



Peningkatan Kompetensi Guru HIMPAUDI dalam Pemanfaatan Media Digital Interaktif PAUD Berbasis Aplikasi di Kabupaten Kuburaya

(Improving HIMPAUDI Teacher Competence in Utilizing Interactive Digital Media for Early Childhood Education (PAUD) Applications in Kuburaya Regency)

Riski Annisa¹, Panny Agustia Rahayuningsih^{1*}, Anna¹, Mohammad Kamal Reza¹

¹ Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

ABSTRAK

Peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini (PAUD) menjadi krusial di era digital, menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Namun, kompetensi guru PAUD, khususnya dalam pemanfaatan media digital interaktif, masih menjadi tantangan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru PAUD anggota HIMPAUDI di Kuburaya melalui pelatihan intensif. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat berupa in house training yang berfokus pada pengenalan, operasional, dan perancangan pembelajaran menggunakan aplikasi edukasi interaktif dan storytelling digital. Sasaran kegiatan adalah 40 guru PAUD anggota HIMPAUDI Kabupaten Kuburaya yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan, kemudian dianalisis secara kuantitatif (statistik deskriptif dan uji-t berpasangan) serta kualitatif. Hasil menunjukkan peningkatan pengetahuan guru yang signifikan (rata-rata skor pre-test 70,13 menjadi post-test 94,87) dengan nilai $p < 0.05$, serta tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi (rata-rata 4.6 dari 5). Pembahasan menegaskan efektivitas pelatihan berbasis praktik langsung dalam peningkatan kompetensi. Kesimpulannya, kegiatan ini berhasil meningkatkan kapasitas guru PAUD, mendorong inovasi pembelajaran, dan merekomendasikan keberlanjutan program serupa serta pembentukan komunitas praktisi untuk pendampingan.

Keywords: Media Digital Interaktif, Pembelajaran PAUD, Guru HIMPAUDI, Pelatihan, Kompetensi

ABSTRACT

Improving the quality of early childhood education (PAUD) is crucial in the digital era, requiring teachers to be able to integrate technology into learning. However, the competence of PAUD teachers, especially in the use of interactive digital media, is still a challenge. This community service activity aims to improve the competence of PAUD teachers who are members of HIMPAUDI in Kuburaya through intensive training. The method used is community education in the form of in-house training that focuses on the introduction, operation, and design of learning using interactive educational applications and digital storytelling. The target of the activity was 40 PAUD teachers who were members of HIMPAUDI Kuburaya Regency who were selected purposively. Data were collected through pre-test, post-test, and satisfaction questionnaires, then analyzed quantitatively (descriptive statistics and paired t-test) and qualitatively. The results showed a significant increase in teacher knowledge (average pre-test score 70.13 to post-test 94.87) with a p value < 0.05 , as well as a very high level of participant satisfaction (average 4.6 out of 5). The discussion confirms the effectiveness of direct practice-based training in improving competence. In conclusion, this activity succeeded in increasing the capacity of PAUD teachers, encouraging learning innovation, and recommending the continuation of similar programs and the formation of a community of practitioners for mentoring.

Keywords: Interactive Digital Media, Early Childhood Education, HIMPAUDI Teachers, Training, Competency

Correspondence

Panny Agustia Rahayuningsih
Program Studi Informatika Kampus Kota Pontianak,
Pontianak, Indonesia, 78124.
Email: panny.par@bsi.ac.id

Article History

Submitted: 21-06-2025

Revised: 27-06-2025

Accepted: 01-08-2025

How to cite:

Annisa, R., Rahayuningsih, P. A., Anna, & Reza. M. K. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru HIMPAUDI dalam Pemanfaatan Media Digital Interaktif PAUD Berbasis Aplikasi di Kabupaten Kuburaya. DEDIKASI SAINTEK Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 136-146. <https://doi.org/10.58545/djpm.v4i2.530>

