

PENGUATAN PEMBELAJARAN PAUD MELALUI INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL AI DAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF INTERAKTIF DI HIMPAUDI

**Widya Rizky Pratiwi¹⁾, Dwi Rezki Hardianto Putra Rustan²⁾, Noviana Mustapa³⁾,
Anugrah Murtini⁴⁾, Juhana⁵⁾, Muhamad Syamsudin⁶⁾**

^{1,3,5,6)} Sekolah Pascasarjana, Universitas Terbuka

^{2,4)} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka
widya_pratiwi@ecampus.ut.ac.id

Abstract

The Community Service Program (PkM) conducted by a team of lecturers and students from Universitas Terbuka aimed to encourage the transformation of early childhood education (PAUD) learning within the Association of Early Childhood Educators and Education Personnel (HIMPAUDI) of Legok Subdistrict through two main focuses: the integration of digital technology and the utilization of interactive educational media in the form of Educational Play Tools (Alat Permainan Edukatif/APE) in management and learning processes. The program targeted HIMPAUDI of Legok Subdistrict, Tangerang Regency, as its partner. The activity employed three main stages: (1) needs analysis through the implementation of focus group discussions (FGDs) and questionnaire distribution; (2) preparation, including communication with partners, coordination with the PkM team, material development, and procurement of equipment, quiz prizes, and grants; and (3) implementation of the PkM through the delivery of training materials and the provision of APE grants. Through these systematic stages, the program provided concrete solutions to the challenges faced by PAUD teachers and administrators. The two training components delivered not only enhanced the technical competencies of PAUD educators but also fostered awareness of the importance of inclusive, participatory, and experiential learning. This PkM activity generated sustainable positive impacts, reflected not only in increased knowledge and skills but also in the motivation and self-confidence of teachers in applying innovative learning practices in their respective classrooms. Simulations, ice-breaking activities, and hands-on practice during the workshops proved effective in bridging theory and applicable practice. Active participation from partners and high levels of enthusiasm throughout the activities indicated a strong need for similar training and underscored the importance of continuity in PkM programs to support the overall improvement of early childhood education quality in Indonesia.

Keywords: *Educational Play Tools (EPT), Educational technology, grant, HIMPAUDI, ice breaking.*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Terbuka bertujuan untuk mendorong transformasi pembelajaran PAUD di wilayah Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini (HIMPAUDI) Kecamatan Legok melalui dua fokus utama yaitu integrasi teknologi digital serta pemanfaatan media edukatif interaktif Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengelolaan dan pembelajaran. PkM ini menasar mitra yaitu HIMPAUDI Kec. Legok, Kab. Tangerang. Metode kegiatan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu: 1) Analisis Kebutuhan (Pelaksanaan FGD dan distribusi angket); 2) persiapan (komunikasi dengan mitra, koordinasi dengan Tim PkM, pembuatan materi, dan pengadaan peralatan hadiah Quiz dan hibah); 3) pelaksanaan PkM (pemberian materi dan hibah APE). Melalui tahapan yang sistematis, kegiatan ini telah memberikan solusi konkret terhadap permasalahan yang dihadapi guru dan pengelola PAUD. Kedua materi pelatihan yang diberikan tidak hanya meningkatkan kompetensi pendidik PAUD secara teknis, tetapi juga membangun kesadaran pentingnya pembelajaran yang inklusif, partisipatif, dan berbasis pengalaman. Kegiatan PkM ini menciptakan dampak positif yang berkelanjutan, tidak hanya dari sisi peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dari sisi motivasi dan kepercayaan diri para guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran di kelas masing-masing. Simulasi, ice breaking, serta praktik langsung selama workshop terbukti efektif dalam menjembatani teori dan praktik yang aplikatif. Partisipasi aktif mitra serta

antusiasme selama kegiatan menunjukkan adanya kebutuhan yang mendalam terhadap pelatihan sejenis, sekaligus mengindikasikan pentingnya kesinambungan program PkM yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia secara menyeluruh.

