

PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR INOVATIF PADA ANAK USIA DINI DI TK CENDANA BONE: PKM DENGAN PENDEKATAN SERVICE-LEARNING

**LD. Dian Hidayat S, Muh. Fadli Mangenre, Ernika Ifada,
Nurjannah, Nur Padilla, Fitriani**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone
dian.hidayat@iain-bone.ac.id

Abstract

The purpose of this community service activity is the utilization of learning media in the form of pictures, diversified with various learning activities, to support the physical and spiritual development of learners, preparing them for further education. This current community service, using a Service-Learning approach, is integrated with academic activities in the form of the Professional Field Work Lecture Program. The resources consist of one lecturer and four students from the Early Childhood Islamic Education Study Program at the State Islamic Institute of Bone. The activity took place in September-October 2022 at TK Cendana of Bone. The results indicate that the utilization of innovative picture media can stimulate the holistic physical and spiritual development of learners. This includes cognitive development (thinking process, conceptual understanding, and visual-spatial recognition ability), affective development (curiosity, interest, concern, pride, and cheerfulness), as well as psychomotor development (fine motor skills, eye-hand coordination, and visual-motor skills). Additionally, this activity provides inspiration to the teachers at TK Cendana of Bone regarding the use of attractive, enjoyable, and beneficial learning media.

Keywords: Service-Learning, picture media, still images, early childhood education.

Abstrak

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk gambar yang divariasikan dengan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendukung perkembangan jasmani dan rohani peserta didik agar siap memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Kegiatan PKM dengan pendekatan Service-Learning ini merupakan PKM yang diintegrasikan dengan aktivitas akademik yang berupa program Kuliah Kerja Lapangan Profesi (KKLP). Narasumber pada kegiatan ini adalah satu orang dosen dan empat orang mahasiswa program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bone. Kegiatan dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2022 di TK Cendana Bone. Hasil kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media gambar inovatif dapat merangsang perkembangan jasmani dan rohani peserta didik secara holistik. Ini mencakup perkembangan kognitif (proses berpikir, pemahaman konsep, dan kemampuan pengenalan visual-spatial), perkembangan afektif (rasa ingin tahu, minat, kepedulian, kebanggaan, dan keceriaan), serta perkembangan psikomotorik (keterampilan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan visual-motorik). Selain itu, kegiatan PKM ini memberikan inspirasi kepada guru yang ada di TK Cendana Bone terkait pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sekaligus bermanfaat.

Kata kunci: Service-Learning, media gambar, gambar diam, PAUD.

PENDAHULUAN

TK Cendana merupakan TK swasta di bawah naungan Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan yang berlokasi di Desa Lappa Upang, Kecamatan Mare, Kabupaten Bone,

Provinsi Sulawesi Selatan. TK ini sendiri masih belum memiliki akses internet karena lokasinya yang cukup terpencil. Luas tanahnya sekitarnya 400m² dan terdiri dari dua ruang kelas, yakni Kelompok A dan Kelompok B.

Penelitian berbasis pengabdian ini berfokus kepada pemanfaatan media pembelajaran berupa media gambar yang divariasikan dengan berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik untuk merangsang mengembangkan kemampuan peserta didik baik yang dilihat dari domain kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik (Sari *et al.*, 2021). Dengan dimanfaatkannya media belajar yang sesuai, maka diharapkan proses belajar dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar (Yusandra *et al.*, 2021).

Media gambar merupakan salah satu bentuk media ajar yang termasuk jenis media visual, yang diketahui memberi pengaruh paling besar terhadap peserta didik di antara jenis media lainnya. Media gambar memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak (Budianti *et al.*, 2020; Kamtini, 2014). Pemanfaatan media gambar inovatif berarti mengusahakan media gambar yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran inovatif adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik (Ismail,

2023).