10.58545/djpm.v4i2.530

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

Copyright (c) 2025 Panny Agustia Rahayuningsih



1. PENDAHULUAN

Di tengah transformasi global yang ditandai dengan Revolusi Industri 4.0 dan konsep Masyarakat 5.0, dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), menghadapi tantangan sekaligus peluang

strategis dalam menyesuaikan diri dengan dinamika zaman (Widaningsih et al., 2019). Generasi Alfa, yang lahir di era digital penuh konektivitas, tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi, media digital, dan kecerdasan buatan. Karakteristik ini

menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berbasis teknologi, di mana guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator, desainer lingkungan belajar, dan inovator dalam proses pembelajaran (Primayana, 2020). Dalam konteks tersebut, penguasaan media digital interaktif bukan sekadar pelengkap, melainkan menjadi prasyarat penting untuk memastikan relevansi, kualitas, dan daya tarik pembelajaran PAUD di era digital (Isrofah et al., 2022).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara potensi teknologi dan kapasitas guru PAUD dalam mengintegrasikannya secara pedagogis. Meskipun akses terhadap perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan koneksi internet semakin luas, banyak guru PAUD masih menghadapi hambatan dalam memanfaatkan media digital secara efektif. Sebagian besar masih mengandalkan metode konvensional berbasis ceramah atau lembar kerja, sementara pemanfaatan teknologi cenderung terbatas pada tayangan video pasif yang minim interaksi dan partisipasi anak (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Padahal, media digital interaktif—seperti aplikasi edukatif berbasis permainan, storytelling digital, animasi interaktif, atau platform pembelajaran berbasis eksplorasi—memiliki potensi besar untuk merangsang perkembangan kognitif, motorik halus, bahasa, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dan

pemecahan masalah pada anak usia dini (Farina, 2024; Nurhayati et al., 2023).

Faktor utama yang menyebabkan keterbatasan ini adalah rendahnya kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Banyak pelatihan TIK yang tersedia bersifat umum, tidak spesifik untuk konteks PAUD, atau terlalu teknis sehingga sulit diadopsi oleh guru dengan latar belakang pendidikan dan keterampilan digital yang beragam (Akbara, 2022). Studi oleh Prihantini et al. (2021) menunjukkan bahwa meskipun lokakarya media interaktif dapat meningkatkan keterampilan guru, pendekatan tersebut sering kali belum menekankan aspek kemandirian guru dalam menciptakan konten yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan lokal anak didik. Selain itu, masih terdapat kekurangan dalam aspek keberlanjutan dan pendampingan pasca-pelatihan, yang menyebabkan guru kesulitan mengatasi hambatan teknis atau pedagogis saat menerapkan pembelajaran digital di kelas (Takrim et al., 2022).

Perhimpunan Guru PAUD Indonesia (HIMPAUDI), sebagai organisasi profesi yang menaungi ribuan guru PAUD, memiliki peran strategis dalam penguatan kapasitas anggotanya. Namun, ketersediaan program pelatihan yang terstruktur, kontekstual, dan berkelanjutan mengenai pemanfaatan media digital interaktif untuk pembelajaran PAUD

masih perlu ditingkatkan. Dalam konteks inilah, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai respons terhadap kebutuhan aktual guru PAUD HIMPAUDI di Kabupaten Kuburaya. Program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong guru untuk menjadi agen perubahan dalam inovasi pembelajaran. Melalui pelatihan in-house training berbasis praktik langsung, guru diberdayakan untuk mengembangkan pemahaman konseptual mengenai urgensi dan manfaat media digital interaktif, memperoleh keterampilan operasional dalam menggunakan aplikasi edukatif dan platform storytelling digital yang ramah anak, serta mampu merancang skenario pembelajaran yang terintegrasi secara pedagogis dan kreatif.

Pendekatan partisipatif dan praktik langsung dipilih sebagai metode utama karena terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan mengajar guru (Prameswari & Setiawan, 2023; Muzanni & Kartiani, 2024). Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kapasitas individu, tetapi juga berkontribusi pada transformasi sistemik dalam praktik pembelajaran PAUD, mendukung profesionalisme guru, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta relevan dengan tuntutan era digital.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Pendidikan Masyarakat dengan fokus pada pelatihan in house training yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik guru PAUD HIMPAUDI. Pendekatan ini dipilih karena permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan media digital interaktif ke dalam pembelajaran. Model in house training memungkinkan penyampaian materi yang intensif, praktik langsung, dan diskusi interaktif, sehingga peserta dapat langsung mengaplikasikan konsep yang diajarkan. Rancangan kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan utama:

- 1) Tahap Persiapan: Meliputi identifikasi kebutuhan mendalam dengan perwakilan HIMPAUDI, penyusunan modul pelatihan yang relevan, pengembangan materi presentasi, pemilihan dan adaptasi media digital interaktif yang akan diperkenalkan, serta koordinasi logistik pelaksanaan.
- 2) Tahap Pelaksanaan: Terdiri dari sesi pelatihan tatap muka yang dibagi menjadi beberapa sesi materi dan praktik. Setiap sesi akan melibatkan demonstrasi, latihan mandiri, dan diskusi kelompok.
- 3) Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut: Meliputi evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan, analisis hasil untuk mengukur efektivitas program, rekomendasi keberlanjutan.