Keywords: *Alat Permainan Edukatif (APE), Ice breaking, hibah, HIMPAUDI, teknologi.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu karena berperan krusial dalam mengembangkan kualitas diri dan meningkatkan kontribusi terhadap masyarakat (Sitepu et al., 2023; Kusnawati et al., 2023). Sebagai pilar utama pembangunan berkelanjutan, pendidikan tidak hanya berdampak pada aspek personal, tetapi juga sosial dan ekonomi, terutama dalam mendorong kesejahteraan masyarakat secara menyeluruh (Manik et al., 2025; Faruq & Bakar, 2025). Negara-negara maju telah membuktikan bahwa investasi dalam pendidikan berbanding lurus dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia dan kesejahteraan nasional (Rahmanto et al., 2024; Zahwa et al., 2025). Oleh karena itu, pemerintah Indonesia menempatkan sektor pendidikan sebagai prioritas utama dalam agenda pembangunan nasional.

Salah satu fase paling krusial dalam pendidikan formal adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada tahap inilah fondasi karakter, nilai moral, dan kecerdasan sosial emosional anak mulai dibentuk. Penelitian oleh Pratiwi et al. (2023) menegaskan bahwa pendidikan karakter sejak usia dini berperan vital dalam pembentukan akhlak mulia. Pemerintah pun telah mengakui pentingnya PAUD sebagai tahapan strategis dalam membangun kepribadian anak yang beradab, religius, dan adaptif (Sultan et al., 2024). Selain

itu, pendidikan usia dini juga menjadi basis penting bagi keberhasilan pembelajaran di jenjang berikutnya (Hasibuan & Watini, 2022).

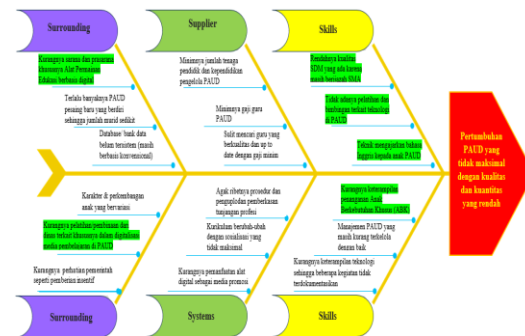
Namun demikian, kualitas penyelenggaraan PAUD di Indonesia masih menghadapi beragam tantangan yang signifikan. Studi Bafita (2024) dan Musa et al. (2022) mengungkapkan bahwa kendala geografis, keterbatasan fasilitas, minimnya tenaga pendidik berkualifikasi, dan dukungan pemerintah yang belum optimal menjadi faktor utama penghambat peningkatan mutu PAUD. Ketidaksesuaian kurikulum dengan kebutuhan lokal serta belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran turut memperparah kondisi tersebut ((Agustin & Supriyanto, 2021; Nirwana et al., 2025).

Menanggapi tantangan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Terbuka menyelenggarakan Focus Group Discussion (FGD) secara daring bersama para pengelola dan guru PAUD di bawah naungan Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia (HIMPAUDI) Kecamatan Legok, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten pada 10 Oktober 2024. Kegiatan ini juga dihadiri oleh Ketua HIMPAUDI Kecamatan Legok. Hasil FGD mengidentifikasi berbagai permasalahan struktural dan operasional, di antaranya: keterbatasan sarana dan prasarana, rendahnya kualifikasi tenaga pendidik yang sebagian besar hanya berlatar

belakang pendidikan SMA, belum adanya dukungan insentif dari pemerintah, serta kurangnya pelatihan terkait penguasaan teknologi, pembelajaran Bahasa Inggris di PAUD, dan strategi penanganan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).

Untuk memperkuat temuan awal tersebut, tim PkM mendistribusikan angket kepada 42 guru dan pengelola PAUD yang berasal dari lembaga Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Data yang diperoleh memperkuat temuan FGD sebelumnya, dan bahkan mengungkap permasalahan tambahan, seperti rendahnya jumlah peserta didik akibat menjamurnya lembaga PAUD baru yang kurang terkontrol, fluktuasi kurikulum tanpa sosialisasi yang memadai, minimnya pendampingan dari dinas pendidikan, hingga rendahnya dokumentasi dan promosi kegiatan karena ketiadaan media sosial yang dikelola secara optimal.