Pemanfaatan media gambar inovatif pada penelitian ini dilakukan dengan pendekatan bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar di PAUD tentu berdampak positif pada kemampuan fisik dan mental anak karena anak dapat melakukan kegiatan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat. Media gambar dapat menjadi pilihan yang efektif karena anak-anak cenderung tertarik pada gambar-gambar yang menarik perhatian (Abubakar & Asni, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, diharapkan pemanfaatan media gambar inovatif dapat meningkatkan prestasi belajar, membentuk karakter, mendukung belajar mandiri, dan mengoptimalkan potensi peserta didik yang mendukung perkembangan jasmani dan rohani mereka agar siap memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

METODE

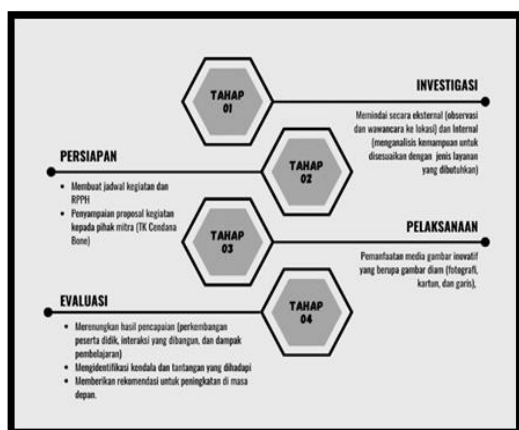
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan pendekatan *Service-Learning* ini merupakan PKM yang diintegrasikan dengan aktivitas akademik yang berupa program Kuliah Kerja Lapangan Profesi (KKLP). *Service-Learning* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada penerapan pengetahuan dari kelas untuk memberikan solusi praktis terhadap persoalan masyarakat, memungkinkan mahasiswa dan kampus untuk aktif dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat (Afandi *et al.*, 2022).

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada bulan September - Oktober 2022. Lokasi pelaksanaannya di TK Cendana Bone, Sulawesi Selatan, yang merupakan lokasi mahasiswa KKLP melakukan kegiatan profesi. Pada penelitian ini, PKM dilakukan di Kelompok B TK Cendana Bone yang

memiliki peserta didik berjumlah 17 orang.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar inovatif yang digunakan pada materi pengenalan binatang. Media gambar inovatif yang digunakan adalah gambar diam yang meliputi gambar fotografi, gambar kartun, dan gambar garis. Gambar diam merupakan salah satu jenis media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak PAUD karena mudah dipahami serta dapat meningkatkan kreativitas, daya ingat, dan minat belajar (A. K. Dewi, 2019; Juniardi, 2023; Pebrianti, 2019).

Kegiatan PKM ini menerapkan empat tahapan kegiatan: (1) investigasi; (2) persiapan; (3) pelaksanaan; dan (4) evaluasi.



Gambar 1: Skema Kegiatan

Pada tahap investigasi, mahasiswa memindai secara eksternal dan internal. Pada tahap persiapan, dosen mengarahkan mahasiswa untuk mempersiapkan segala sesuatu terkait pelaksanaan kegiatan jadwal kegiatan *Service-Learning* nantinya. Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa melaksanakan kegiatan berdasarkan persiapan yang telah dilakukan. Terakhir, pada tahap evaluasi, dosen dan mahasiswa mengevaluasi pengalaman dan hasil

Service-Learning yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM dengan pendekatan *Service-Learning* ini dilakukan mengikuti tahapan yang telah direncanakan yaitu tahap: (1) investigasi; (2) persiapan; (3) pelaksanaan; dan (4) evaluasi. Adapun hasil dan pembahasan pada setiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Investigasi

Pada tahap ini, dosen dan mahasiswa melakukan pertemuan. Dalam pertemuan ini, mahasiswa memutuskan untuk melakukan observasi dan wawancara ke lokasi KKLP yang nantinya akan menjadi lokasi *Service-Learning* dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk memindai secara eksternal dan internal. Observasi dan wawancara sangat penting untuk dilakukan untuk melihat kondisi dan memperoleh informasi yang detail terkait masalah yang ada di lokasi (Smith, 2020). Secara eksternal, mereka menganalisis kondisi dan keadaan yang ada di lokasi KKLP yakni di TK Cendana Bone. Secara internal, mereka menganalisis kemampuannya untuk menyesuaikan jenis layanan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang ada di TK Cendana Bone pada hari Senin, 12 September 2022, diperoleh informasi terkait masalah-masalah umum yang dialami oleh peserta didik.



