

PELATIHAN PROYEK KREATIF: MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA DINI PADA GURU PAUD KAB. CIREBON

Cucu Sopiah^{1*}, M.Arief Syarif², Zavvira Sabrina Al Qathi³, Anjelina Kariem⁴

^{1*,2,3,4}Pendidikan Guru Pendidik anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Jl. Fatahullah Watubelah No.44 Sumber, Kabupaten Cirebon, Indonesia

Email: Cucu.sopiah@umc.ac.id^{1*} , mariefsyarifh@umc.ac.id² , zavvirasabrinaalqatthi@gmail.com³ , anjelinakariem34@gmail.com⁴

Received : Juli, 2025	Accepted : Juli, 2025	Published : Juli, 2025
-----------------------	-----------------------	------------------------

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD melalui pelatihan pembuatan media dan modul ajar interaktif. Lembaga PAUD di Kabupaten Cirebon menghadapi masalah keterbatasan media pembelajaran yang inovatif serta kurangnya pelatihan bagi guru untuk membuat modul dan mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi anak dalam belajar, serta meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan modul ajar yang inovatif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi pelatihan pembuatan media interaktif, pendampingan pembuatan modul ajar, serta implementasi pembelajaran interaktif di masing-masing lembaga mitra. Kegiatan ini melibatkan lima lembaga PAUD dengan total 20 peserta yang terdiri dari guru-guru PAUD di Kabupaten Cirebon. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta mampu membuat 10 proyek media interaktif dan 5 modul ajar yang digunakan dalam pembelajaran, serta terlihat antusiasme yang tinggi dari anak-anak selama implementasi pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan guru PAUD dalam menciptakan media yang sesuai dengan perkembangan anak.

Kata Kunci : Pelatihan Projek Kreatif, Media Pembelajaran Interaktif, Anak Usia Dini

Abstract

The community service aims to enhance the quality of early childhood education (PAUD) in Cirebon Regency through training on creating interactive learning media and modules. PAUD institutions in Cirebon face challenges with limited innovative learning media and insufficient training for teachers to develop creative and effective teaching methods. Therefore, this training is designed to improve teachers' skills in creating interactive learning media to increase children's participation and motivation in learning. It also aims to enhance teachers' abilities in developing innovative teaching modules. The activities include training on interactive media creation, module development assistance, and implementing interactive learning in partner institutions. Five PAUD institutions are involved, with a total of 20 participants comprising PAUD teachers from Cirebon Regency. Results from the training show that participants were able to create 10 interactive media projects and 5 teaching modules used in education, with high enthusiasm observed among children during the learning implementation. This initiative is expected to positively impact the quality of education and enhance PAUD teachers' skills in developing age-appropriate learning media.

Keywords: Creative Project Training, Interactive Learning Media, Early Childhood

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam upaya membentuk karakter, keterampilan, dan kecerdasan anak sejak dini. Masa usia dini adalah periode emas (golden age) yang hanya terjadi sekali sepanjang kehidupan manusia, di mana anak mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan nilai moral spiritual. Pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa PAUD bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan optimal untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan di usia dini akan sangat menentukan keberhasilan anak di jenjang pendidikan berikutnya dan kehidupannya kelak.

Dalam era digital yang terus berkembang, integrasi teknologi ke dalam pendidikan telah menjadi semakin penting, memicu adopsi luas alat digital dan media pembelajaran interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif (Komalasari, 2020). Proyek kreatif yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif muncul sebagai sarana yang menjanjikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, mempromosikan keterlibatan aktif, dan menumbuhkan keterampilan abad ke-21 (Fariza & Kusuma, 2024; Jauhar, 2023). Pendidikan, sebagai investasi masa depan, menuntut sumber daya manusia yang berkualitas, yang dapat dicapai melalui pendidikan formal dan pembelajaran yang efektif (Indariani et al., 2019). Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, yang mengharuskan pendidik untuk terus beradaptasi dengan inovasi teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran (Berlian, 2021).

Media pembelajaran interaktif menawarkan potensi besar untuk merevolusi pendidikan dengan menyediakan pengalaman belajar yang personal dan menarik yang memenuhi beragam kebutuhan dan gaya belajar siswa. Model pembelajaran berbasis proyek telah banyak diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran abad ke-21 (Martanto et al., 2022). Melalui proyek kreatif, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, keterampilan menyampaikan ide, kemampuan manajemen waktu, keterampilan bertanya, penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok, serta keterampilan kepemimpinan (Yustinaningrum, 2019). Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan ruang untuk pengembangan berbagai media pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada proses pembelajaran yang mampu menstimulus level kognitif tingkat tinggi para peserta didik (Tandirerung & Mangesa, 2021). Dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti

simulasi, animasi, video, dan gamifikasi, media pembelajaran interaktif dapat membuat konsep abstrak lebih nyata, merangsang rasa ingin tahu, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran (Sarbaitinil et al., 2024). Guru memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang merangsang yang memungkinkan siswa untuk berpikir bebas dan mengembangkan ide-ide baru (Fariza & Kusuma, 2024).

Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran di lembaga PAUD di Sebagian wilayah Kab. Cirebon masih menghadapi sejumlah tantangan, khususnya dalam hal pengelolaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hasil observasi kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025 di lima lembaga PAUD mitra, yaitu Lab Tumbuh Kembang Anak, TK Labschool UMC, KB Barokah, TK Aisyiyah Dukuh, dan TK Aisyiyah Tengah Tani di Kabupaten Cirebon, menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional seperti gambar cetak, papan tulis, dan buku gambar. Penggunaan media pembelajaran yang monoton ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik bagi anak-anak. Anak menjadi cepat bosan, kurang aktif, dan tidak terlibat secara optimal dalam proses belajar. Padahal, media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini (Isjoni, 2012).

Kondisi ini diperparah dengan minimnya pelatihan yang diberikan kepada guru-guru PAUD terkait pembuatan media pembelajaran interaktif dan penyusunan modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka PAUD. Guru-guru PAUD mitra juga menyampaikan bahwa selama ini mereka jarang mengikuti pelatihan atau pendampingan khusus tentang inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Sebagian guru merasa kesulitan untuk memanfaatkan bahan alam, bahan daur ulang, maupun teknologi sederhana sebagai media pembelajaran yang edukatif. Selain itu, kreativitas guru dalam menyusun program pembelajaran yang inovatif juga masih terbatas, sehingga metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung bersifat repetitif dan kurang variatif.

Sebenarnya, beberapa pihak telah melakukan upaya serupa di berbagai daerah di Indonesia. Misalnya, Putri et al. (2021) melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sedangkan Wulandari dan Prastyo (2020) menyelenggarakan pelatihan pembuatan alat peraga berbasis bahan daur ulang bagi guru PAUD di Surabaya. Hasil kedua kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran.

Akan tetapi, hingga saat ini belum ada kegiatan serupa yang dilakukan secara sistematis di wilayah Kabupaten Cirebon, khususnya di lembaga PAUD mitra yang terlibat dalam kegiatan ini.

Berdasarkan situasi dan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan solusi melalui pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dan penyusunan modul ajar interaktif berbasis Kurikulum PAUD. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, serta mudah diaplikasikan di kelas PAUD. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun modul ajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih terarah, sistematis, dan tetap menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif sangat penting dalam mendukung pembelajaran anak usia dini, sebab media mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret serta membantu anak memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan (Arsyad, 2017). Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak, merangsang kreativitas, serta memfasilitasi keterlibatan anak dalam pembelajaran (Suyadi, 2015). Sementara itu, penyusunan modul ajar yang terstruktur dan sesuai perkembangan anak dapat membantu guru dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran yang sistematis, sehingga tercipta pembelajaran yang berkualitas (Munandar, 2014).

Pelatihan dan pendampingan kepada guru PAUD secara berkala merupakan upaya strategis untuk meningkatkan profesionalisme pendidik, sekaligus mendorong guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun program pembelajaran. Sutiah (2020) menyatakan bahwa pengembangan profesionalisme guru PAUD melalui pelatihan dan pendampingan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran inovatif, menyusun perangkat ajar, serta menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mampu memberikan dampak positif, baik bagi peningkatan kompetensi guru, kualitas pembelajaran, maupun perkembangan anak usia dini di wilayah mitra.

Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan kombinasi metode pelatihan, pendampingan, dan difusi ipteks. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan mitra yang membutuhkan peningkatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif serta penyusunan modul ajar berbasis Kurikulum PAUD. Metode pelatihan dipilih untuk memberikan wawasan teoritis dan praktik langsung kepada guru

