



Penguatan Literasi Awal, Partisipasi, dan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif

Nia Soniati

niasoniati276@gmail.com

Universitas Panca Sakti Bekasi

Abstrak: Literasi awal merupakan kemampuan dasar yang berperan penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, serta kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun demikian, praktik pembelajaran pada pendidikan anak usia dini masih sering menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas anak. Kondisi tersebut juga ditemukan pada beberapa lembaga PAUD di Desa Mangunjaya, di mana kegiatan literasi masih cenderung bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat literasi awal, partisipasi, dan kreativitas anak melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap sosialisasi, pelatihan, pendampingan, serta praktik penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar anak. Sasaran kegiatan adalah pendidik dan anak usia dini di Desa Mangunjaya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, memperkuat kemampuan literasi awal, serta mendorong kreativitas anak melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Selain itu, pendidik memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung penguatan literasi awal sekaligus meningkatkan partisipasi dan kreativitas anak pada pendidikan anak usia dini di Desa Mangunjaya.

Kata Kunci: literasi awal, media pembelajaran interaktif, partisipasi anak, kreativitas anak, pendidikan anak usia dini, Desa Mangunjaya.

Abstract: *Early literacy is a basic ability that plays an important role in the development of language, cognitive, and learning readiness of children at the next level of Education. However, learning practices in early childhood education still often face limitations in the use of learning media that are able to encourage active involvement and creativity of children. This condition is also found in several early childhood education institutions in Mangunjaya village, where literacy activities still tend to be conventional and have not utilized Interactive Learning media. This community service activity aims to strengthen children's early literacy, participation, and creativity through the use of Interactive Learning media. Methods of implementation of activities include socialization, training, mentoring, and the practice of using interactive learning media in children's learning activities. The target of the activity is educators and early childhood in Mangunjaya Village. The results showed that the use of interactive learning media can increase children's interest and involvement in the learning process, strengthen early literacy skills, and encourage children's creativity through fun learning activities. In addition, educators gain new understanding and skills in designing and utilizing learning media that are more varied and innovative. Thus, the use of interactive learning media can be an effective strategy in supporting the strengthening of early literacy while increasing children's participation and creativity in early childhood education in Mangunjaya Village.*

Keywords: *early literacy, Interactive Learning media, child participation, Child Creativity, early childhood education, Mangunjaya Village.*

Submitted : 13-02-2026 | Accepted : 26-03-2026 | Published : 31-03-2026

PENDAHULUAN

Literasi awal merupakan fondasi penting dalam perkembangan kemampuan bahasa, kognitif, serta kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Pada masa usia dini, anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat yang sering disebut sebagai golden age, yaitu periode ketika perkembangan otak berlangsung secara optimal sehingga stimulasi yang tepat akan memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan berpikir, berbahasa, serta kreativitas anak (Masturoh & Arif, 2024; Nurhayati & Pustaka, 2025). Dalam konteks ini, literasi awal tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis secara formal, tetapi juga mencakup kemampuan mengenali simbol, memahami bahasa, memperkaya kosakata, serta mengekspresikan gagasan melalui komunikasi lisan maupun visual. Oleh karena itu, penguatan literasi sejak usia dini menjadi salah satu fokus utama dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan

literasi.(Rumbidzai & Achebe, 2023) Keberhasilan pembelajaran pada jenjang PAUD tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan dasar, tetapi juga dari kemampuan anak dalam berkomunikasi, berpikir kreatif, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan literasi awal sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan melibatkan berbagai media

pembelajaran terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak(Fahmiyah et al., 2025; Lorenza, 2025; Rahmadhani & Suriani, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan anak, serta kemampuan memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini melalui pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera serta aktivitas bermain edukatif (Rulismi, 2023).