Gambar 2: Kunjungan Mahasiswa ke TK Cendana Bone

Masalah-masalah yang dialami peserta didik yang hiperaktif, sulit bergaul, sulit mengikuti pelajaran, pendiam, pemalu, kurang jelas dalam berbicara, dan kurangnya inisiatif untuk memaparkan ide-ide ataupun gagasan yang dimilikinya. Dapat disimpulkan bahwa masalah-masalah yang dialami peserta didik di TK Cendana Bone meliputi masalah sosio-emosional, motorik, berbahasa, dan tingkat intelegensia yang berbeda-beda. Oleh karena itu, mahasiswa menentukan jenis layanan pembelajaran berupa pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.

Jenis media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar inovatif karena media gambar dinilai sangat menarik untuk peserta didik yang mana media gambar ini menggunakan pendekatan bermain sambil belajar melalui kegiatan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat. Media gambar merupakan media pembelajaran yang menarik untuk anak PAUD karena mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik serta membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan melalui kegiatan yang bermakna (Riza *et al.*, 2014). Ditambah lagi dengan pendekatan bermain sambil belajar dapat meningkatkan minat belajar mereka (Nurdiani, 2013).

2. Tahap Persiapan

Dosen mengarahkan mahasiswa untuk membuat jadwal kegiatan profesi KKLP yang merupakan jadwal kegiatan *Service-Learning* nantinya, mendampingi mahasiswa untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang menggunakan media gambar, dan mendampingi mahasiswa melakukan kunjungan ke sekolah sesuai dengan

jadwal kegiatan kunjungan peserta KKLP ke lokasi.

Berdasarkan alokasi waktu pelaksanaan KKLP profesi, maka mahasiswa menetapkan enam belas kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran nantinya, dimulai pada tanggal 19 September – 13 Oktober 2022. Selanjutnya, mahasiswa membuat RPPH untuk tiap pertemuan nantinya. Pada RPPH tersebut ditetapkan tema, sub-tema, materi kegiatan, materi pembahasan, dan alat serta bahan yang diperlukan.



Gambar 3: Pertemuan Dosen dan Mahasiswa

Setelah itu, mahasiswa yang didampingi dosen mengatur pertemuan dengan pihak sekolah. Pertemuan tersebut merupakan bentuk koordinasi antara pihak pemberi layanan dengan mitra. Koordinasi dengan mitra penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk membangun kepercayaan mitra sehingga kegiatan PKM dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya (Latif *et al.*, 2021; Meutia *et al.*, 2022; Zahro, 2019). Pada kunjungan tersebut, dosen dan mahasiswa menjelaskan bahwa tim KKLP dari IAIN Bone mengusulkan untuk melakukan kegiatan PKM dengan pendekatan *Service-Learning* yang diintegrasikan dengan program KKLP profesi. Pada kesempatan ini, mahasiswa juga menyampaikan proposal kegiatan kepada pihak sekolah untuk disetujui. Seminar proposal tersebut dilaksanakan pada tanggal 15 September 2022 yang dihadiri oleh mahasiswa, dosen, dan

pihak sekolah. Pada akhir seminar tersebut, pihak sekolah telah menyetujui proposal kegiatan yang dipaparkan oleh mahasiswa dan mempersilakan mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan *Service-Learning* di sekolah tersebut yang nantinya mereka akan didampingi dan dibimbing oleh guru pamong dan dosen.