PAUD tentang cara merancang media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai perkembangan anak usia dini. Sementara metode pendampingan digunakan untuk memastikan peserta mampu menerapkan materi pelatihan dalam situasi nyata di lingkungan sekolah masing-masing. Difusi ipteks diterapkan dalam bentuk penyebaran informasi dan praktik baik pembuatan media dan modul ajar interaktif kepada lembaga PAUD lain di luar mitra kegiatan.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui beberapa cara. Pertama, observasi awal dilakukan terhadap sarana media pembelajaran dan modul ajar yang digunakan di lima lembaga PAUD mitra, yaitu Lab Tumbuh Kembang Anak, TK Labschool UMC, KB Barokah, TK Aisyiyah Dukuh, dan TK Aisyiyah Tengah Tani di Kabupaten Cirebon. Observasi dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025 dengan menggunakan instrumen lembar observasi sederhana untuk mencatat jenis, jumlah, dan variasi media serta modul yang digunakan. Kedua, wawancara langsung dilakukan terhadap kepala sekolah dan guru-guru PAUD mitra untuk menggali permasalahan, tantangan, serta kebutuhan terkait media pembelajaran dan penyusunan modul ajar. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, hasil karya media pembelajaran interaktif yang dibuat, serta hasil penyusunan modul ajar interaktif.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk mengetahui kondisi awal media dan modul ajar yang digunakan, serta kebutuhan dan harapan guru terhadap pelatihan yang akan dilaksanakan. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun rancangan pelatihan dan materi pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Kabupaten Cirebon, tepatnya di lima lembaga PAUD mitra yang telah disebutkan sebelumnya. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga hari, mulai dari tanggal 22–24 April 2025, dengan durasi pelaksanaan selama 8 jam per hari, dimulai pukul 08.00–14.00 WIB. Hari pertama difokuskan pada pemberian materi tentang konsep media pembelajaran interaktif, jenis-jenis media ramah anak, dan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan bahan alam dan bahan daur ulang. Pertemuan berikutnya penyusunan modul ajar Interaktif berbasis Kurikulum PAUD, dan pendampingan penyusunan modul ajar interaktif. Pertemuan Berikutnya difokuskan pada evaluasi hasil karya peserta, diskusi kelompok, serta

penyusunan rencana tindak lanjut penerapan media dan modul ajar di masing-masing lembaga PAUD mitra.

Jumlah peserta dalam kegiatan ini sebanyak 20 orang guru PAUD, terdiri atas guru dari lima lembaga mitra, masing-masing lembaga mengirimkan 4-5 orang guru. Pemilihan peserta dilakukan berdasarkan rekomendasi dari masing-masing kepala sekolah PAUD mitra, dengan prioritas guru kelas yang aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pelatihan. Seluruh peserta mendapatkan modul pelatihan, alat dan bahan pembuatan media, serta sertifikat sebagai bentuk apresiasi partisipasi dalam kegiatan pengabdian ini.

Dengan rancangan metode tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kompetensi guru PAUD dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan modul ajar yang sistematis, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran yang ramah anak di lembaga PAUD mitra.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan ini menghasilkan beberapa luaran penting yang menjadi solusi langsung terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra, khususnya dalam hal ketersediaan media pembelajaran interaktif dan modul ajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini di PAUD. Fokus utama kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan guru PAUD dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis bahan alam, bahan bekas, serta alat bantu digital sederhana, dan penyusunan modul ajar interaktif berbasis Kurikulum PAUD Merdeka. Produk luaran dari kegiatan ini berupa 10 media pembelajaran interaktif buatan guru peserta pelatihan, yang terdiri dari media permainan edukatif, Papan hitung angka, Menyusun kata, menghitung benda, mengenal emosi, mengenal huruf, dan melatih fisik motorik. Selain itu, dihasilkan pula 5 modul ajar interaktif yang masing-masing disusun oleh kelompok guru dari lima lembaga PAUD mitra, yang memuat rancangan pembelajaran sesuai dengan kelompok usia, lengkap dengan media pendukung, langkah-langkah kegiatan, serta evaluasi sederhana.

Dokumentasi kegiatan dilakukan secara sistematis selama seluruh tahapan pengabdian. Pada saat pelaksanaan observasi kebutuhan tanggal 3 Februari 2025, dokumentasi berupa catatan hasil wawancara, foto kondisi media pembelajaran yang ada, serta daftar kebutuhan media yang dibutuhkan oleh mitra berhasil dihimpun. Saat pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif pada 22 Februari 2025 di TK Labschool UMC, didokumentasikan kegiatan dalam bentuk foto peserta saat praktik pembuatan media, hasil karya

media interaktif, serta suasana pelatihan. Begitu pula pada saat pelatihan penyusunan modul ajar interaktif tanggal 15 Maret 2025, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil draft modul ajar, serta rekaman diskusi kelompok berhasil dikumpulkan. Saat pelaksanaan implementasi pembelajaran di lembaga masing-masing mitra tanggal 22–23 April 2025, didokumentasikan antusiasme anak-anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif buatan guru dan modul ajar hasil pelatihan.