Dalam praktik pembelajaran di lapangan, pengembangan literasi awal pada anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.(Lieberman et al., 2009) Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional serta penggunaan bahan ajar yang kurang variatif seringkali menyebabkan anak kurang antusias dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Padahal, keterlibatan aktif anak merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung perkembangan bahasa, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis sejak dini (Leggett, 2023)

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan media digital membuka peluang baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Pemanfaatan media digital dan multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung visual dan kinestetik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media cerita interaktif dan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bahasa, minat membaca, serta partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar (Ayu Made Yeni Lestari et al., 2024; Rulismi, 2023). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Namun demikian, implementasi media pembelajaran interaktif pada lembaga pendidikan anak usia dini masih menghadapi berbagai keterbatasan, terutama pada lembaga pendidikan yang berada di wilayah pedesaan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada lembaga PAUD di Desa Mangunjaya, kegiatan pembelajaran literasi masih cenderung menggunakan metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang mampu mendorong partisipasi aktif anak serta belum sepenuhnya mengembangkan kreativitas mereka dalam kegiatan belajar. Selain itu, keterbatasan fasilitas pembelajaran serta minimnya kegiatan edukatif yang bersifat

interaktif juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran literasi di tingkat PAUD.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran interaktif sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. (Mohammed & Kinyo, 2020) Dalam perspektif ini, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi, pengamatan, serta interaksi dengan lingkungan belajar. (Broadhead, 2006) Media pembelajaran interaktif memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep yang dipelajari dapat dipahami secara lebih mendalam dan bermakna. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*) menegaskan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara edukatif dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi, bahasa, serta kreativitas anak (Ahmed, 2024)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui program pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan edukatif di lingkungan pendidikan anak usia dini. Program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang berperan sebagai sarana transfer pengetahuan dan praktik pendidikan yang dapat diterapkan secara langsung di lapangan. Melalui kegiatan KKM, mahasiswa dapat berperan aktif dalam mendampingi guru PAUD untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, melaksanakan kegiatan literasi kreatif, serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik bagi anak. Implementasi kegiatan KKM di Desa Mangunjaya diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal, kreativitas, serta minat belajar anak (Imamiyah & Arifin, 2025).

Kebaruan (*novelty*) dari kegiatan ini terletak pada pendekatan integratif yang menggabungkan penguatan literasi awal, peningkatan partisipasi anak, serta pengembangan kreativitas melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang kontekstual dan mudah diterapkan pada lembaga PAUD di lingkungan masyarakat. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan KKM.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat literasi awal, meningkatkan partisipasi, serta mendorong kreativitas anak melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada lembaga pendidikan anak usia dini di Desa Mangunjaya. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAUD serta menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi pada lembaga pendidikan serupa di wilayah lain. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi guru PAUD, mahasiswa peserta KKM, serta pemerintah desa dalam merancang program pendidikan anak usia dini yang lebih efektif, inovatif, dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR). Pendekatan ini dipilih karena menekankan pada keterlibatan aktif seluruh pihak yang terlibat dalam proses pemecahan masalah secara kolaboratif, mulai dari tahap identifikasi masalah hingga evaluasi program (O'Sullivan, 2004). Dalam pendekatan PAR, masyarakat tidak hanya berperan sebagai objek kegiatan, tetapi juga sebagai subjek yang secara aktif terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, serta refleksi terhadap kegiatan yang dilakukan (Chevalier, 2019).

Pendekatan PAR dalam kegiatan ini melibatkan guru PAUD, anak-anak, mahasiswa peserta Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM), serta perangkat desa sebagai mitra dalam pelaksanaan program penguatan literasi awal melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Melalui pendekatan ini diharapkan program yang dilaksanakan dapat sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta memberikan dampak yang berkelanjutan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini.

Secara umum, model pendekatan PAR dalam kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) (Soedarwo et al., 2022)

Tahap pertama adalah perencanaan (planning), yaitu proses identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi awal serta diskusi dengan guru PAUD di Desa Mangunjaya. Pada tahap ini dilakukan pemetaan kondisi pembelajaran literasi anak serta kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam merancang program penguatan literasi melalui media pembelajaran interaktif.