Sasaran utama adalah guru PAUD yang terdaftar dan aktif dalam perhimpunan HIMPAUDI di Kabupaten Kuburaya. Pemilihan ini didasarkan pada kemitraan strategis dengan HIMPAUDI sebagai organisasi yang menaungi dan memiliki akses langsung ke guru-guru PAUD. Guru yang bersedia dan menunjukkan minat tinggi untuk mengikuti pelatihan, terutama dalam pengembangan kompetensi teknologi. Seleksi dilakukan melalui pendaftaran yang dikoordinasikan oleh pengurus HIMPAUDI, dengan prioritas bagi guru yang merasa memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan media digital.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Gedung Penerbit Erlangga (Jalan Parit H.Husin II Pontianak). Pemilihan lokasi ini mempertimbangkan aksesibilitas bagi peserta dan ketersediaan fasilitas penunjang (listrik, internet, proyektor). Fokus utama kegiatan adalah peningkatan keterampilan praktis guru PAUD dalam mengidentifikasi, memilih, mengoperasikan, dan mengintegrasikan media digital interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran harian. Penekanan diberikan pada media yang ramah anak, sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia dini, serta mampu menstimulasi kreativitas dan berpikir kritis.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan dan mendapatkan gambaran yang komprehensif, beberapa teknik pengumpulan data digunakan:

1. Kuesioner: (1) Pre-test Kuesioner Pengetahuan: Diberikan sebelum pelatihan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal guru tentang media digital interaktif dan penerapannya di PAUD. (2) Post-test Kuesioner Pengetahuan: Diberikan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pengetahuan guru. (2) Kuesioner Kepuasan Peserta: Diberikan di akhir kegiatan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode, dan fasilitas pelatihan.
2. Observasi: Dilakukan selama sesi praktik untuk mengamati partisipasi aktif peserta, kemampuan mereka dalam mengoperasikan media, serta interaksi antarpeserta dan pemateri.
3. Wawancara: Wawancara singkat dengan beberapa perwakilan guru atau pengurus HIMPAUDI dapat dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai harapan, tantangan, dan masukan terhadap program.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan kombinasi teknik kuantitatif dan kualitatif:

1. Analisis Kuantitatif:
 - a. Statistik Deskriptif: Digunakan untuk menggambarkan data kuesioner, seperti nilai rata-rata, persentase, frekuensi, dan standar deviasi untuk pre-test, post-test, dan kuesioner kepuasan.

b. Statistik Inferensial: Jika jumlah sampel memadai dan data memenuhi asumsi, dapat digunakan uji statistik sederhana seperti uji-t berpasangan (paired sample t-test) untuk membandingkan skor pre-test dan post-test guna mengetahui signifikansi peningkatan pengetahuan guru setelah pelatihan. Pendekatan ini relevan seperti yang digunakan oleh Pratama (Pratama et al., 2023) dalam mengukur efektivitas pelatihan.

2. Analisis Kualitatif:

a. Analisis Deskriptif Naratif: Digunakan untuk menganalisis data observasi, wawancara, dan masukan dari kuesioner terbuka (Romdona et al., 2025; Hadi et al., 2021). Data akan dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang muncul, seperti tantangan yang dihadapi, insight baru dari peserta, atau rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang.

b. Konten Analisis: Menganalisis respon naratif dari kuesioner terbuka atau notulensi untuk mengidentifikasi pola dan ide-ide penting terkait pemanfaatan media digital interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2025 di Gedung Penerbit Erlangga Pontianak. Total peserta yang hadir adalah 38 guru PAUD aktif dari berbagai kecamatan di Kabupaten Kuburaya yang merupakan anggota HIMPAUDI. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu

hari penuh, dimulai pukul 08.00 hingga 15.00 WIB, dengan format pelatihan interaktif.

Sesi 1: Pemahaman Konseptual dan Urgensi Media Digital Interaktif di PAUD Sesi ini diawali dengan penyampaian materi mengenai urgensi dan manfaat media digital interaktif dalam konteks perkembangan anak usia dini di era digital. Diskusi aktif terjadi, dengan banyak guru yang menyampaikan tantangan mereka dalam mengadaptasi teknologi dan kekhawatiran tentang dampak negatifnya. Pemateri menekankan pentingnya penggunaan media digital yang bertanggung jawab dan sesuai dengan prinsip PAUD.