Permasalahan-permasalahan tersebut kemudian dianalisis menggunakan pendekatan Fishbone Diagram (Diagram Ishikawa), yang dikelompokkan ke dalam empat dimensi: Surroundings, Suppliers, Systems, dan Skills (4S). Hasil analisis ini membantu mengidentifikasi akar masalah sekaligus area intervensi strategis yang dapat ditindaklanjuti. Salah satu fokus utama intervensi PkM adalah pada peningkatan *skills* pendidik dan pengelola PAUD, yang dinilai sangat mendesak oleh para mitra



Gambar 1. Fishbone Akar dan dampak Permasalahan PAUD Di Wilayah Himpaudi Legok.

Dalam konteks ini, transformasi pembelajaran PAUD tidak dapat dilakukan secara parsial, tetapi memerlukan pendekatan kolaboratif yang melibatkan pemerintah, akademisi, komunitas pendidik, serta masyarakat secara luas. Pendekatan berbasis komunitas (community-based approach) terbukti mampu mendorong keberlanjutan program pendidikan karena bersifat kontekstual dan partisipatif (Wijaya et al., 2020). Selain itu, pemanfaatan teknologi digital secara adaptif dapat mendukung efektivitas pembelajaran, pelatihan guru, serta promosi lembaga secara lebih luas (Rahman & Susanto, 2021).

Artikel ini bertujuan untuk melaporkan hasil kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) sebagai upaya transformasi pembelajaran PAUD di wilayah HIMPAUDI Kecamatan Legok melalui tiga fokus utama: (1) pelatihan integrasi teknologi digital dalam pengelolaan dan pembelajaran, (2) pelatihan pemanfaatan media edukatif interaktif (APE) berbasis kebutuhan, dan (3) pemberian hibah & hadiah APE. Kedua aspek tersebut dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan mitra dan potensi dampaknya terhadap peningkatan kualitas layanan PAUD yang lebih inklusif, adaptif, dan berkelanjutan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang untuk merespons kebutuhan nyata guru dan pengelola PAUD di wilayah HIMPAUDI Kecamatan Legok, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh tim PkM Universitas Terbuka yang terdiri atas dosen dan mahasiswa dari berbagai latar belakang keilmuan yang relevan, yakni bidang Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Anak Usia Dini, dan ICT. Berbekal kompetensi multidisipliner tersebut, tim merancang tiga fokus solusi utama berdasarkan hasil analisis kebutuhan mitra: (1) optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pengajaran PAUD, (2) pelatihan penggunaan alat permainan edukatif (APE) digital, dan (3) pemberian hibah & hadiah APE. Ketiga solusi ini dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran secara kontekstual, memperkuat kapasitas pendidik, dan mendorong terciptanya pembelajaran yang inklusif.

Kegiatan ini difokuskan pada guru dan pengelola lembaga PAUD (TK, KB, dan SPS) yang tergabung dalam HIMPAUDI Kecamatan Legok, Kabupaten Tangerang, dengan lokasi pelaksanaan terpusat di KB Al-Mustariyah yang juga berfungsi sebagai sekretariat HIMPAUDI Kecamatan Legok.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap utama, yaitu: 1) Analisis Kebutuhan (Pelaksanaan FGD dan distribusi angket); 2) persiapan (komunikasi dengan mitra, koordinasi dengan Tim PkM, pembuatan materi, dan pengadaan peralatan hadiah Quiz dan hibah); 3) pelaksanaan PkM (pemberian materi dan hibah APE). Gambar dan tahapan pelaksanaan PkM dijelaskan sebagai berikut



Gambar 2. Alur Metode Pelaksanaan PkM

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, tim PkM melakukan identifikasi kebutuhan dan pemetaan permasalahan melalui dua langkah utama: (1) *Focus Group Discussion* (FGD) yang diselenggarakan secara daring pada tanggal 10 Oktober 2024 bersama para pengelola dan guru PAUD, termasuk Ketua HIMPAUDI Kecamatan Legok, dan (2) penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 42 lembaga PAUD, yang meliputi Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS), pada tanggal 2 November 2024.

