Sevana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 5 (2): 60-66, November 2026
https://e-sevana.sttikom-iu.ac.id/

Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Edugame bagi Guru PAUD Al-Mumtaz Kasemen

Hetty Herawati[1]*, Susy Katarina Sianturi[2], Helmi Ilham[3]

[1, 2,3]Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul
*hettyhera96@gmail.com, susykatarina@gmail.com[2], helmi.ilham1205@gmail.com[3]

Histori Makalah

Diterima Editor :
(05/10/2026)

Direvisi Pemakalah :
(12/10/2026)

Diterima Publikasi :
(05/10/2026)

ABSTRAKSI

Pengenalan teknologi pembelajaran pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memerlukan pendekatan khusus yang berorientasi pada prinsip bermain sambil belajar. Namun, hasil observasi awal di PAUD Al-Mumtaz Kecamatan Kasemen, Kota Serang, menunjukkan bahwa guru-guru masih dominan menggunakan media pembelajaran konvensional dan memiliki keterbatasan dalam merancang media digital yang interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru melalui pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis edugame (seperti Canva for Education dan Wordwall). Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tiga tahapan utama: (1) Sosialisasi pentingnya literasi digital usia dini, (2) Workshop praktis pembuatan media berbasis visual dan audio interaktif, serta (3) Pendampingan dan simulasi penerapan di kelas. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari dan diikuti oleh 12 orang guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan guru sebesar 45% dalam mengoperasikan dan menyusun perangkat ajar digital. Luaran dari PkM ini adalah terciptanya produk media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini di PAUD Al-Mumtaz.

Kata Kunci: Teknologi Pembelajaran, PAUD Al-Mumtaz, Edugame, Kreativitas Guru, Kasemen Serang

ABSTRACT

The introduction of instructional technology at the Early Childhood Education (PAUD) level requires a specific approach oriented toward the principle of learning through play. However, initial observations at PAUD Al-Mumtaz in Kasemen District, Serang City, revealed that teachers predominantly utilize conventional learning media and face limitations in designing interactive digital materials. This Community Service (PkM) activity aims to enhance teachers' competence and creativity through training on the utilization of edugame-based interactive digital learning media, such as Canva for Education and Wordwall. The implementation method employed a participatory approach consisting of three main phases: (1) socialization on the importance of early childhood digital literacy, (2) practical workshops on creating visual and audio-interactive media, and (3) mentoring and classroom implementation simulations. This activity spanned over two days and was attended by 12 teachers. The results indicated a significant 45% increase in the teachers' skills in operating and developing digital instructional tools. The output of this community service program is the creation of creative learning media tailored to the developmental characteristics of early childhood students at PAUD Al-Mumtaz.

Office:
Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer Insan Unggul (STTIKOM Insan Unggul)

This is an open access article published under the CC–BY-SA license.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Keywords: *Instructional Technology, PAUD Al-Mumtaz, Edugame, Teacher Creativity, Kasemen Serang*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional yang berfokus pada peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa ini sering kali disebut sebagai golden age (usia emas), di mana kapasitas otak anak berkembang dengan sangat pesat, mencapai hingga 80% dari potensi maksimalnya. Pemanfaatan masa keemasan ini memerlukan rangsangan pendidikan yang tepat, adaptif, dan menyeluruh agar aspek perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral anak dapat tumbuh secara optimal. Di tengah disrupsi teknologi abad ke-21, tantangan pendidikan anak usia dini mengalami pergeseran yang signifikan. Proses pembelajaran tidak lagi sekadar menuntut pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, melainkan harus bertransformasi secara dinamis untuk mengintegrasikan teknologi secara bijak, aman, dan edukatif.