Sesi 2: Pengenalan dan Operasional Aplikasi Edukasi Interaktif Peserta dikenalkan pada beberapa aplikasi edukasi interaktif yang telah terseleksi. Pemateri melakukan demonstrasi langkah demi langkah cara mengunduh, menginstal, dan mengoperasikan aplikasi tersebut. Sesi ini diwarnai dengan praktik langsung oleh peserta menggunakan smartphone atau tablet pribadi mereka. Sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mencoba fitur-fitur interaktif yang ditawarkan aplikasi. Beberapa guru PAUD yang sebelumnya kurang akrab dengan aplikasi semacam ini terlihat bersemangat untuk mencoba dan mengeksplorasi lebih lanjut.

Sesi 3: Kreativitas dengan Storytelling Digital Sederhana Fokus sesi ini adalah memberdayakan guru untuk menciptakan

media ajar mereka sendiri melalui platform storytelling. Guru dibimbing untuk merancang cerita pendek interaktif, menambahkan gambar, suara, dan teks. Sesi ini mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan konten yang relevan dengan tema pembelajaran di PAUD mereka. Hasil praktik menunjukkan variasi cerita yang menarik, mencerminkan pemahaman guru terhadap integrasi narasi dan elemen interaktif.

Sesi 4: Integrasi Permainan Edukasi dan Perancangan Pembelajaran Sesi terakhir membahas bagaimana mengintegrasikan permainan edukasi online/offline ke dalam kegiatan pembelajaran harian, serta perancangan skenario pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif.

Selama proses pelatihan, tim pengabdian memberikan pendampingan personal kepada peserta yang mengalami kesulitan teknis atau membutuhkan klarifikasi materi. Diskusi dua arah dan sesi tanya jawab menjadi bagian integral dari setiap sesi, menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan kolaboratif.

Untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan, dilakukan pengukuran terhadap tingkat pengetahuan peserta melalui kuesioner pre-test dan post-test. Hasil pengisian menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, rata-rata nilai pre-test peserta adalah 70,13%. Setelah pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 94,87%. Artinya, peserta mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 24,74%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi pelatihan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta, dan metode pelatihan (berbasis praktik langsung dan pendampingan) cukup efektif dalam membantu guru menguasai keterampilan dasar membuat video pembelajaran.

Untuk mengetahui apakah peningkatan skor tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Uji ini digunakan karena pengukuran dilakukan terhadap individu yang sama sebelum dan sesudah pelatihan (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil Uji-t Berpasangan (Paired Sample t-Test) Pre-test dan Post-test

Statistik Uji	Nilai
Jumlah Sampel (n)	38
Rata-rata Pre-test (Mean X_1)	70.13
Rata-rata Post-test (Mean X_2)	94.87
Rata-rata Selisih (Mean d)	24.74
Standar Deviasi Selisih (SDd)	2.77
t hitung (t-statistic)	55.06
Derajat Kebebasan (df)	37
Nilai p (2-tailed)	0.000 ($p < 0.05$)
Kesimpulan	Terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test ($p < 0.05$)

Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat selisih rata-rata sebesar 24,74 poin antara nilai pre-test dan post-test. Nilai t hitung sebesar 55,06, jauh melebihi nilai t tabel ($\pm 2,026$) pada derajat kebebasan 37 dan taraf signifikansi 5%. Karena nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD HIMPAUDI dalam pemanfaatan media digital interaktif berbasis aplikasi.

Kemudian selain pengukuran tingkat pemahaman peserta, tingkat kepuasan peserta menjadi indikator krusial dalam mengevaluasi keberhasilan suatu program pengabdian masyarakat, karena mencerminkan persepsi dan respons langsung dari target sasaran terhadap kualitas dan relevansi kegiatan yang diberikan. Dalam kegiatan pengabdian ini, hasil analisis kuesioner kepuasan menunjukkan rata-rata skor 4.6 dari skala maksimal 5, yang mengindikasikan tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi. Angka 4.6 ini, jika diinterpretasikan, menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD yang menjadi peserta pelatihan merasa bahwa program ini memenuhi atau bahkan melampaui ekspektasi mereka.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini secara jelas menunjukkan bahwa pelatihan intensif tentang pemanfaatan media digital interaktif sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD HIMPAUDI.

Peningkatan pengetahuan yang signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test, menjadi indikator keberhasilan utama. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa pelatihan TIK dapat secara substansial meningkatkan literasi digital guru, yang merupakan prasyarat untuk adaptasi teknologi di kelas (Muzanni & Kartiani, 2024).