Gambar 4: Seminar Proposal Kegiatan

3. Tahap Pelaksanaan

Mahasiswa melakukan kegiatan sesuai rencana. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan RPPH yang telah dibuat. Mahasiswa mengajar pada hari Senin, Selasa, Rabu, dan Kamis secara bergantian mulai dari pukul 08.00 sampai dengan 10.30 yang dilakukan dalam enam belas kali pertemuan. Adapun pemanfaatan media gambar berdasarkan tema yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a. Binatang yang hidup di darat (binatang berkaki empat)

Pemanfaatan media gambar dengan tema bintang yang hidup di darat dan sub-tema binatang berkaki empat dilaksanakan selama empat kali pertemuan pada hari Senin-Kamis, 19-22 September 2022. Media gambar yang digunakan adalah gambar sapi, huruf S-A-P-I, dan rumput. Kegiatan pembelajaran meliputi mengamati bagian-bagian tubuh sapi (mata, hidung, mulut, kaki, ekor), menggunting dan menyusun potongan gambar sapi, menyusun huruf S-A-P-I menjadi kata sapi, menebalkan huruf pada kata S-A-P-I, mewarnai gambar sapi, menebalkan

gambar rumput, membuat kolase gambar rumput dengan menggunakan biji-bijian, menirukan cara makan, suara, dan gerakan sapi.



(a)



(b)

Gambar 5: (a) Kegiatan Mewarnai Gambar
(b) Kegiatan Menyusun Potongan Gambar

- b. Binatang yang hidup di darat (binatang berkaki dua)

Pemanfaatan media gambar dengan tema bintang yang hidup di darat dan sub-tema binatang berkaki empat dilaksanakan selama empat kali pertemuan pada hari Senin-Kamis, 26-29 September 2022. Media gambar yang digunakan adalah gambar macam-macam binatang berkaki dua dan makanannya, gambar tulisan A-Y-A-M, dan gambar origami ayam sederhana. Kegiatan pembelajaran meliputi mengamati gambar binatang berkaki dua (mata, paruh, sayap, kaki, ekor), menyusun huruf A-Y-A-M menjadi kata ayam, menebalkan huruf pada kata A-Y-A-M, mencocokkan gambar binatang berkaki dua dengan makanannya, membuat kolase gambar ayam menggunakan daun kering,

membuat origami ayam, dan menirukan suara binatang berkaki dua berdasarkan gambar.



(a)



(b)

Gambar 6: (a) Kegiatan Mengamati Gambar dan (b) Kegiatan Mencocokkan Gambar

c. Binatang yang hidup di air
Pemanfaatan media gambar dengan tema bintang yang hidup di air dilaksanakan selama empat kali pertemuan pada hari Senin-Kamis, 3-6 Oktober 2022. Media gambar yang digunakan adalah gambar macam-macam binatang yang hidup di air diantaranya katak, kecebong, telur katak, dan ikan. Kegiatan pembelajaran meliputi mengamati gambar binatang yang hidup di air (air tawar dan laut), menempelkan gambar binatang pada kolom yang ada pada lembar kerja siswa, menghitung jumlah binatang air yang ada didalam kolom, dan melengkapi huruf pada gambar binatang telah ditempel, menggunting gambar katak dewasa-telur dan kecebong serta mengurutkannya sesuai dengan siklus katak, menirukan katak melompat sesuai gambar, menyebutkan macam-macam binatang air sesuai gambar, dan

mewarnai gambar binatang yang hidup di air.



(a)



(b)



(c)