Paradigma Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan di Indonesia sangat menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak (student-centered learning) dan pemanfaatan media konkret serta digital secara variatif. Bagi anak usia dini yang memiliki karakteristik gaya belajar visual dan auditori, stimulasi melalui warna, bentuk, suara, dan pergerakan objek terbukti jauh lebih efektif dalam mengikat perhatian serta ingatan mereka. Oleh karena itu, pengenalan pendidikan teknologi pembelajaran pada tingkat PAUD menjadi urgen. Namun, esensi penggunaan teknologi pada anak usia dini bukanlah untuk menggantikan interaksi sosial, melainkan sebagai alat bantu bagi guru untuk mengemas konsep belajar yang abstrak menjadi lebih konkret melalui prinsip bermain sambil belajar (gamifikasi). Melalui media digital interaktif seperti edugame dan multimedia visual, anak-anak dapat mengeksplorasi pengetahuan secara aktif tanpa merasa terbebani oleh materi yang kaku.

Tantangan nyata di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah antara tuntutan perkembangan zaman dengan kesiapan kompetensi digital para pendidik, khususnya di wilayah pinggiran kota atau kecamatan. Guru PAUD dituntut untuk memiliki literasi digital yang mumpuni agar mampu memilah, merancang, dan menyajikan media pembelajaran digital yang ramah anak. Kegagalan guru dalam beradaptasi dengan teknologi sering kali menyebabkan proses pembelajaran di kelas menjadi monoton, kurang interaktif, dan terlalu bergantung pada metode satu arah (ceramah) atau pengisian Lembar Kerja Siswa (LKS) fisik secara berulang. Pola ini berisiko membuat anak cepat jenuh, kehilangan minat belajar, dan menurunkan motivasi eksplorasi mereka.

Kondisi dilematis ini secara nyata ditemukan di PAUD Al-Mumtaz yang berlokasi di Kecamatan Kasemen, Kota Serang, Provinsi Banten. Berdasarkan hasil analisis situasi dan diskusi mendalam yang dilakukan oleh tim pengabdian bersama mitra, ditemukan beberapa permasalahan krusial. Pertama, mayoritas guru di PAUD Al-Mumtaz masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai ragam platform teknologi pembelajaran yang aplikatif dan mudah diakses. Kedua, fasilitas teknologi yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara optimal karena kurangnya keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan software desain grafis maupun platform evaluasi interaktif. Ketiga, belum pernah ada pelatihan intensif dan berkelanjutan mengenai integrasi teknologi pembelajaran digital yang menyasar para pendidik di lingkungan PAUD Al-Mumtaz Kasemen Serang secara mandiri.

Melihat urgensi permasalahan tersebut, tim pengabdi memandang perlu untuk melaksanakan program nyata berupa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis edugame. Program ini dirancang tidak hanya untuk transfer pengetahuan teori, melainkan fokus pada penguasaan keterampilan praktis (hands-on experience) dalam menggunakan platform Canva for Education dan Wordwall. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, diharapkan guru-guru di PAUD Al-Mumtaz mampu mentransformasi materi ajar konvensional menjadi produk digital yang atraktif. Pada akhirnya, peningkatan kreativitas dan kompetensi digital guru ini akan berdampak langsung pada

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

terciptanya ekosistem pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan berbobot di PAUD Al-Mumtaz Kasemen Serang.

TINJAUAN PUSTAKA

Peningkatan literasi digital bagi pendidik anak usia dini di wilayah Provinsi Banten menjadi urgensi tersendiri guna menyongsong era pendidikan berbasis digital. Penelitian terdini oleh Pratama & Hidayat (2024) dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Wilayah Banten menegaskan bahwa program pendampingan teknologi secara berkelanjutan terbukti efektif menekan tingkat kecemasan digital (technostress) pada guru-guru PAUD.

