

# Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Learning Apps* untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital

Uswatul Hasni, Rizki Surya Amanda, Akhmad Fikri Rosyadi, Sri Indriani  
Harianja, Winda Sherly Utami\*

Universitas Jambi, Indonesia

[windasherly@unja.ac.id](mailto:windasherly@unja.ac.id)\*

## Abstrak

Guru PAUD dituntut untuk siap dengan perubahan zaman terutama perubahan dalam teknologi digital. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT sangat perlu diterapkan pada era digital saat ini. Salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah learning apps. Learning apps merupakan aplikasi yang mudah digunakan karena memiliki menu yang sederhana dan template yang menarik. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberi pendampingan kepada para guru PAUD untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam pemanfaatan fasilitas media digital guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk anak usia dini. Pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah terdapat peningkatan keterampilan dan pengetahuan para guru mengenai media pembelajaran berbasis learning apps. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa kegiatan pendampingan memiliki kontribusi positif terhadap para guru dalam menambah wawasan tentang media pembelajaran berbasis learning apps guna menunjang kegiatan pembelajaran di Lembaga PAUD. Kemudian, para guru juga memiliki pengalaman baru mengenai media pembelajaran berbasis ICT yaitu learning apps.

**Kata Kunci:** Pendampingan, Learning Apps, Keterampilan Guru

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk mempersiapkan anak agar kelak mampu menguasai berbagai tantangan di masa depan. Hal ini dikarenakan pada masa usia dini perkembangan otak anak tumbuh dan berkembang dengan pesat (Windayani, 2021). Selain itu, pada masa usia dini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya (Khadijah & Zahrani, 2021). Peran pendidik PAUD sangat penting dan diperlukan dalam menstimulasi setiap aspek perkembangan anak supaya anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Sudirman (2021) mengemukakan bahwa seorang pendidik harus memiliki kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, guru juga harus menyiapkan pendekatan, strategi, metode, media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak (Khaironi, 2018).

Menilik hal tersebut, media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang harus dipersiapkan oleh pendidik. Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat di dunia pendidikan dalam proses belajar mengajar (Safira, 2020). Lebih lanjut, Safira (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu untuk menyampaikan informasi dalam dunia Pendidikan dimana informasinya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat diperkenalkan dan dipergunakan kepada anak usia dini baik yang bersifat nyata maupun media pembelajaran yang diciptakan dengan tujuan mempermudah guru dalam proses pembelajaran (Lestari dkk, 2023). Januarisman & Ghufro (2016) juga menambahkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

Tak di pungkiri di era digital saat ini pendidik dari semua jenjang pendidikan dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT mempunyai peran yang cukup penting dalam perkembangan dan pembelajaran anak usia dini, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT guru memiliki akses ke metode pengajaran yang lebih inovatif dan lebih baik serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif untuk anak usia dini (Agustini & Despita, 2021). Selain itu, Andari (2021) juga mengatakan bahwa ada beberapa kelebihan media pembelajaran berbasis ICT yaitu bersifat fleksibel, lebih mudah, lebih menarik dan memiliki makna yang jelas sehingga mudah dipahami oleh anak. Media pembelajaran berbasis ICT digunakan sebagai media penunjang dalam pendidikan dan pengajaran yang efektif serta untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak didik (Ratnawati & Werdiningsih, 2020).

Namun, hasil pra-survey dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru PAUD IGTKI Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi terdapat beberapa permasalahan dimana guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT karena masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional, keterbatasan informasi yang dimiliki mengenai apa saja media pembelajaran berbasis ICT yang dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Kemudian, masalah lain yang ditemukan yaitu guru jarang memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran dikarenakan minimnya sosialisasi, pelatihan maupun pendampingan yang diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT.

Pembelajaran yang menggunakan berbasis ICT atau sering dikenal dengan istilah *information communication and technology* yang dapat menumbuhkan minat serta bakat pada anak usia dini dapat berupa *learning apps*. *Learning apps* adalah aplikasi penunjang pembelajaran untuk peserta didik yang mudah diakses secara gratis tanpa memiliki akun dengan menggunakan *smartphone*, laptop, tablet dan perangkat digital lainnya. Tujuan dari aplikasi ini sebagai pendukung dalam proses pembelajaran sehingga aplikasi ini tidak digunakan untuk pembelajaran lengkap harus dikombinasikan dengan materi yang dalam tujuan pembelajaran.. Aplikasi ini dapat menstimulasi pencapaian kemampuan kognitif dari yang terendah sampai dengan yang tinggi berdasarkan taksonomi Bloom (Gorbatuc & Dudka, 2019).