Hasil analisis dari FGD dan angket tersebut dianalisis dengan pendekatan *Fishbone Diagram* (*Diagram Ishikawa*) dan mengungkapkan berbagai permasalahan mendasar, seperti kurangnya tenaga pendidik berkualifikasi, keterbatasan sarana prasarana, belum adanya pelatihan teknologi, tidak adanya pendekatan inklusif bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), serta rendahnya dokumentasi dan promosi lembaga PAUD. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan empat solusi strategis yang menjadi fokus utama kegiatan PkM, yakni:

- a. Optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD, termasuk pelatihan penggunaan media digital interaktif;
- b. Pemanfaatan dan pengembangan alat

permainan edukatif (APE) berbasis digital untuk menunjang pembelajaran aktif;

- c. Pemberian hibah dan hadiah APE untuk memotivasi guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Tahap Persiapan

Untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program PkM, tim PkM Universitas Terbuka melakukan persiapan yang matang yang meliputi komunikasi dengan mitra, koordinasi dengan tim PkM, penyiapan materi, dan pengadaan peralatan yang dibutuhkan seperti alat dan bahan untuk materi dan workshop, hadiah Quiz, dan hibah yang akan diberikan kepada mitra. Tahap ini dilaksanakan beberapa hari sebelum kegiatan. Komunikasi dengan mitra perlu dilakukan untuk mensukseskan kegiatan.

Tim melakukan koordinasi dengan pihak pengelola HIMPAUDI untuk menyepakati jadwal dan agenda kegiatan, mengetahui jumlah peserta pelatihan, PAUD apa saja yang turut serta, memastikan gedung/ tempat pelaksanaan kegiatan siap digunakan, serta melakukan komunikasi yang intensif untuk memastikan segala kebutuhan telah terpenuhi. Komunikasi dengan mitra menghasilkan keputusan bahwa kegiatan dilaksanakan di tanggal 16 April dan 20 Mei 2025 untuk materi dan workshop. Sedangkan pada tanggal 28 Juni 2025 untuk penyerahan hibah kepada Mitra. Selain itu komunikasi dan koordinasi dengan Tim PkM intens dilakukan untuk pembagian tugas seperti narasumber dan penyediaan konsumsi serta peralatan PkM.

Persiapan selanjutnya adalah penyiapan materi workshop yang akan diberikan berupa pembuatan PPT,

perumusan pertanyaan Quiz, dan games atau ice breaking yang akan diberikan. Ada 4 materi yang akan diberikan sebagaimana yang telah dibahas pada tahap analisis kebutuhan di atas yaitu optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD, pemanfaatan dan pengembangan alat permainan edukatif (APE) berbasis digital, pelatihan teknik penanganan ABK, dan Ice breaking Pembelajaran Bahasa Inggris. Keseluruhan materi ini membutuhkan persiapan yang matang dengan berbagai jenis alat dan bahan yang dibutuhkan sehingga dirancang sedemikian rupa agar dapat memberi makna yang mendalam dan dapat diimplementasikan di PAUD masing-masing peserta.

Persiapan yang tak kalah pentingnya adalah penyiapan hadiah Quiz dan hibah yang akan diberikan kepada mitra. Hadiah Quiz diberikan untuk menstimulasi minat dan motivasi peserta untuk terlibat aktif dalam menyimak materi, diskusi, dan games yang diberikan. Hadiah yang diberikan berupa APE yang dikemas rapi.

Selanjutnya, implementasi kegiatan PkM akan di bahas pada bagian hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pengajaran dan Pembuatan Materi

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali pendidik PAUD dengan keterampilan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital berbasis permainan, platform media sosial untuk dokumentasi dan promosi, serta platform pembelajaran daring. Pendekatan ini diharapkan dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-

anak (Rahman & Susanto, 2021; Bintang et al., 2024).

Materi diawali dengan pengenalan konsep dasar AI, termasuk sejarah perkembangan, prinsip kerja, serta penerapannya dalam pendidikan. AI dijelaskan sebagai agen rasional yang mampu menghasilkan respons berdasarkan data dan algoritma pembelajaran (Manalu, 2024), serta dikenal luas melalui teknologi *Generative AI*. Dalam dunia pendidikan, AI tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan mendukung tugas guru sebagai fasilitator pembelajaran, khususnya dalam hal penyusunan bahan ajar dan asesmen.