Pemanfaatan platform digital berbasis edugame di lingkungan PAUD harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak secara holistik. Larasati dkk. (2025) dalam Jurnal Edukasi Anak Usia Dini mengemukakan bahwa integrasi edugame yang tepat tidak hanya meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, melainkan juga menstimulasi kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dasar pada anak usia 4-6 tahun.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 12-13 September 2026 di lingkungan PAUD Al-Mumtaz, Kasemen, Serang. Khalayak sasaran dari program ini adalah seluruh staf pengajar dan kepala sekolah PAUD Al-Mumtaz yang berjumlah 10 orang. Tahapan metode pelaksanaan yang diterapkan meliputi:

1. Tahap Persiapan: Melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah PAUD Al-Mumtaz, menyusun modul pelatihan yang relevan dengan psikologi anak usia dini, dan menyiapkan instrumen evaluasi (pre-test dan post-test).

2. Tahap Pelaksanaan (Workshop & Praktik):
a. Sesi Literasi Digital: Edukasi mengenai batasan, etika, dan strategi pemanfaatan gawai (screen time) untuk anak usia dini.

b. Sesi Canva for Education: Pelatihan mendesain flashcard digital, poster edukatif animasi, dan lembar aktivitas menarik yang penuh warna.

c. Sesi Edugame (Wordwall): Praktik membuat game edukasi sederhana seperti menjodohkan gambar, menebak suara hewan, dan menyusun huruf secara interaktif.

3. Tahap Evaluasi dan Keberlanjutan: Mengukur peningkatan keterampilan teknis guru melalui pengamatan langsung produk yang dihasilkan serta pengisian kuesioner respons balik.

4. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan PkM di PAUD Al-Mumtaz Kasemen Serang berjalan dengan interaktif dan mendapat dukungan penuh dari pihak yayasan. Sebagian besar guru pada awalnya merasa cemas karena menganggap teknologi pembelajaran digital rumit untuk diterapkan pada tingkat anak usia dini. Namun, melalui bimbingan personal (one-on-one mentoring), kekhawatiran tersebut dapat diatasi.

TAHAP PERSIAPAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Tahap Persiapan (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini, tim pengabdi melakukan koordinasi dengan kepala sekolah PAUD Al-Mumtaz untuk mengurus perizinan dan menyusun jadwal kegiatan. Selanjutnya, dilakukan analisis situasi melalui metode observasi kelas dan wawancara terstruktur guna memetakan kendala utama guru dalam mengajar. Tim juga menyebarkan instrumen penilaian awal (pre-test) berupa kuesioner untuk mengukur sejauh mana tingkat literasi digital awal dan pemahaman guru mengenai konsep edugame. Berdasarkan data tersebut, tim pengabdi menyusun modul panduan praktis dan menyiapkan template media digital interaktif.

2. Tahap Pelaksanaan (Workshop Interaktif)

Tahap ini merupakan inti dari transfer pengetahuan (transfer of knowledge) yang dilaksanakan dalam bentuk workshop/lokakarya tatap muka. Materi yang diberikan meliputi:

• Urgensi dan prinsip pemilihan media pembelajaran digital yang aman dan edukatif untuk anak usia dini (PAUD).

• Pengenalan fitur-fitur dan teknik dasar pembuatan visual/audio menggunakan platform berbasis web (seperti Wordwall, Canva Edukasi, dan Quizizz).

• Praktik langsung (hands-on experience) secara individu oleh guru, di mana setiap guru dibimbing untuk membuat akun, memilih template permainan (seperti match up, maze chase, atau kuis gambar), dan menginput materi pembelajaran sesuai dengan tema kurikulum yang sedang berjalan di PAUD Al-Mumtaz.

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

Setelah guru menguasai dasar-dasar pembuatan edugame, kegiatan dilanjutkan dengan fase pendampingan intensif (coaching clinic). Tim pengabdi mendampingi guru dalam menyempurnakan produk media digital yang dibuat secara mandiri agar bebas dari kesalahan konten maupun teknis. Setelah produk dinyatakan layak, guru mengimplementasikan (uji coba) media edugame tersebut secara langsung dalam proses belajar mengajar nyata di kelas PAUD Al-Mumtaz untuk melihat respons anak.
Keberhasilan dan efektivitas kegiatan PKM ini diukur menggunakan tiga instrumen evaluasi utama:

• Tes Kognitif & Keterampilan (Pre-test dan Post-test): Digunakan untuk mengukur peningkatan aspek pengetahuan teoretis dan keterampilan teknis guru sebelum dan sesudah pelatihan.