Implementasi pelatihan dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung terbukti menjadi kunci keberhasilan (Prameswari & Setiawan, 2023). Guru tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam mencoba aplikasi, berkreasi dengan storytelling digital, dan merancang skenario pembelajaran (Adnan et al., 2021). Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menginternalisasi keterampilan baru dan melihat secara konkret bagaimana media digital dapat diintegrasikan dalam konteks pembelajaran PAUD. Pemilihan media digital yang ramah anak, intuitif, dan relevan dengan kurikulum PAUD (Farina, 2024) juga berkontribusi pada kemudahan penerimaan dan pemanfaatan oleh guru (Nurhayati et al., 2023).

Meskipun demikian, beberapa tantangan teridentifikasi selama pelaksanaan. Beberapa guru masih memiliki keterbatasan dalam aksesibilitas perangkat (misalnya, smartphone dengan spesifikasi memadai) atau koneksi internet yang stabil, terutama jika mereka ingin mengaplikasikan di sekolah masing-masing. Selain itu, keberlanjutan pasca-pelatihan

menjadi isu krusial. Guru memerlukan forum atau wadah untuk berbagi pengalaman, bertanya, dan mendapatkan dukungan berkelanjutan saat mereka mulai mengintegrasikan media digital dalam praktik mengajar sehari-hari. Ini menggarisbawahi pentingnya peran HIMPAUDI sebagai mediator dan fasilitator bagi anggotanya, seperti yang diuraikan mengenai peran organisasi guru di era digital (Takrim et al., 2022).

Dampak jangka panjang yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD, di mana anak-anak dapat mengalami proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan tuntutan zaman. Guru yang terampil dalam memanfaatkan media digital interaktif akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, memfasilitasi pengembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional anak secara holistik. Hal ini juga mendukung upaya peningkatan profesionalisme guru PAUD secara berkelanjutan, sebagaimana diadvokasi (Okryanida dan Astuti, 2020) yang menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil ini, pelatihan media digital interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan kapasitas guru PAUD, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sederhana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peningkatan kreativitas guru dalam

membuat media belajar yang sesuai dengan usia anak.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan media digital interaktif berhasil secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan kompetensi praktis guru PAUD HIMPAUDI di Kuburaya, dibuktikan dengan peningkatan skor evaluasi dan tingginya tingkat kepuasan peserta. Peningkatan kapasitas ini tidak hanya mendukung profesionalisme guru di era digital, tetapi juga berpotensi besar untuk mentransformasi pengalaman belajar anak usia dini menjadi lebih interaktif dan relevan. Mengingat dampak positif yang terukur, disarankan agar HIMPAUDI terus memfasilitasi program pelatihan serupa secara berkelanjutan, dengan fokus pada pengembangan materi yang lebih spesifik dan pembentukan komunitas praktisi untuk pendampingan pasca-pelatihan, memastikan media digital benar-benar terintegrasi sebagai alat pedagogis yang efektif dan bukan sekadar hiburan semata dalam pembelajaran PAUD.

KONTRIBUSI PENULIS

Riski Annisa berkontribusi dalam pengembangan materi pelatihan, pelaksanaan sesi pelatihan praktis, pengumpulan dan analisis sebagian data kuantitatif, serta penanggung jawab utama dalam penulisan

manuskrip jurnal dari awal hingga akhir. Panny Agustia Rahayuningsih bertanggung jawab sebagai ketua tim pelaksana pengabdian masyarakat, perencana keseluruhan program, koordinasi dengan mitra HIMPAUDI, penyusunan proposal, koordinator tim, penyusunan modul dan materi pelatihan. Anna berperan dalam koordinasi logistik, dokumentasi, pengembangan materi storytelling digital dan panduan penggunaannya. Mohammad Kamal Reza berperan pada evaluasi program, mendesain kuesioner kepuasan, analisis data kualitatif, penulisan bagian pembahasan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pimpinan Universitas Bina Sarana Informatika (BSI) dan LPPM Universitas BSI atas dukungan penuh dan fasilitas yang diberikan untuk kegiatan pengabdian ini. Apresiasi tertinggi juga kami sampaikan kepada Pengurus Perhimpunan Guru PAUD Indonesia (HIMPAUDI) Kabupaten Kuburaya yang telah menjadi mitra kolaboratif yang luar biasa, serta kepada PT Penerbit Erlangga Kantor Cabang Pontianak atas ketersediaan dan fasilitas tempat yang sangat mendukung kelancaran kegiatan. Terakhir, terima kasih yang tulus kami haturkan kepada seluruh Guru PAUD anggota HIMPAUDI Kabupaten Kuburaya atas partisipasi aktif dan antusiasme tinggi mereka, yang menjadi kunci

keberhasilan program peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan media digital interaktif untuk pembelajaran PAUD ini. Semoga kontribusi dari semua pihak ini memberikan manfaat yang berkelanjutan.