Sebagai materi baru bagi sebagian besar peserta, terutama guru PAUD senior, topik ini mendapat antusiasme tinggi. Para peserta tampak terkesan dengan kemajuan teknologi dan menunjukkan minat besar, khususnya saat sesi praktik langsung. Mereka dibagi ke dalam enam kelompok dan diajak mencoba *prompt* tertentu menggunakan dua aplikasi AI, yakni Dreamina AI dan Canva, untuk menghasilkan materi ajar berupa ilustrasi gambar mewarnai.

Selama simulasi, meskipun terdapat kendala teknis seperti akun yang tidak bisa diakses, perangkat lambat, atau kesulitan memahami petunjuk, para peserta tetap aktif dan antusias. Peserta yang lebih muda umumnya lebih cepat menguasai proses dan bahkan mampu menghasilkan lembar kerja siap pakai. Contoh *prompt* yang digunakan antara lain:

1) *"Black and white line art illustration for a children's coloring book of a cute cartoon cat playing with butterflies in a vegetable garden"*

2) *"Black and white line art illustration for a children's coloring*

book of a cute cartoon elephant walking in the forest"

Kedua perintah tersebut menghasilkan ilustrasi hitam putih yang cocok dijadikan bahan aktivitas mewarnai anak-anak, sekaligus mendorong kreativitas dan eksplorasi visual.

Melalui pelatihan ini, guru PAUD didorong untuk melihat AI sebagai *co-teacher*, bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai rekan kerja yang dapat membantu mempercepat dan memperkaya proses perencanaan pembelajaran. AI terbukti mampu menghadirkan efisiensi waktu, fleksibilitas dalam desain materi, serta potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan personal bagi anak usia dini.

Kegiatan ini ditutup dengan kesan positif dari peserta, yang berharap agar pelatihan serupa dapat terus dilaksanakan secara berkala. Kegiatan ini bukan hanya menjadi momen transfer teknologi, tetapi juga momentum perubahan paradigma pengajaran yang lebih inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.



Gambar 3. Dokumentasi Pelatihan Teknologi AI

b. Pelatihan Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Digital

Dalam pelatihan ini, peserta diperkenalkan pada pembuatan dan penggunaan APE berbasis digital seperti flashcards interaktif, puzzle digital, dan aplikasi permainan edukatif. Alat bantu ini dirancang untuk mendukung penguasaan konsep dasar oleh anak usia dini secara menyenangkan dan bermakna (Hairiyah, 2025).

Materi diawali dengan pengenalan konsep dasar APE. APE dipahami sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk merangsang perkembangan anak secara holistik melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna (Gea & Zega, 2025; Dewi et al., (2025); Fransiska, 2022). APE diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu APE tradisional (misalnya puzzle dan balok susun), APE digital (seperti aplikasi ABC Kids dan Lingokids), serta APE inklusif yang diperuntukkan bagi anak berkebutuhan khusus.

Sesi materi juga menekankan pentingnya APE dalam mendukung pembelajaran aktif dan multisensori, sejalan dengan teori perkembangan dari Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan David Kolb yang mengedepankan pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial (Rustiyana et al., 2025). Selain itu, peserta diajak memahami berbagai fungsi APE, mulai dari stimulasi sensorik, pengembangan motorik, hingga pembentukan konsep dan kemandirian anak.

Setelah memahami konsep APE, peserta diajak melakukan refleksi atas tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatannya di lapangan. Isu yang mengemuka antara lain keterbatasan pemahaman guru, minimnya kreativitas dalam membuat APE dari bahan

seederhana, dan keterbatasan ketersediaan APE yang berdampak pada kualitas pembelajaran.

Untuk menciptakan suasana pelatihan yang menyenangkan dan membangun kedekatan antar peserta, dua sesi *ice breaking* dilaksanakan:

- 1) Tebak APE dalam Tas Ajaib, yang melatih kepekaan sensorik dan kreativitas dalam mengenali fungsi APE tanpa melihat bentuk fisiknya.
- 2) Pilih Warna, Ceritakan Pengalaman, yang mendorong peserta merefleksikan pengalaman pribadi mereka melalui asosiasi warna.