• Lembar Observasi Produk: Digunakan untuk menilai tingkat kreativitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis edugame yang dihasilkan oleh guru berdasarkan aspek visual, audio, kesesuaian umur anak, dan konten edukasi.

• Angket Respons Kepuasan Mitra: Digunakan untuk mengetahui persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan platform dan kebermanfaatan program PKM ini bagi sekolah.

Data yang diperoleh dari instrumen di atas kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif (persentase peningkatan skor) dan deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai hasil pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di PAUD Al-Mumtaz Kasemen, Serang, telah berjalan sesuai dengan rencana strategis yang ditetapkan. Seluruh target peserta yang terdiri dari kepala sekolah dan para guru pendidik hadir secara penuh dan berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan program.
1. Hasil Analisis Kebutuhan Awal (Pre-test)
Berdasarkan tahapan persiapan yang dilakukan melalui observasi dan pengisian kuesioner awal (pre-test), ditemukan fakta bahwa tingkat pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran interaktif di PAUD Al-Mumtaz masih berada pada kategori rendah. Kendala utama yang dihadapi guru bukan terletak pada ketersediaan perangkat keras (hardware), melainkan pada keterbatasan keterampilan teknis (software) dan kecemasan digital (technostress). Guru cenderung merasa rumit apabila harus menyusun program permainan komputer dari awal. Oleh karena itu, tim pengabdi menetapkan platform berbasis web seperti Wordwall dan Canva Edukasi sebagai alat bantu utama karena memiliki antarmuka yang intuitif dan kaya akan template siap pakai untuk anak usia dini.

2. Pelaksanaan Workshop dan Peningkatan Keterampilan Guru
Tahap pelatihan dilaksanakan dalam bentuk lokakarya terbimbing. Guru diberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain instruksional untuk anak usia dini, seperti pemilihan warna yang kontras namun lembut, penggunaan font yang mudah dibaca anak yang baru belajar mengeja, serta integrasi audio (suara instruksi) untuk membantu anak yang belum bisa membaca.
Setelah pembekalan teori, guru dipandu secara individual untuk melakukan praktik langsung. Peningkatan kompetensi guru diukur dengan membandingkan skor pre-test dan post-test yang mencakup aspek pemahaman teoretis, kemampuan memilih template edugame, hingga keterampilan mengemas konten pembelajaran ke dalam bentuk game digital (Tabel 1).
Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Penilaian	Skor Pre-test (%)	Skor Post-test (%)	Peningkatan (%)	Kategori
Pemahaman Teoretis Media Digital	45%	88%	43%	Signifikan
Keterampilan Teknis Pembuatan Game	20%	85%	65%	Sangat Tinggi
Kreativitas Variasi Tema & Konten	35%	80%	45%	Signifikan

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya lonjakan keterampilan teknis pembuatan game yang sangat tinggi, yaitu sebesar 65%. Hal ini membuktikan bahwa metode pendampingan langsung secara intensif efektif untuk mengikis hambatan psikologis guru terhadap teknologi digital.

3. Pendampingan Mandiri dan Kreativitas Produk Edugame
Pada fase pendampingan (coaching clinic), kreativitas guru PAUD Al-Mumtaz mulai terlihat berkembang secara mandiri. Guru tidak sekadar meniru contoh yang

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

diberikan oleh tim pengabdi, melainkan mampu mengontekstualisasikan kurikulum sekolah ke dalam edugame. Beberapa produk edugame interaktif yang berhasil diciptakan secara mandiri oleh para guru antara lain:

• Game Tebak Huruf Hijaiyah: Menggunakan template "Anik-anik" (Whack-a-mole) untuk menstimulasi aspek keagamaan anak.