Tahap kedua adalah tindakan (action), yaitu pelaksanaan program yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan berbagai kegiatan seperti sosialisasi program, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif kepada guru PAUD, serta implementasi media pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran anak. Mahasiswa peserta KKM berperan sebagai fasilitator yang mendampingi guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap ketiga adalah observasi (observation), yaitu kegiatan pemantauan terhadap proses pelaksanaan program. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran, efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif, serta perubahan yang terjadi pada kemampuan literasi, partisipasi, dan kreativitas anak selama kegiatan berlangsung. Data observasi dikumpulkan melalui lembar observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi kegiatan.

Tahap keempat adalah refleksi (reflection), yaitu proses evaluasi terhadap hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini tim pengabdian bersama guru melakukan diskusi dan refleksi untuk mengetahui keberhasilan program serta kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar dalam merumuskan rekomendasi pengembangan program literasi anak usia dini yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Melalui penerapan pendekatan Participatory Action Research (PAR), kegiatan pengabdian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak, tetapi juga untuk memberdayakan guru dan masyarakat dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada di Desa Mangunjaya dengan tujuan untuk memperkuat literasi awal, meningkatkan partisipasi, serta mendorong kreativitas anak melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi program, pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, pendampingan kegiatan pembelajaran, serta evaluasi hasil kegiatan.

A. Sosialisasi Program Penguatan Literasi Awal

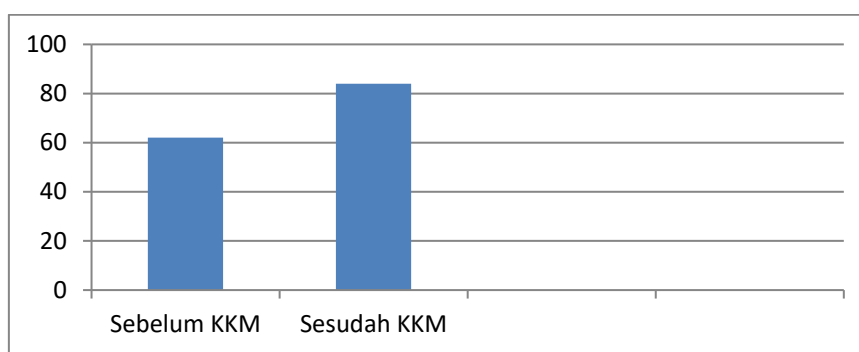
Tahap awal kegiatan diawali dengan sosialisasi program kepada pihak sekolah, guru PAUD, serta perangkat desa setempat. Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya penguatan literasi sejak usia dini serta peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran serta diskusi dengan guru terkait kendala yang dihadapi dalam kegiatan literasi di kelas.

Hasil kegiatan sosialisasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru menyadari pentingnya pengembangan literasi awal, namun masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru umumnya masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti membaca buku cerita secara langsung atau menggunakan lembar kerja sederhana. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD.

Hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa **kemampuan literasi awal anak meningkat** setelah kegiatan KKM menggunakan media interaktif. Penilaian dilakukan melalui pengenalan huruf, pengucapan kata sederhana, dan kemampuan menulis huruf atau angka.

Grafik 1. Peningkatan Literasi Awal Anak PAUD

- Sebelum KKM: Rata-rata skor literasi = 62
- Sesudah KKM: Rata-rata skor literasi = 84



(Grafik ini bisa divisualisasikan dengan menunjukkan peningkatan signifikan sebelum dan sesudah KKM)

B. Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif

Tahap selanjutnya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelaksanaan pelatihan bagi guru PAUD yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk mendukung kegiatan literasi anak usia dini. Kegiatan pelatihan ini dirancang sebagai bentuk penguatan kapasitas guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena mampu membantu anak memahami konsep dasar bahasa dan literasi melalui pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan.