Sesi inti berupa *workshop* kolaboratif dibagi ke dalam empat tahap utama:

- 1) Pembagian kelompok kecil dengan masing-masing kelompok menerima satu jenis APE (misalnya busy book, papan emosi, atau puzzle).
- 2) Eksplorasi karakteristik APE untuk memahami komponen, fungsi edukatif, serta relevansi bagi anak, termasuk anak berkebutuhan khusus.
- 3) Perancangan kegiatan pembelajaran berbasis APE dengan mencantumkan tema, indikator perkembangan, dan penyesuaian untuk ABK.
- 4) Simulasi mini dan presentasi, yang memungkinkan peserta mempraktikkan dan mendapatkan umpan balik langsung dari rekan sejawat.

Sebagai penutup, peserta diajak melakukan refleksi terbuka terhadap pengalaman mereka selama pelatihan.

Diskusi difokuskan pada potensi pengembangan APE, adaptasi untuk ABK, tantangan di kelas nyata, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan profesionalisme guru PAUD.

Kegiatan ini tidak hanya memperluas wawasan peserta tentang APE, tetapi juga menginspirasi mereka untuk menjadi fasilitator kreatif yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan inklusif bagi anak usia dini.



Gambar 4. Dokumentasi Pelatihan Teknologi AI

c. Pemberian Hibah & Hadiah APE

Pemberian hibah dan hadiah Alat Permainan Edukatif (APE) bertujuan untuk memperkuat keberlanjutan implementasi hasil pelatihan yang telah diberikan kepada pendidik PAUD. Hibah APE diberikan sebagai bentuk dukungan konkret agar guru dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam praktik pembelajaran di kelas masing-masing. Selain itu, pemberian hadiah APE berfungsi sebagai stimulus motivasional untuk meningkatkan partisipasi aktif,

antusiasme, dan keterlibatan pendidik selama kegiatan.

Secara pedagogis, dukungan berupa APE mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada anak, sekaligus memperkaya variasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dari sisi motivasi, pemberian hibah dan hadiah APE diharapkan dapat menumbuhkan rasa apresiasi, kepemilikan, dan tanggung jawab pendidik terhadap inovasi pembelajaran yang berkelanjutan. Dengan demikian, hibah dan hadiah APE tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai penguat komitmen pendidik dalam mengembangkan kualitas pembelajaran PAUD yang bermakna dan kontekstual.



Gambar 5. Hibah & Hadiah Quiz PkM

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis kebutuhan dan kolaboratif yang

diterapkan oleh tim Universitas Terbuka berhasil menjawab tantangan nyata di lingkungan PAUD wilayah HIMPAUDI Kecamatan Legok. Melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, persiapan, hingga pelaksanaan, kegiatan ini telah memberikan solusi konkret terhadap permasalahan yang dihadapi guru dan pengelola PAUD, seperti kurangnya literasi teknologi dan keterbatasan dalam pemanfaatan dan penggunaan APE digital. Kedua materi pelatihan yang diberikan tidak hanya meningkatkan kompetensi pendidik PAUD secara teknis, tetapi juga membangun kesadaran pentingnya pembelajaran yang inklusif, partisipatif, dan berbasis pengalaman.

Lebih jauh, pemberian hibah ini dapat membantu memotivasi dan sebagai tindak lanjut pemanfaatan APE dalam poses belajar mengajar di lingkungan HIMPAUDI Kec. Legok. Kegiatan PkM ini menciptakan dampak positif yang berkelanjutan, tidak hanya dari sisi peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dari sisi motivasi dan kepercayaan diri para guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran di kelas masing-masing. Simulasi, ice breaking, serta praktik langsung selama workshop terbukti efektif dalam menjembatani teori dan praktik yang aplikatif. Partisipasi aktif mitra serta antusiasme selama kegiatan menunjukkan adanya kebutuhan yang mendalam terhadap pelatihan sejenis, sekaligus mengindikasikan pentingnya kesinambungan program PkM yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada LPPM UT sebagai pemberi dana

pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini tahun 2025. Terimakasih juga diucapkan kepada Ketua, Pengelola, dan Anggota HIMPAUDI Kec. Legok, Kab. Tangerang, serta Penilik PAUD Nonformal Kabupaten Tangerang atas bantuan dan antusias dalam mensukseskan kegiatan PkM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, I. N. N., & Supriyanto, A. (2021). Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. *Seminar Nasional - Jurusan Administrasi Pendidikan, UNM*, 122-128.
- Al Baqi, S. (2024). Pemetaan Profil Anak Berkebutuhan Khusus di PAUD dan Implikasinya dalam Pendekatan Child-Centered Learning. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 1(4), 165-180.
- Bafita, R. (2024). Model Kebijakan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Pekanbaru. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 12225-12234.
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). Analisis penggunaan teknologi pada proses pembelajaran di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 873-884.
- Dewi, N. F. K., Rachmi, T., & Solehah, S. M. A. (2025). APE Kreatif Untuk Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini. EDU PUBLISHER.
- Faruq, U., & Bakar, M. Y. A. (2025). Pendidikan sebagai alat transformasi sosial perspektif filsafat ilmu. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 4(1), 56-74.
- Fransiska, F. (2022). Kompetensi pedagogik guru tk dalam penggunaan alat permainan

- edukatif (ape) pada proses pembelajaran. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(1), 23-31.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209-219.
- Hairiyah, S. (2025). Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Deepublish.
- Hasibuan, D. A. S., & Watini, S. (2022). Implementasi Bernyanyi ASYIK dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak di Ra Cahaya Dita, Bintan. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3328-3333.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., ... & Hanafi, S. (2023). Pengantar pendidikan. CV Rey Media Grafika.
- Lubis, S. I., Harahap, Y. M., & Rahmawati, W. T. (2025). Pemberdayaan Guru PAUD pada Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Modifikasi Permainan Tradisional bagi Anak PAUD. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 22-32.
- Manalu, S. D. (2024). AI: revolusi pembelajaran menerobos batasan melalui pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pendidikan. CV Brimedia Global.
- Manik, D. T. S., Nasution, N. F., & Safitri, S. (2025). Aspek Ekonomi dan Sosial. *Journal of Management and Creative Business*, 3(1), 122-131.
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4239-4254.
- Nirwana, E. S., Ramadhani, A. P., & Silvia, S. (2025). Problematika Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia: Hambatan Dan Tantangan Dalam Pengelolaan PAUD. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 140-152.
- Periyadi, P., Mansur, H., & Dalu, Z. C. A. (2024). Pengelolaan Proses Pembelajaran Inklusi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Di Paud Terpadu Bina Sejahtera. *J-INSTECH*, 5(2), 150-162.
- Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., Arifin, A. H., Sultan, Z., & Acfira, L. G. (2023). Pentas literasi religi dan seni: Memotivasi anak usia dini agar semakin menumbuhkan akhlak kharimah. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1523-1532.
- Rahmanto, A. A., Wijayanti, V. C., Rahmawati, D. R., Arninasari, A. N., & Indriayu, M. (2024). Systematic Literature Review: Dampak Investasi Pendidikan Terhadap Kemajuan Ekonomi. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 151-164.
- Rustiyana, R., Mutoharoh, M., Husin, F., Ardiansyah, W., Aryanti, N., Dameria, M., ... & Tukunang, T. D. (2025). Pendidikan Anak Usia Dini. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sitepu, E. M. R., Nainggolan, J. A., & Lumbansiantar, R. A. (2023). Urgensi Bagi Pendidikan di Negera Indonesia yang sedang Berkembang. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 100-108.
- Sultan, Z., Andriyansah, A., Arifin, A. H., & Pratiwi, W. R. (2024). Peningkatan Pengetahuan Dan

Skill Anak Di Usia Dini: Melalui Literasi Islamiah. *LOSARI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 11-18.

Susilowati, E., Nursalim, M., & Purwoko, B. (2025). Desain Lingkungan Belajar yang Mendukung Pendidikan Inklusif di Pendidikan Anak Usia Dini. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 6(2), 126-135.

Zahwa, A., Safitri, R. D., Pratiwi, A. N. R., & Subiakto, V. S. N. (2025). Meningkatkan daya saing bangsa: Peran strategis investasi pendidikan dalam pengembangan SDM. *Indonesian Journal Of Education*, 2(1), 150-155.