• Game Menjodohkan Angka dan Jumlah Benda: Menggunakan template "Match up" dengan ikon-ikon buah lokal khas daerah Serang untuk menstimulasi kemampuan kognitif matematika logis.

• Game Labirin Kata (Maze Chase): Menggunakan konsep petualangan visual untuk melatih motorik halus anak melalui koordinasi mata dan tangan saat menggerakkan kursor gawai.

4. Implementasi Kelas dan Dampak terhadap Pembelajaran

Produk edugame yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan secara langsung pada proses pembelajaran riil di kelas PAUD Al-Mumtaz. Dampak dari penerapan media digital interaktif ini diamati melalui lembar observasi aktivitas anak.

Sebelum adanya edugame, konsentrasi anak usia 4-6 tahun saat mendengarkan cerita guru menggunakan buku cetak rata-rata hanya bertahan sekitar 10 hingga 15 menit. Namun, ketika guru mengintegrasikan edugame interaktif yang ditampilkan melalui proyektor di depan kelas, fokus dan keterlibatan aktif anak meningkat secara signifikan. Anak-anak berebut untuk maju ke depan kelas guna menyentuh atau memilih jawaban di layar, menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan (playful learning). Aspek kerja sama tim dan komunikasi antar-anak juga terstimulasi dengan baik ketika mereka saling membantu menjawab tebakan game tersebut.

5. Evaluasi Kepuasan dan Keberlanjutan Program

Berdasarkan angket evaluasi akhir yang disebarkan kepada mitra, diperoleh hasil bahwa 92% peserta merasa sangat puas terhadap materi dan metode pelaksanaan PKM ini. Guru merasa tingkat kepercayaan diri mereka dalam mengajar menggunakan teknologi meningkat pesat. Faktor pendukung utama keberhasilan program ini adalah tingginya motivasi belajar dari para guru serta dukungan penuh dari kepala sekolah PAUD Al-Mumtaz yang berkomitmen memasukkan pembuatan edugame ke dalam agenda rapat kerja bulanan guru untuk menjamin keberlanjutan inovasi kurikulum digital di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan PKM di PAUD Al-Mumtaz Kasemen, Serang, memberikan pembuktian empiris bahwa intervensi teknologi yang tepat guna dan terarah mampu merevolusi performa pedagogis guru PAUD. Berdasarkan data yang dihimpun selama program, pembahasan difokuskan pada tiga pilar utama: transformasi literasi digital guru, pergeseran kualitas media pembelajaran dari konvensional ke digital berbasis edugame, serta dampak psikologis dan kognitif pada anak didik.

1. Transformasi Literasi Digital dan Reduksi Kecemasan Teknologi (Technostress)

Temuan awal menunjukkan bahwa kendala utama guru di PAUD Al-Mumtaz bukanlah ketiadaan perangkat teknologi, melainkan rendahnya efikasi diri (self-efficacy) dalam mengoperasikan aplikasi pembuat media. Fenomena ini sejalan dengan konsep technostress, di mana pendidik merasa cemas dan terintimidasi oleh kompleksitas perangkat lunak baru. Namun, dengan penerapan metode experiential learning melalui workshop terstruktur, kecemasan tersebut berhasil direduksi secara signifikan.

Keberhasilan peningkatan keterampilan teknis guru dari 20% menjadi 85% (seperti tertera pada Tabel 1) membuktikan bahwa platform low-code/no-code seperti Wordwall dan Canva merupakan entry-point yang ideal bagi pemula. Guru tidak perlu mempelajari bahasa pemrograman yang rumit; mereka hanya perlu fokus pada aspek substansi kurikulum dan estetika visual. Hal ini sejalan dengan riset Pratama & Hidayat (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan literasi digital yang adaptif dan berbasis kebutuhan riil terbukti efektif memicu rasa percaya diri guru dalam mengadopsi teknologi baru di dalam kelas.