DATA AVAILABILITY STATEMENT

Data yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, termasuk data hasil pre-test, post-test, kuesioner kepuasan peserta, serta dokumentasi kegiatan, tersedia atas permintaan yang wajar dari pihak yang berkepentingan. Permintaan data dapat diajukan kepada ketua tim pengabdian atau melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bina Sarana Informatika, dengan tetap memperhatikan privasi peserta dan etika penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M. M., Hadriana, H., Putra, R. A., Futra, D., & Primahardi, I. (2023). Implementasi pembelajaran aktif berbasis online bagi guru-guru sekolah dasar gugus kaktus bangkinang-kabupaten kampar. *Journal of Community Engagement Research for Sustainability*, 1(3), 136–147. <https://doi.org/10.55243/jcers.v1i3.55>
- Akbara, A. Z. (2022). Aktualisasi industri 4.0 dalam rangka peningkatan literasi digital guru PAUD. *SELAPARANG: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(3), 1229–1233.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.8795>
- Farina, M. (2024). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Idola Desa Amawang Kiri. *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(1), 44–58.
<http://ejournal.staima.ac.id/index.php/alghazali/article/view/1875>
- Hadi, S., Kiska, N. D., & Maryani, S. (2021). Analisis problematika pembelajaran tematik terhadap karakter rasa ingin tahu peserta didik di sekolah dasar. *Integrated Science Education Journal*, 2(3), 76–79.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/ISEJ/article/view/15627>
- Muzanni, A., & Kartiani, B. S. (2024). Peningkatan literasi digital: Studi kasus dan best practice. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 2308–2316.
<https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/realita/article/view/6987>
- Nurhayati, Y., Suwanto, G. P., & Ismaya, R. (2023). Pengenalan dan pendampingan media pembelajaran digital untuk anak PAUD Hidayatul Ikhwan. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(2), 41–45.
<https://doi.org/10.55705/jise.v2i2.167>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
<https://doi.org/10.31943/jip.v6i1.112>
- Okyranida, I. Y., & Astuti, I. A. D. (2020). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis videoscribe bagi guru MGMP fisika kabupaten Lebak. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(4), 1035–1042.
<https://doi.org/10.21009/JPmasyarakat.054.10>
- Prameswari, H. L. K., & Setiawan, S. (2024). Peningkatan kualitas pelatihan karawitan pada komunitas teras budaya melalui pendekatan manajemen partisipatif. *Komitmen: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 5(1), 54–68.
<https://doi.org/10.35329/komitmen.v5i1.1463>
- Prastuti, M., Wulandari, S. P., Aridinanti, L., Retnaningsih, S. M., Wibowo, W., Ratih, I. D., & Wildani, Z. (2023). Pelatihan metode statistika untuk PTK bagi guru-guru SMP Negeri di lingkungan Kabupaten Gresik. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 93–98.
<https://doi.org/10.55243/society.v3i2.192>

- Prihantini, P., Tyara, T., Dinila, D., Puspitasari, P., & Khairunnisa, K. (2021). Lokakarya pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 121–126. <https://doi.org/10.51519/jpmi.v1i4.154>
- Primayana, K. H. (2020). Perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(3), 321–328. <https://prosiding.unp.ac.id/index.php/dharmaacarya/article/view/1789>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://jisosopol.umsida.ac.id/index.php/jisopol/article/view/2765>
- Takrim, M., Shalahuddin, S., & Santoso, A. T. (2022). Peran Himpaudi Bekasi Barat dalam meningkatkan kinerja SDM pada PAUD. *Jurnal Administrasi dan Kesekretarian*, 7(1), 25–40. <https://doi.org/10.31004/jak.v7i1.208>
- Widaningsih, T., Widyawati, P. N., Shodiq, A., & Zayadi, A. (2019). Revolusi industri 4.0 dan pendidikan anak usia dini untuk generasi alfa: Sebuah telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 315–323. <https://prosiding.unmuhpnk.ac.id/index.php/senpendik/article/view/165>