memiliki relevansi kuat dengan kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM), yang mendorong keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam pemberdayaan masyarakat pada sektor pendidikan. Kegiatan ini menguatkan IKU 2, yaitu memberikan pengalaman belajar di luar kampus, serta IKU 5, yaitu aktivitas dosen di luar kampus dalam peningkatan kapasitas masyarakat. Program ini juga mendukung fokus pengabdian Universitas Negeri Gorontalo di bidang pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi informasi, serta mendorong kolaborasi antara kampus dan masyarakat untuk meningkatkan mutu pendidikan PAUD.

Dengan adanya sosialisasi dan pelatihan media digital interaktif, guru TK Negeri Pembina Kota Gorontalo diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan kreativitas, dan merancang media yang lebih menarik bagi anak usia dini.

Pada akhirnya, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi guru dan peserta didik, tetapi juga memperkuat ekosistem pendidikan PAUD yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di wilayah Kota Gorontalo.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan Service Learning, yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas pelayanan kepada masyarakat (mitra) dengan proses pembelajaran dan pengalaman langsung di lapangan. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa, dosen, dan mitra bekerja sama dalam memecahkan masalah nyata secara kolaboratif sambil memberikan manfaat akademik dan sosial. Metode service learning ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan mitra, tetapi juga memastikan pelaksanaan pengabdian menghasilkan pengalaman belajar bermakna. Service Learning dilaksanakan melalui empat tahap utama antara lain:

Tahap Identifikasi Kebutuhan dan Perencanaan (Planning)

Tahap pertama dilakukan melalui observasi lapangan, diskusi kelompok, dan wawancara bersama kepala sekolah serta guru. Proses ini bertujuan mengidentifikasi kemampuan awal dalam penggunaan media digital, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran, kesiapan perangkat, serta hambatan operasional lainnya. Pendekatan service learning mengharuskan asesmen berbasis kebutuhan nyata agar layanan yang diberikan relevan serta sesuai prioritas mitra. Informasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan rencana kegiatan, perumusan materi pelatihan, penjadwalan, serta perumusan target luaran.

Tahap Pelaksanaan : Sosialisasi Media Digital Interaktif

Pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi media digital interaktif. Metode yang digunakan adalah demonstrasi, praktik langsung (hands-on session), serta simulasi penerapan media dalam materi pembelajaran. Materi sosialisasi mencakup penggunaan Canva, Wordwall, pembuatan flashcard digital, desain poster edukatif, serta teknik mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran gamifikasi. Prinsip service learning menekankan bahwa layanan harus bersifat partisipatif, di mana mitra berperan aktif dalam proses belajar dan produksi konten, bukan hanya sebagai penerima manfaat. Pada tahap ini, guru ditargetkan menghasilkan media digital awal sebagai bagian dari hasil layanan.

Tahap Refleksi (Reflection)

Pada tahap ini, guru dan tim pelaksana melakukan refleksi terstruktur mengenai proses sosialisasi, tantangan yang dihadapi, dan penerapan media digital dalam kelas. Tahapan ini melakukan diskusi reflektif antara tim pengabdian dan para guru untuk mengevaluasi pengalaman belajar, tingkat pemahaman, serta manfaat yang diperoleh selama sosialisasi. Sesuai pandangan Bringle & Hatcher, refleksi sistematis mampu meningkatkan kualitas program karena memungkinkan mitra dan penyelenggara mengevaluasi dampak layanan secara objektif. Hasil evaluasi kemudian digunakan untuk penyempurnaan program di tahap berikutnya.

Tahap Evaluasi dan Diseminasi (Evaluation & Dissemination)

Tahap akhir melibatkan evaluasi menyeluruh untuk memastikan bahwa seluruh solusi memberikan dampak signifikan bagi mitra. Prinsip service learning menekankan keberlanjutan layanan, di mana hasil program harus dapat digunakan seterusnya oleh

masyarakat, bukan berhenti pada akhir kegiatan. Hasil evaluasi kemudian disusun dalam laporan pengabdian, dokumentasi kegiatan, serta produk media yang didiseminasikan kepada PAUD lain sebagai bentuk perluasan dampak. Diseminasi juga memperkuat posisi TK Negeri Pembina sebagai model PAUD berbasis pembelajaran digital di Kota Gorontalo.

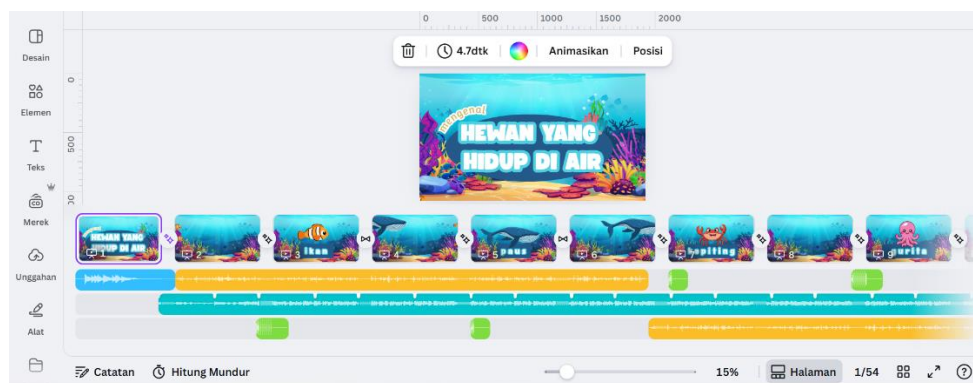
3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa guru memiliki antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan, terutama pada sesi praktik langsung pembuatan media menggunakan Canva dan Wordwall. Kondisi ini memperlihatkan bahwa permasalahan yang diangkat dalam pengabdian benar-benar relevan dengan kebutuhan mitra.