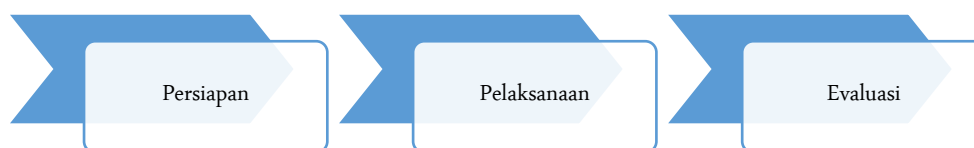
Guru dapat mencari aplikasi yang diinginkan dan telah dibuat oleh orang lain, mengedit sesuai kebutuhan atau membuat sendiri aplikasi yang dikehendaki dan menyimpannya di akunnya (Amalia, 2021). Aplikasi yang telah dibuat bisa diatur sesuai dengan keinginan guru, apakah ingin menjadi untuk pribadi (*private*) sehingga dapat dibatasi aksesnya hanya untuk peserta didik yang memiliki *link* atau dibagikan untuk publik (*public*) sehingga terbuka dan bisa diakses oleh siapa saja dalam kolom pencarian. Aplikasi tersebut juga menyediakan template yang dapat dipilih beserta contohnya. Selain itu, guru juga dapat menambahkan gambar, audio, dan video.

Meskipun, *learning apps* berasal dari luar negeri berbahasa Jerman dan Inggris. Namun hal tersebut, tidak menjadi penghambat dalam menggunakan aplikasi ini, sebab bahasa Inggris yang digunakan cukup

sederhana yang memang diperuntukkan untuk pelajar muda dari tingkat PAUD, TK, dan Sekolah Dasar (Liwis et al., 2017). Nurkholis, dkk (2022) juga menjelaskan bahwa *learning apps* juga bisa dikreatifkan dan dibentuk dengan semua pembelajaran tidak hanya tentang bahasa. Sistem dari *learning apps* ini mudah digunakan karena memiliki menu yang sederhana dan template yang telah tersedia sehingga guru maupun anak dapat langsung menggunakannya. Berdasarkan penjelasan di atas dan permasalahan yang ditemukan sangat penting untuk diberikan sosialisasi berupa pendampingan melalui kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *learning apps*. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah memberi pendampingan kepada para guru PAUD untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam pemanfaatan fasilitas media digital guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk anak usia dini

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2023 dengan peserta para guru PAUD IGTKI Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi yang berjumlah sebanyak 30 orang. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dalam bentuk workshop secara luring. Penyampaian materi pada kegiatan pengabdian ini disampaikan langsung oleh semua tim pengabdian. Adapun tahapan dalam setiap kegiatannya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

### a. Tahap Persiapan

Persiapan merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini tim melakukan pra-survey dan pengajuan perizinan sekaligus sosialisasi rangkaian kegiatan yang dilaksanakan kepada para guru PAUD IGTKI Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi serta penandatanganan surat kesediaan mengikuti kegiatan. Agar kegiatan pengabdian berjalan secara efektif dan efisien tim menyiapkan peralatan yang digunakan dan materi yang akan disampaikan saat melakukan kegiatan. Kemudian, tim menentukan langkah-langkah pendampingan media *learning apps* kepada guru. Selanjutnya, tim juga menyiapkan soal pretest dan posttest untuk melihat pengetahuan guru mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