Gambar 6: (a) Kegiatan Mengurutkan Gambar, (b) Kegiatan Menghitung Jumlah Binatang pada Gambar, dan (c) Kegiatan Melengkapi Huruf pada Gambar

d. Binatang yang hidup di udara
Pemanfaatan media gambar dengan tema bintang yang hidup di air dilaksanakan selama empat kali pertemuan pada hari Senin-Kamis, 10-13 Oktober 2022. Media gambar yang digunakan adalah gambar binatang yang dapat terbang, diantaranya burung berserta bagian-bagian tubuhnya, capung, dan kupu-kupu. Kegiatan pembelajaran meliputi menggunting dan menempel gambar binatang yang bisa terbang dan yang tidak bisa terbang pada lembar kerja siswa, menyebutkan binatang-binatang yang hidup di udara,

menirukan gerakan burung, capung, dan kupu-kupu, menggunting gambar potongan binatang yang bisa terbang dan melengkapi gambar potongan binatang dengan potongan yang sesuai, mengamati bagian bagian tubuh burung, menempelkan dan menyusun nama bagian burung pada gambar bagian burung, mewarnai gambar burung dan menirukan suara burung.



(a)



(b)

Gambar 6: (a) Kegiatan Menggunting Gambar (b) Siswa Memamerkan Karya Mereka

4. Tahap Evaluasi

Dosen dan mahasiswa mengevaluasi pengalaman dan hasil *Service-Learning* yang telah dilakukan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 17-19 Oktober 2022, dimana mahasiswa yang didampingi dosen mengevaluasi pertemuan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, mahasiswa merenungkan pencapaian yang telah dicapai, mengidentifikasi kendala dan tantangan yang dihadapi, dan memberikan rekomendasi untuk peningkatan di masa depan. Dengan demikian, pembahasan ini akan memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman dan pembelajaran

yang dapat diambil dari *Service-Learning* ini, serta manfaatnya bagi anak-anak PAUD dan pendidikan mereka, guru, dan sekolah.

- a. Perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik

- 1) Perkembangan kognitif

Pada kegiatan mengamati gambar-gambar binatang dan bagian-bagian tubuhnya, peserta didik mengembangkan kemampuan untuk memperhatikan, membandingkan, dan mengklasifikasikan bagian-bagian tubuh binatang serta memahami konsep struktur tubuh binatang dan adaptasinya. Berdasarkan hasil penelitian Adawiah, (2022), anak usia 3-4 tahun umumnya sudah dapat mengenali dan mengelompokkan binatang berdasarkan habitatnya, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan dan membandingkan berbagai bagian tubuh binatang. Pemanfaatan media gambar ini sangat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi objek dan hal-hal terkait objek tersebut.

Peserta didik mengembangkan kemampuan untuk memproses visual-spatial saat mewarnai, menggunting dan menyusun potongan gambar binatang serta memahami konsep siklus hidup binatang melalui kegiatan menyusun gambar dengan urutan yang tepat. Selain itu, mereka juga mengembangkan pemahaman huruf dan kata serta memperkuat hubungan antara huruf dan objek yang diwakilinya melalui kegiatan menyusun huruf dan melengkapi gambar.

Temuan Nunzairina, (2023) dan Suchaimiyah & Lathifah (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, berkontribusi terhadap perkembangan kecerdasan visual-spasial pada anak. Mendorong

anak-anak untuk berinteraksi dengan dan memanipulasi objek di sekitarnya dapat membantu meningkatkan perkembangan visual-spasial mereka. Dengan demikian, pemanfaatan gambar sebagai alat bantu visual pada kegiatan pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang produktif untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial peserta didik.

2) Perkembangan afektif

Melalui kegiatan mengamati gambar-gambar binatang dan bagian-bagian tubuhnya, peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu, minat, dan kepedulian terhadap binatang dan keanekaragaman alam, serta mengembangkan rasa kagum dan kecintaan terhadap keanekaragaman makhluk hidup. Selain itu, melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seperti menggunting, menyusun, dan melengkapi gambar binatang, mereka dapat merasakan keberhasilan dan kebanggaan saat berhasil menyusun gambar dengan benar serta meningkatkan motivasi untuk belajar lebih banyak. Terlebih lagi, mereka merasa senang dan puas saat berhasil menyusun kata dan melengkapi gambar sehingga meningkatkan perasaan percaya diri dan keinginan mereka untuk belajar. Pada dasarnya, menggunakan alat bantu visual seperti gambar mendukung pengembangan afektif peserta didik, dimana dapat meningkatkan minat dan keingintahuan siswa terhadap dunia (Suchaimiyah & Lathifah, 2016).