Keunggulan dari luaran kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berbahan murah, mudah didapatkan, dan ramah anak, serta modul ajar yang disusun berbasis kebutuhan nyata di masing-masing lembaga PAUD mitra. Media yang dihasilkan juga bersifat edukatif sekaligus menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Modul ajar yang dihasilkan memiliki keunggulan pada kelengkapan unsur pembelajaran, mulai dari tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, media yang digunakan, hingga bentuk evaluasi sederhana. Kelemahan yang masih ditemui dalam luaran ini adalah belum optimalnya penggunaan teknologi digital dalam pembuatan media, mengingat keterbatasan sarana dan keterampilan guru PAUD dalam memanfaatkan media berbasis aplikasi atau digital. Selain itu, waktu yang terbatas menyebabkan hasil modul ajar masih perlu disempurnakan agar dapat diterapkan lebih luas.

Dari segi pelaksanaan, kegiatan pelatihan pembuatan media dan penyusunan modul ajar berjalan lancar meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan waktu praktik, variasi kemampuan peserta, serta keterbatasan alat dan bahan. Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan berada pada kategori sedang, mengingat sebagian besar guru PAUD mitra belum terbiasa mengikuti pelatihan berbasis praktik langsung. Namun, peluang pengembangan kegiatan ini sangat besar, mengingat antusiasme peserta yang tinggi serta kebutuhan nyata lembaga PAUD terhadap media dan modul ajar interaktif yang relevan.

Berdasarkan hasil analisis data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, diketahui bahwa sebelum kegiatan dilakukan, sebagian besar lembaga PAUD mitra masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum memiliki modul ajar yang sistematis. Setelah pelatihan dan pendampingan dilaksanakan, terjadi peningkatan kompetensi guru dalam membuat media interaktif dan menyusun modul ajar. Hal ini terlihat dari jumlah produk yang dihasilkan serta antusiasme peserta dalam menerapkan hasil pelatihan di lembaga masing-masing. Anak-anak yang menjadi sasaran kegiatan pun menunjukkan respons positif, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan mereka

saat mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra, sekaligus berkontribusi dalam

peningkatan mutu layanan pendidikan anak usia dini di wilayah Kabupaten Cirebon. Keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan aktif para mitra, narasumber, mahasiswa pendamping, serta fasilitas pelatihan yang memadai di TK Labschool UMC.



Gambar 1: Pelatihan pembuatan media Interaktif



Gambar 2. Praktek Pembuatan Media Interaktif



Gambar 3. Hasil Projek Kreatif pembuatan media Interaktif



Gambar 4. Hasil Projek Kreatif pembuatan media Interaktif



Gambar 5. Kegiatan Pelaksanaan Pemberian Materi Pelatihan Membuat Modul Interaktif



Gambar 6. Kegiatan Pelaksanaan Pemberian Materi Pelatihan Membuat Modul Interaktif



Gambar 7. Kegiatan Pelaksanaan Pemberian Materi Pelatihan Membuat Modul Interaktif

Photo Implementasi Kegiatan Pembelajaran dengan menggunakan Media Interaktif Disekolah



Gambar 8. Anak Bermain dengan Puzzle Rumah



Gambar 9. Anak Bermain Menyusun Berbagai macam Bentuk Dengan tutup botol berwarna



Gambar 10. Anak bermain Menyusun Angka arab dengan pohon Angka Arab



Gambar 11. Anak bermain Menyusun Puzzle Emosi sesuai gambar gestur tubuh dan mimik wajah



Gambar 12. Anak bermain Kata dengan Huruf Alfabet yang tersedia



Gambar 13. Anak bermain Menyusun tutup botol berwarna, sesuai dengan jumlah

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa target kegiatan di lapangan telah tercapai dengan baik. Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari observasi kebutuhan, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif, pelatihan penyusunan modul ajar interaktif, hingga implementasi pembelajaran di masing-masing lembaga mitra terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Tingkat partisipasi peserta mencapai 100%, dengan total 20 guru dari lima lembaga PAUD mitra yang mengikuti kegiatan secara aktif. Selain itu, seluruh target luaran berupa 10 media pembelajaran interaktif dan 5 modul ajar interaktif berhasil diselesaikan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di lembaga masing-masing.