### b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahapan kedua yang dilakukan. Tim melakukan pratinjau persiapan dan pelaksanaan kegiatan serta berkoordinir dengan para guru PAUD IGTKI Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi. Sebelum penyampaian materi, tim membagikan lembar pretest kepada guru untuk mengetahui pengetahuan awal guru mengenai media pembelajaran ICT *learning apps*. Selama pelaksanaan kegiatan semua tim menyampaikan materi dan dilanjutkan dengan pendampingan langsung kepada para guru dalam menggunakan *learning apps*. Pada ranah ini, peran tim hanya sebagai pendamping dan membantu dalam menggunakan *learning apps*. Pendampingan dilakukan untuk mengoptimalkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran ICT *learning apps*, dimana tim yang mendampingi sudah kompeten dengan memiliki pengetahuan mengenai *learning apps* mulai dari cara membuat akun, memilih *game* yang digunakan untuk pembelajaran hingga *game* tersebut siap untuk dimainkan.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan guna melihat sejauh mana kemampuan guru mengetahui penggunaan *learning apps* dalam membuat materi atau *game* yang telah diajarkan. Selanjutnya, tim membagikan lembar posttest untuk mengetahui pengetahuan guru terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Harapannya keterampilan dan pengetahuan guru meningkat dalam menggunakan *learning apps* pada pelaksanaan pembelajaran anak usia dini yang nantinya bermanfaat dalam optimalisasi perkembangan anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat mengenai pendampingan media pembelajaran berbasis *learning apps* untuk mengoptimalkan keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini di era digital berlangsung dengan lancar dan aman. Adapun hasil dan pembahasan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan pada bulan Juli 2023 di minggu kedua. Pada tahap persiapan ini, tim meminta perizinan sekaligus pra-survey dengan melakukan identifikasi dan konfirmasi masalah mitra. Identifikasi dan konfirmasi dilakukan dengan metode sosialisasi bersama para guru PAUD IGTKI Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi.

Berdasarkan sosialisasi diidentifikasi beberapa masalah yang dialami oleh pendidik PAUD diantaranya keterbatasan informasi yang dimiliki mengenai apa saja media pembelajaran berbasis ICT yang dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini sehingga hampir sebagian guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Hal ini dirasa sangat perlu untuk segera ditangani mengingat semakin majunya perkembangan zaman yang menuntut guru dalam pembelajaran harus menggunakan teknologi.

Untuk itu, hasil dari sosialisasi tersebut diputuskan secara bersama bahwa perlu untuk dilakukan kegiatan pendampingan media pembelajaran berbasis *learning apps* untuk mengoptimalkan keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini di era digital sebagai solusi untuk masalah yang dihadapi. Selanjutnya, tim menyiapkan berbagai hal yang dibutuhkan untuk kelancaran acara seperti menyiapkan materi presentasi, soal pretest dan posttest.

b. Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan solusi yang telah disepakati bersama, maka diputuskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan pada bulan Agustus di minggu terakhir di TK Pertiwi 2 Kota Jambi. Lokasi ini dipilih karena letaknya lebih strategis dan mudah diakses oleh semua pihak. Kegiatan dimulai dengan membagikan lembar pretest mengenai media pembelajaran berbasis *learning apps* kepada para guru, guru diminta untuk mengisi pretest tersebut sesuai dengan kemampuan awal yang dimiliki sebelum nantinya masuk pada sesi penyampaian materi dan pendampingan. Setelah guru mengisi pretest kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi yang disampaikan oleh semua tim pengabdian.

Pada saat penyampaian materi, tim menjelaskan mengenai media pembelajaran berbasis ICT, penggunaan media pembelajaran berbasis *learning apps*, pengertian *learning apps* dan media digital yang bisa digunakan oleh guru. Setelah itu, dilanjutkan dengan sesi pendampingan penggunaan media pembelajaran *learning apps* yang didampingi oleh semua tim. Langkah-langkah yang dilakukan saat pendampingan ialah mengenalkan aplikasi *learning apps* kepada guru, mengajarkan guru bagaimana cara pembuatan akun dan

login serta belajar memilih bahasa, guru memilih template materi atau game yang akan dibuat, guru dibimbing membuat materi atau game sesuai tema masing-masing, guru dibimbing menuliskan kata-kata positif dan emoji bintang sebagai feedback, guru diarahkan menyimpan materi atau game dalam mode public dan terakhir membimbing guru untuk membagikan *link game* yang telah dibuat guru agar dapat dimainkan.



**Gambar 2.** Penyampaian Materi *Learning Apps* oleh Tim



**Gambar 3.** Pendampingan *Learning Apps*

Terlihat para guru sangat antusias bekerja dan saling berbagi pengalaman satu sama lain dalam penggunaan media pembelajaran *learning apps*. Dapat dikatakan bahwa pada dasarnya para guru bisa menggunakan media pembelajaran berbasis *learning apps* serta membuat materi atau *game* untuk pembelajaran anak usia dini. Hal yang dibutuhkan selanjutnya adalah upaya penguatan secara pedagogic agar

pengetahuanm keterampilan dan kreativitas para guru dapat terus meningkat. Dengan demikian, kualitas layanan pendidikan bagi anak usia dini juga dapat meningkat. Diakhir kegiatan tim membagikan lembaran posttest guna mengukur pengetahuan guru mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