3) Perkembangan psikomotorik

Melalui kegiatan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan media gambar inovatif ini, peserta didik melatih menggunakan motorik halus mereka. Menurut Magill, (1989), keterampilan motorik halus adalah kemampuan yang memerlukan

pengendalian otot-otot kecil dalam tubuh untuk mencapai tujuan keterampilan tersebut. Jadi, peserta didik disini mengembangkan motorik halus mereka pada saat mengamati dan menunjuk bagian-bagian tubuh binatang pada gambar, mewarnai gambar, menyusun huruf, menebalkan huruf dan gambar, melengkapi gambar, menempel bintang sesuai kategori dan menghitung jumlah binatang yang telah ditempel. Selain itu, mereka juga meningkatkan keterampilan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan ketelitian saat menggunting, menyusun, dan melengkapi gambar binatang, menggunakan motorik halus dan keterampilan pengorganisasian saat membuat kolase, dan menggunakan keterampilan pengucapan dan kosakata saat menyebutkan nama-nama binatang.

b. Interaksi yang dibangun

Pemanfaatan media gambar inovatif dalam pembelajaran dengan peserta didik PAUD dapat membangun berbagai interaksi yang mendukung pengalaman belajar yang bermakna. Interaksi yang dibangun baik antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan lingkungan belajar sangatlah penting untuk peserta didik karena dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik (P. T. Dewi, 2023; Nurmi, 2017; Wahyuni *et al.*, 2015). Dengan pemanfaatan media gambar inovatif, mereka berinteraksi langsung dengan gambar-gambar yang menarik dan menggugah rasa ingin tahu mereka. Mereka juga mengamati, mengidentifikasi, dan berdiskusi tentang gambar-gambar tersebut. Selain itu, mereka berbagi pengamatan, saling bertukar informasi, dan bekerja sama dalam kegiatan seperti menyusun gambar atau mencocokkan gambar

dengan keterampilan yang dimiliki masing-masing.

Interaksi positif juga dibangun antara guru dan peserta didik. Melalui pemanfaatan media gambar, guru merangsang pemikiran peserta didik, memberikan arahan, dan memberikan umpan balik melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna. Guru membantu peserta didik dalam memahami konten gambar, memperluas pemahaman mereka, dan merangsang pemikiran kritis.

Pemanfaatan media gambar inovatif juga memfasilitasi interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitar mereka. Misalnya, mereka kemudian diarahkan untuk mengamati binatang-binatang di sekitar mereka secara nyata setelah mempelajari gambar-gambar binatang.

Pemanfaatan media gambar inovatif dapat memfasilitasi interaksi berbasis permainan, di mana peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan seperti menyusun potongan gambar, mencocokkan gambar, atau membuat kolase. Interaksi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

c. Dampak pembelajaran

Pemanfaatan media gambar inovatif ini memberikan dampak positif kepada peserta didik. Mereka terlihat lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan minat belajar mereka meningkat. Hal ini terlihat dari keaktifan dan interaksi sosial yang dibangun peserta didik selama proses pembelajaran. Mereka aktif berdiskusi, bertanya, dan berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Pemanfaatan media gambar inovatif ini juga berdampak pada peningkatan daya ingat dan retensi

informasi peserta didik. Mereka lebih mudah mengingat hal-hal yang telah mereka amati dari gambar yang diberikan. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran dimana mereka bisa dengan mudah mengingat dan menjelaskan kembali pelajaran yang diberikan. Misalnya, menjelaskan bagian-bagian tubuh binatang, jenis-jenis binatang berdasarkan habitatnya, makanan binatang, dan menjelaskan siklus hidup binatang.