Kegiatan ini juga menunjukkan ketepatan antara masalah yang dihadapi oleh mitra dengan metode yang diterapkan. Permasalahan utama yang diidentifikasi melalui observasi, yaitu terbatasnya keterampilan guru PAUD dalam membuat media pembelajaran interaktif dan menyusun modul ajar berbasis kebutuhan nyata di lapangan, berhasil diatasi melalui metode pelatihan, pendampingan, serta konsultasi secara langsung. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, karena memberikan kesempatan praktik langsung yang relevan dengan situasi pembelajaran di lembaga PAUD mitra. Selain itu, adanya implementasi hasil pelatihan di lapangan memungkinkan guru untuk segera mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara nyata oleh anak-anak didik.

Dampak dan manfaat dari kegiatan ini cukup signifikan, baik bagi guru, lembaga PAUD, maupun peserta didik. Guru-guru peserta pelatihan mengalami peningkatan keterampilan dalam membuat media interaktif dan menyusun modul ajar, yang ditunjukkan dengan produk media dan modul yang dihasilkan. Lembaga PAUD mitra juga memperoleh tambahan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan sehari-hari. Sementara itu, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar yang menggunakan media interaktif tersebut. Hal ini menjadi indikator positif bahwa media dan

modul hasil pelatihan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas. Diperlukan pula pengembangan pelatihan berbasis teknologi digital sederhana, agar guru PAUD dapat mengembangkan media berbasis aplikasi atau konten digital yang sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu, rekomendasi untuk kegiatan PKM berikutnya adalah mengadakan pelatihan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis Kurikulum Merdeka dengan integrasi media interaktif, agar keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran semakin meningkat. Pelibatan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian juga perlu terus dilanjutkan, karena memberikan pengalaman praktis sekaligus membantu kelancaran kegiatan di lapangan. Dengan demikian, diharapkan mutu layanan pendidikan anak usia dini di wilayah Kabupaten Cirebon dapat terus berkembang secara optimal

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Berlian. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Audio-Visual pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN Palopo. *DIDAKTIKA Jurnal Kependidikan*, 10(3), 187. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/104/78>
- Ekawati, D., Gloriani, Y., & Mascita, D. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Digital Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Siswa Kelas Vii Di Smp. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 46. <https://doi.org/10.33603/jt.v11i1.6507>
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Indariani, A., Ayni, N., Pramuditya, S. A., & Noto, M. S. (2019). Teknologi Buku Digital Matematika dan Penerapan Potensialnya dalam Distance Learning. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v3i1.1870>
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Bandung: Alfabeta.

- Jauhar, M. R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Pada Mata Pelajaran Sejarah. <https://doi.org/10.31237/osf.io/6tzm4>
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *TEMATIK*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>
- Martanto, R., Sudira, P., Mutohhari, F., Nurtanto, M., & Astuti, M. (2022). The Effect Of Self-Efficacy And Emotional Intelligence On Project-Based Learning In Vocational Education. *Jurnal Kwangsan*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n1.p15--29>
- Munandar, U. (2014). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, D. A., Rahmah, F., & Fatmawati, I. (2021). Pengembangan media permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1095-1103. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.904>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Masrurroh, M., Ayu, M. P., & Ummah, A. H. (2022). Tantangan Kurikulum 2013 Untuk Menghadapi Pembelajaran di Era Modern. *FONDATIA*, 6(1), 104. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i1.1701>
- Sar baitinil, S., Muzakkir, M., Yasin, M., Baresi, I. S., & Muhammadong. (2024). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif. *Deleted Journal*, 2(2), 367. <https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>
- Setiawati, E., Rahayu, H. M., & Setiadi, A. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pada Materi Animalia Kelas X Sman 1 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 4(1). <https://doi.org/10.29406/522>
- Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021). The Development of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages. *Nazhruna Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 735. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1691>
- Suyadi. (2015). Strategi Pembelajaran PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26784>
- Tandirerung, V. A., & Mangesa, R. T. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Stimulus Berpikir Hots. *Jurnal Media Elektrik*, 19(1), 10. <https://doi.org/10.26858/metrik.v19i1.26373>
- Tresnawati, D., & Nugraha, A. P. (2014). Rancang Bangun Game Edukasi Sistem Tata Surya. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 478. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.478>
- Wulandari, R., & Prastyo, D. (2020). Pelatihan pembuatan alat peraga berbasis bahan daur ulang bagi guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(1), 12-19. <https://doi.org/10.20884/1.jpmm.2020.2.1.1756>
- Yustinaningrum, B. (2019). Model Pembelajaran Matematika Abad 21 (Kajian Model Project Based Learning). *Jurnal Sinektik*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.33061/js.v2i1.3019>