### c. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan media pembelajaran berbasis *learning apps* dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang telah diisi oleh para peserta. Terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran berbasis *learning apps*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada data kuantitatif berikut ini:

#### a) Mengetahui kepanjangan ICT

**Tabel 1.** Perbandingan Pretest dan Posttest

Item Pertanyaan	Pretest	Posttest
YA	13	30
TIDAK	17	0

#### b) Mengetahui media pembelajaran berbasis *learning apps*

**Tabel 2.** Perbandingan Pretest dan Posttest

Item Pertanyaan	Pretest	Posttest
YA	4	27
TIDAK	26	3

#### c) Pengertian *learning apps*

**Tabel 3.** Perbandingan Pretest dan Posttest

Item Pertanyaan	Pretest	Posttest
Media buku	8	0
Aplikasi media berupa digital	11	24
Media buku dan aplikasi digital	11	6

#### d) Media digital yang biasa digunakan oleh guru

**Tabel 4.** Perbandingan Pretest dan Posttest

Item Pertanyaan	Pretest	Posttest
<i>google drive</i>	7	9
<i>google classroom</i>	14	8
<i>Kahoot</i>	4	0
<i>Learningapps</i>	4	10
<i>Quizizz</i>	1	3

Melihat hasil pretest dan posttest di atas bahwa terdapat peningkatan keterampilan dan pengetahuan para guru mengenai media pembelajaran berbasis *learning apps*. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa kegiatan pendampingan ini memiliki kontribusi positif terhadap para guru dalam menambah wawasan

tentang media pembelajaran berbasis *learning apps* guna menunjang kegiatan pembelajaran di Lembaga PAUD. Kemudian, para guru juga memiliki pengalaman baru mengenai media pembelajaran ICT yaitu *learning apps*.



**Gambar 3.** Foto Bersama Para Guru PAUD

## KESIMPULAN

Pendampingan media pembelajaran berbasis *learning apps* sangat penting bagi pendidik PAUD. Hal ini dikarenakan guru dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi dilakukan untuk mengatasi kejenuhan anak proses pembelajaran, dengan menerapkan inovasi yang kreatif oleh guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Penggunaan media pembelajaran berbasis *learning apps* menjadi salah satu media perantara yang dapat membuat anak menjadi lebih paham terutama mengenai materi pembelajaran yang abstrak dan butuh ilustrasi bisa menjadi lebih konkret. Pendampingan media pembelajaran berbasis *learning apps* dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang dialami para guru. Media pembelajaran *learning apps* dapat membantu pendidik untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang nantinya dapat terus dikembangkan di lembaganya masing-masing.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah terlibat dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) diantaranya terima kasih kepada LPPM Universitas Jambi yang telah membantu dalam pendanaan dan para guru PAUD IGTKI Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi beserta mahasiswa yang telah meluangkan waktu untuk mengikuti kegiatan sampai selesai sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan aman sesuai dengan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S., R. & Despita, M. (2021). Identifikasi iCritical Succes Factors Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*. Vol 15, No 2, 76-83. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2021.15.2.1013>
- Amalia, A. (2021). Memanfaatkan learningapps dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal kajian pendidikan dan inovasi*, 4(3), 8-11.
- Andari, D. A. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Guepedia.
- Gorbatur, R., & Dudka, U. (2019). Training of future specialists in economics with the help of online service

- LearningApps. Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology, 7(3), 42–56.  
<https://doi.org/10.32919/uesit.2019.03.05>
- Khadijah & Zahriani, N. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*. Medan: Merdeka Kreasi.
- Januarisman, E., & Ghufon, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol 3, No 2. 166. DOI: 10.21831/jitp.v3i2.8019
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 3(2), 89-90.
- Lestari, R.H., Westhisi, S.M. & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 26-34. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>.
- Liwis, N., Antara, P. A., & Ujianti, P. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Gugus V Kecamatan Buleleng. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 116–126.
- Nurkholis., Raharjo, H., & Aji, T. S. (2022). Penggunaan *learning apps* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol 8, No 4, 1508-1515. DOI: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3108>
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan e-learning sebagai inovasi media pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199–220.<https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Sudirman, I. N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Bali: Nilacakra Publishing House.
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., & Yuliantini, S. (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.