Peserta didik juga mengembangkan keterampilan pengamatan, analisis, dan pemecahan masalah melalui pengamatan gambar-gambar inovatif. Mereka belajar untuk memperhatikan detail, membandingkan, mengklasifikasikan, dan memahami konsep melalui gambar-gambar yang mereka amati. Media gambar inovatif memperkenalkan peserta didik pada berbagai konsep, objek, dan makhluk di dunia sekitar mereka. Melalui gambar-gambar yang menggambarkan binatang, tumbuhan, atau objek sehari-hari, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan mereka.

Selain dampak yang telah dijabarkan sebelumnya, pemanfaatan media gambar ini juga memperkaya lingkungan pembelajaran. Gambar-gambar yang merupakan hasil karya peserta didik seperti gambar yang telah diwarnai, kolase yang telah dibuat, potongan-potongan gambar yang telah disusun dan dicocokkan tersebut kemudian dipajang di dinding kelas. Hal ini dimaksudkan untuk memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran, menciptakan lingkungan yang merangsang dan memotivasi peserta didik.

d. Kendala dan tantangan

Kendala yang dihadapi mahasiswa yang bertindak sebagai guru

dan peserta didik selama kegiatan *Service-Learning* ini adalah keterbatasan aksesibilitas teknologi. Selain masih belum memiliki akses internet karena lokasinya yang cukup terpencil, TK ini juga belum memiliki akses yang memadai ke perangkat teknologi seperti proyektor atau komputer. Hal ini tentunya menghambat implementasi media gambar inovatif dalam pembelajaran. Pada kegiatan *Service-Learning* ini, mahasiswa hanya fokus pada pemanfaatan media gambar diam. Pemanfaatan media gambar yang memanfaatkan teknologi terkini masih belum dapat diterapkan di sekolah tersebut.

Adapun tantangan yang dihadapi mahasiswa yakni mereka kesulitan dalam menyesuaikan dengan kebutuhan individual peserta didik terkait preferensi belajar yang berbeda. Tantangan muncul ketika mahasiswa harus mencoba menyesuaikan penggunaan media gambar inovatif dengan berbagai kebutuhan individual peserta didik, termasuk tingkat pemahaman, gaya belajar, atau minat yang beragam. Ditambah lagi, waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran yang membuat mahasiswa kesulitan dalam mengintegrasikan kegiatan menggunakan gambar-gambar tersebut ke dalam jadwal pembelajaran yang padat.

e. Rekomendasi dan saran

Sekolah dan lembaga PAUD perlu berupaya meningkatkan aksesibilitas teknologi dengan menyediakan perangkat seperti proyektor, komputer, atau tablet yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, juga penting untuk mengumpulkan dan menyediakan sumber daya gambar yang relevan dan berkualitas tinggi yang dapat diakses oleh guru. Penting pula untuk

mengintegrasikan penggunaan media gambar inovatif secara terencana dan terintegrasi dalam kurikulum pembelajaran. Guru perlu mempertimbangkan cara untuk menghubungkan gambar-gambar dengan tujuan pembelajaran dan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas dan penilaian yang relevan.

Adanya kolaborasi dengan orang tua juga tidak kalah pentingnya. Dengan melibatkan orang tua dalam pembelajaran dan membangun kolaborasi dengan mereka, dapat menjadi aset yang berharga. Kolaborasi yang efektif dengan orang tua memungkinkan guru untuk berkomunikasi mengenai pemanfaatan media gambar inovatif dalam pembelajaran dan memberikan panduan kepada orang tua agar dapat mendukung proses pembelajaran di rumah. Orang tua juga dapat berkontribusi dengan menyediakan sumber daya tambahan atau berbagi pengalaman dan pengetahuan yang relevan.