Produk IT yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall dengan tiga materi utama, yaitu hewan buas, hewan air dan profesi. Proses pengembangan dilakukan dalam beberapa tahapan yang meliputi perencanaan, pembuatan desain, uji coba, dan finalisasi media. Tahap perencanaan dilakukan dengan mewawancarai guru di TK Pembina Gorontalo untuk mengetahui kemampuan dan kebutuhan siswa dikelas. Pada tahap ini juga diberikan pemetaan tema untuk setiap minggunya yang mana harus disesuaikan dengan media yang akan dikembangkan selanjutnya. Setelah mendapatkan tema tiap minggunya, tahap berikutnya adalah pengembangan media berdasarkan pemetaan tema tersebut. Adapun pengembangan media dilakukan pada Canva dan Wordwall dengan rincian sebagai berikut.

a. Pengembangan Media Canva

Media canva dikembangkan dalam bentuk presentasi interaktif yang disesuaikan dengan pemetaan tema di TK Negeri Pembina, salah satunya yaitu Hewan Air.



Gambar 1. Pengembangan materi pada Media Canva

b. Pengembangan Media Wordwall

Media Wordwall dikembangkan dengan beragam macam bentuk yang tersedia di dalamnya serta memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Ada permainan mencocokkan (Match Up), Roda Acak (Random Wheel), Buka Kotak (Open Box), Anagram (Anagram), Lengkapi Kalimat (Missing Word), Pasangan yang Cocok (Find the Match) dan lain sebagainya. Salah satu jenis yang dikembangkan adalah Roda Acak (Random Wheel) untuk tema Hewan Buas.



Gambar 2. Pengembangan Materi pada Media Wordwall

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Sosialisasi Inovasi Media Digital Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo telah dilaksanakan sesuai dengan metode dan tahapan yang direncanakan. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada pendekatan service learning, yang menekankan kolaborasi, pemberdayaan mitra, serta refleksi berkelanjutan terhadap proses dan hasil layanan. Secara umum, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru. Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelatihan, pendampingan, produksi media, hingga evaluasi dilaksanakan secara partisipatif. Mitra tidak hanya berperan sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam pengembangan media pembelajaran digital.



Gambar 3. Pelaksanaan Pengabdian

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan, pembahasan, dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Sosialisasi Inovasi Media Digital Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil menjawab permasalahan prioritas mitra secara efektif dan kontekstual. Permasalahan utama berupa keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital, minimnya ketersediaan media pembelajaran interaktif, serta belum adanya sistem pendukung pembelajaran digital dapat diatasi melalui pendekatan pelatihan, pendampingan, dan pengembangan produk IPTEKS yang terintegrasi.

Pelaksanaan pengabdian dengan pendekatan service learning terbukti mampu mendorong partisipasi aktif mitra dan membangun kolaborasi yang bersifat memberdayakan. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva dan Wordwall, tetapi juga mengalami peningkatan pemahaman pedagogis dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran anak usia dini. Hal ini tercermin dari meningkatnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas, perubahan pola pembelajaran menjadi lebih interaktif, serta meningkatnya motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Luaran pengabdian berupa media pembelajaran digital, modul panduan penggunaan media digital memberikan fondasi yang kuat bagi keberlanjutan program. Keberadaan luaran tersebut memungkinkan sekolah untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran secara mandiri dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat peran TK Negeri Pembina sebagai sekolah rujukan PAUD di Kota Gorontalo. Selain itu, pengabdian ini berkontribusi nyata terhadap pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi melalui aktivitas dosen di luar kampus, pemanfaatan hasil karya untuk masyarakat, dan penguatan sinergi antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan inovasi media digital interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan mitra dan didukung oleh sistem pendampingan yang tepat mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Program ini memiliki potensi besar untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut pada satuan PAUD lain, baik melalui pengabdian lanjutan maupun kerja sama berkelanjutan, guna mendukung transformasi pendidikan anak usia dini yang adaptif terhadap perkembangan teknologi..

Daftar Pustaka

- Berk LE. Child Development. 10th ed. Boston: Pearson; 2018.
- Bringle RG, Hatcher JA. A service-learning curriculum for faculty. *Michigan J Comm Serv Learn*. 1995;2(1):112–22.
- Cress CM, Collier P, Reitenauer VL. Learning through serving: A student guidebook for service-learning. 2nd ed. Sterling: Stylus Publishing; 2013.
- Eyler J, Giles DE. Where's the learning in service-learning? San Francisco: Jossey-Bass; 1999.
- Fitriani S, Hasibuan RM. Gamification-based media to improve attention span in early childhood learning. *Int J Early Child Educ*. 2021;9(2):91–104.
- Furco A. Service-learning: A balanced approach to experiential education. *Exp Learn Serv Learn*. 1996;14(1):2–6.
- Kemdikbudristek. Statistik Pendidikan Anak Usia Dini 2023. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi; 2023.
- Kemdikbudristek. Survei Kompetensi dan Literasi Digital Guru PAUD. Jakarta: Balitbang; 2023.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Panduan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka. Jakarta: Kemendikbud; 2020.
- Mayer RE. Multimedia Learning. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press; 2020.
- Mitchell TD. Traditional vs. critical service-learning: Engaging the literature to differentiate two models. *Michigan J Comm Serv Learn*. 2008;14(1):50–65.
- Munir. Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta; 2020.
- Raharjo A, Putri D. The effectiveness of Wordwall-based gamification in early childhood learning. *Early Child Educ J*. 2023;51(2):233–44.
- UNESCO. Early childhood education in a digital world. Paris: UNESCO Publishing; 2022.
- Yuliani N, Sutrisno A. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAUD. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2022;6(1):145–57.