2. Stimulasi Kreativitas Guru dalam Produksi Media Edugame

Sebelum program PKM ini dilaksanakan, guru terjebak dalam rutinitas penggunaan media monoton berbasis cetak (LKS). Pasca-pelatihan dan pendampingan melalui fase coaching clinic, terjadi lonjakan kreativitas guru sebesar 45%. Kreativitas ini tidak hanya diukur dari kemampuan teknis mengeklik tombol pada aplikasi, melainkan pada kemampuan adaptasi kurikulum ke dalam sintaks permainan digital. Guru PAUD Al-Mumtaz mampu melakukan lokalisasi konten, seperti memasukkan simbol-simbol kearifan lokal Kota Serang (misalnya gambar ikonik Menara Banten) ke dalam game matematika logis, serta mengintegrasikan aspek nilai agama dan moral melalui game tebak huruf hijaiyah. Proses modifikasi ini membuktikan bahwa guru telah bertransformasi dari konsumen konten menjadi produsen konten kreatif. Sukiman (2012) menegaskan bahwa guru yang kreatif adalah guru yang mampu memanfaatkan sumber daya di sekitarnya—termasuk ekosistem digital—untuk menciptakan pengalaman belajar yang unik dan kontekstual bagi peserta didik.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

3. Dampak Edugame terhadap Iklim Kelas dan Motivasi Belajar Anak

Saat produk edugame diimplementasikan di kelas PAUD Al-Mumtaz, terjadi perubahan iklim kelas yang signifikan menjadi lebih dinamis. Anak usia dini (4-6 tahun) secara psikologis memiliki karakteristik rentang perhatian (attention span) yang sangat pendek, berkisar antara 10-15 menit untuk aktivitas pasif. Pemanfaatan edugame interaktif yang memadukan unsur audio, warna kontras, animasi bergerak, dan sistem penghargaan (reward system) instan (seperti suara tepuk tangan digital) berhasil memecahkan batasan tersebut.

Anak-anak tidak lagi menjadi objek pasif yang hanya mendengarkan ceramah, melainkan menjadi subjek aktif (active learners). Ketika anak mencoba memecahkan masalah dalam gim labirin kata (maze chase), aspek motorik halus (koordinasi mata-tangan) dan kemampuan pemecahan masalah (problem solving) mereka terstimulasi secara simultan. Dampak positif ini memperkuat temuan Larasati dkk. (2025) bahwa playful learning berbasis digital yang dirancang sesuai porsi perkembangan anak mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif anak secara optimal, sekaligus meminimalkan kejenuhan dalam proses belajar harian.

4. Garansi Keberlanjutan Program (Sustainability)

Sebuah program PKM yang baik tidak boleh berhenti saat tim pengabdi meninggalkan lokasi mitra. Komitmen dari Kepala Sekolah PAUD Al-Mumtaz untuk mengintegrasikan pembuatan edugame ke dalam agenda evaluasi bulanan guru merupakan jaminan keberlanjutan yang krusial. Pendekatan pendampingan melekat yang diterapkan oleh tim pengabdi memberikan ruang bagi guru untuk saling bertukar pikiran dan melakukan tutor sebaya jika menemui kendala teknis di masa depan. Model hilirisasi iptek yang menekankan kemandirian mitra ini selaras dengan rekomendasi Wijaya & Lestari (2023) mengenai pentingnya fase coaching clinic untuk menjamin retensi keterampilan jangka panjang pada institusi pendidikan formal maupun non-formal.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan workshop interaktif, hingga pendampingan melekat (coaching clinic), dapat ditarik beberapa kesimpulan utama yang teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Efektivitas Intervensi dan Transformasi Kompetensi Guru

Program pelatihan ini terbukti secara signifikan mampu memecahkan problem mendasar mitra terkait rendahnya literasi digital dan tingginya kecemasan teknologi (technostress). Melalui pendekatan experiential learning dengan memanfaatkan platform low-code/no-code (seperti Wordwall dan Canva Edukasi), kompetensi teknis guru PAUD Al-Mumtaz dalam memproduksi media digital melonjak drastis sebesar 65%. Guru kini terbukti mandiri dalam merancang, memodifikasi, dan mengoperasikan media berbasis edugame.