SIMPULAN

Pemanfaatan media gambar inovatif mampu merangsang perkembangan jasmani dan rohani anak-anak PAUD dalam berbagai aspek secara holistik. Ini mencakup perkembangan kognitif (proses berpikir, pemahaman konsep, dan kemampuan pengenalan visual-spatial), perkembangan afektif (rasa ingin tahu, minat, kepedulian, kebanggaan, dan keceriaan), serta perkembangan psikomotorik (keterampilan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan keterampilan visual-motorik). Adanya kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dalam memanfaatkan media gambar, anak-anak dapat belajar secara interaktif, meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka melalui kegiatan yang menyenangkan dan

menantang. Selain itu, interaksi positif yang dibangun dengan pemanfaatan media gambar inovatif dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik PAUD dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan metode pembelajaran yang sesuai dan menggunakan gambar yang relevan dengan konteks pembelajaran, penggunaan media gambar inovatif dapat meningkatkan efektivitas pengajaran pada peserta didik PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S. R., & Asni. (2019). Kegiatan Membuat Kolase dengan Pasir Berwarna dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak. *Jurnal Smart Paud*.
- Adawiah, A. R. (2022). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun : Bermain Tebak Gambar Bola Hewan. *JURNAL BUNGA RAMPAI USIA EMAS*.
- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdyanah, Wahyudi, J., & Wahid, M. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (pp. 163–128). <https://pendispress.kemenag.go.id/index.php/ppress/catalog/download/19/16/74-1?inline=1>
- Budianti, Y., Rangkuti, I. P., & Nasution, F. Z. (2020). *Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung*.
- Dewi, A. K. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Anak di PAUD Aisyiyah Bustanul Athfal II Palu Barat. <Http://Repository.Iainpalu.Ac.Id/>. [http://repository.iainpalu.ac.id/593/1/ARUM KARTIKA DEWI.pdf](http://repository.iainpalu.ac.id/593/1/ARUM%20KARTIKA%20DEWI.pdf)
- Dewi, P. T. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik Pasca Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259663231>
- Ismail, M. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif: Definisi, Jenis, dan Manfaatnya*. <https://ismailview.com/media-pembelajaran-inovatif-definisi-jenis-dan-manfaatnya/>
- Juniardi, W. (2023). *Contoh Media Pembelajaran Kreatif untuk Membuat Kelas Semakin Menyenangkan*. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/contoh-media-pembelajaran-kreatif/>
- Kamtini, S. P. M. P. (2014). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Latif, A., Ahmad, H., & Syamsuddin, S. (2021). PkM-Peningkatan Kompetensi Guru SMK Mega Link Majene dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai Media Assessment Pembelajaran. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Magill, R. A. (1989). *Motor Learning Concepts and Applications*. C. Brown Publishers.
- Meutia, T., Chandra, R., & Irwansyah, I. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Bank

- Sampah pada BUMG Mitra Usaha Mandiri. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- Nunzairina, H. S. L. I. A. (2023). Memahami Psikologi Perkembangan Jiwa Beragama Pada Anak Usia Dini. *Invention: Journal Research and Education Studies*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:258405065>
- Nurdiani, Y. (2013). *Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Intelligencia pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus di Paud Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan)*.
- Nurmi, N. (2017). *Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:149526786>
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 93–98.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Riza, E., Husna, L., & Ernati, E. (2014). *Teaching English to Kindergarten Students by Using Pictures*.
- Sari, I. M., Dewi, T. A., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan Schoology Berbasis Pendekatan Saintifik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional SMA Negeri 1 Sendang Agung. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*.
<https://www.qualtrics.com/blog/research-problem/>
- Suchaimiyah, S., & Lathifah, L. (2016). *Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A)*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:151079104>
- Wahyuni, Arini, M. P. D. N. W., & Riastini, S. P. M. P. P. N. (2015). *Penerapan Pembelajaran Model Connected untuk Meningkatkan Interaksi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas III SD No. 1 Kampung Bugis Tahun Pelajaran 2014/2015*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:146363785>
- Yusandra, T. F., Sartika, R., & Satini, R. (2021). PKM SMP Negeri 12 Padang dalam Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual pada Keterampilan Menulis Teks Berita di Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Zahro, N. H. (2019). PKM Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah bagi Guru Sekolah Dasar Kecamatan Situbondo di SD Islam Al Abror. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.