2. Stimulasi Kreativitas dan Lokalisasi Materi Ajar

Kegiatan PKM ini berhasil menggeser peran guru dari yang semula hanya sebagai konsumen teknologi (passive users) menjadi produsen konten kreatif (content creators). Kreativitas mengajar guru meningkat sebesar 45%, yang ditandai dengan kemampuan mengontekstualisasikan kurikulum formal ke dalam bentuk permainan digital interaktif. Guru mampu mengintegrasikan muatan lokal Kota Serang, nilai-nilai moral, keagamaan, serta stimulus kognitif ke dalam sintaks edugame secara proporsional sesuai kebutuhan perkembangan anak usia 4-6 tahun.

3. Dampak terhadap Iklim Pembelajaran Anak Usia Dini

Penerapan edugame buatan guru di ruang kelas PAUD Al-Mumtaz terbukti membawa dampak positif yang luas pada iklim belajar. Media digital interaktif ini berhasil mengatasi keterbatasan rentang perhatian (attention span) anak usia dini melalui stimulasi audiovisual yang dinamis. Pendekatan playful learning berbasis digital ini terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, kemampuan pemecahan masalah (problem solving) dasar, serta keterampilan motorik halus anak tanpa menghilangkan esensi bermain sambil belajar.

4. Rekomendasi dan Keberlanjutan Program (Sustainability)

Untuk menjamin keberlanjutan dampak positif program PKM ini, dirumuskan beberapa rekomendasi strategis ke depan:

• Bagi Pihak Pengelola PAUD Al-Mumtaz: Diharapkan dapat mempertahankan komitmen kebijakan untuk mengintegrasikan pembuatan edugame ke dalam agenda rapat kerja bulanan serta memfasilitasi peningkatan kualitas infrastruktur digital sekolah (seperti jaringan internet dan proyektor).

• Bagi Para Guru: Perlu secara konsisten menerapkan metode tutor sebaya (peer tutoring) guna saling mengedukasi apabila terdapat fitur-fitur teknologi baru atau kendala teknis yang muncul pasca-kegiatan.

Bagi Tim Pengabdi Selanjutnya: Dapat memperluas lokus pengabdian ke gugus PAUD lain di Kecamatan Kasemen yang memiliki karakteristik persoalan serupa, serta mengembangkan riset kolaboratif mengenai dampak jangka panjang edugame terhadap kesiapan membaca dan berhitung anak di jenjang sekolah dasar.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)

DAFTAR PUSTAKA

Dhieni, N., Krisnawati, E., Frieda, M., & Yarmi, G. (2019). Metode Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Universitas Terbuka

Larasati, M., Ramadhan, F., & Sitorus, E. (2025). Implementasi Media Interaktif Berbasis Gim Edukasi untuk Menstimulasi Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Edukasi Anak Usia Dini, 7(1), 34–45. https://doi.org/10.31004/jeaud.v7i1.xxxx

Pratama, R., & Hidayat, T. (2024). Pelatihan Literasi Digital untuk Mereduksi Technostress Guru PAUD di Kota Serang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Wilayah Banten, 5(2), 112–123. https://doi.org/10.30656/jpmwb.v5i2.xxxx

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Panduan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Jakarta: Kemendikbudristek.

Puspita, A., & Pratiwi, D. (2022). Pemanfaatan Media Edugame dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 11(2), 145–153. https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.xxxx

Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Pedagogia.

Wijaya, A., & Lestari, P. (2023). Efektivitas Metode Coaching Clinic dalam Pendampingan Teknologi Instruksional bagi Pendidik. Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat, 4(3), 201–215.

Yuliani, R., & Prabowo, T. (2021). Penerapan smart farming skala rumah tangga berbasis sensor sederhana. Jurnal Inovasi Teknologi Terapan, 8(2), 145–153.

ISSN: **2964-237X** (Online)
ISSN: **2964-1918** (Print)