Materi pelatihan mencakup pengenalan berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan literasi awal anak. Media yang diperkenalkan dalam kegiatan ini antara lain kartu huruf bergambar, papan flanel cerita, buku cerita interaktif, serta permainan edukatif berbasis gambar dan huruf. Kartu huruf bergambar digunakan untuk membantu anak mengenal huruf melalui asosiasi visual dengan gambar yang familiar bagi anak. Papan flanel cerita dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan cerita secara visual dan interaktif sehingga anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses bercerita. Sementara itu, buku cerita interaktif dirancang dengan unsur gambar, teks sederhana, dan aktivitas yang mendorong anak untuk terlibat secara langsung dalam proses membaca awal. Selain itu, permainan edukatif berbasis gambar dan huruf digunakan sebagai media belajar yang bersifat rekreatif sekaligus edukatif untuk memperkuat pengenalan huruf, kosakata, serta kemampuan memahami cerita sederhana.

Proses pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan kegiatan yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi pembuatan media, praktik langsung oleh guru, serta diskusi dan refleksi bersama. Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam mendukung perkembangan literasi anak usia dini. Selanjutnya, fasilitator memperagakan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sederhana yang dapat dibuat dari bahan-bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Setelah itu, guru diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung proses

pembuatan media pembelajaran tersebut secara berkelompok. Kegiatan ini bertujuan agar guru tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan, diketahui bahwa guru menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif guru dalam sesi diskusi, praktik pembuatan media, serta kesediaan mereka untuk mencoba berbagai variasi media pembelajaran yang diperkenalkan. Guru juga menunjukkan minat yang besar untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak di kelas masing-masing.

Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi guru, kegiatan pelatihan ini juga memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi guru mengenai prinsip-prinsip perancangan media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini. Guru memperoleh pemahaman bahwa media pembelajaran tidak harus selalu menggunakan alat yang mahal atau teknologi yang kompleks, melainkan dapat dibuat secara sederhana dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti karton, kain flanel, gambar, maupun alat permainan edukatif lainnya. Dengan pendekatan tersebut, guru menjadi lebih percaya diri dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Lebih lanjut, dalam kegiatan pelatihan ini guru juga dilatih untuk mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran ke dalam proses kegiatan belajar mengajar melalui pendekatan bermain sambil belajar (*learning through play*). Pendekatan ini dipandang sangat relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui integrasi media pembelajaran dalam kegiatan bermain, anak dapat belajar mengenal huruf, memahami kosakata baru, serta mengembangkan kemampuan berbahasa secara lebih alami dan menyenangkan.

Dengan adanya kegiatan pelatihan ini, terlihat adanya peningkatan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran literasi. Guru menjadi lebih terampil dalam merancang kegiatan pembelajaran yang variatif, interaktif, dan berpusat pada anak. Selain itu, guru juga menunjukkan kesadaran yang lebih tinggi mengenai pentingnya memberikan stimulasi literasi sejak usia dini sebagai dasar bagi perkembangan kemampuan membaca dan menulis pada tahap pendidikan selanjutnya.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa penguatan kapasitas guru melalui pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di PAUD. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak serta berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara optimal.

C. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Kegiatan Pembelajaran

Setelah kegiatan pelatihan, tahap berikutnya adalah implementasi media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, mahasiswa peserta program KKM bersama guru PAUD mendampingi anak-anak dalam berbagai aktivitas literasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif.

Beberapa kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara lain pengenalan huruf melalui kartu huruf bergambar, kegiatan bercerita menggunakan papan flanel, permainan menyusun kata sederhana, serta kegiatan membaca cerita bergambar secara interaktif. Kegiatan tersebut dirancang dalam bentuk permainan edukatif sehingga anak-anak dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, aktif bertanya, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas belajar yang dilakukan. Selain itu, kegiatan bercerita interaktif juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali huruf, memperkaya kosakata, serta mengekspresikan ide dan pengalaman mereka secara lisan.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam KKM juga divalidasi oleh **ahli materi** dan **ahli media** dengan hasil sebagai berikut:

Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi	Skor Ahli Media	Keterangan
Kesesuaian Konten	4.5	4.3	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	4.2	4.6	Baik
Daya Tarik Anak	4.6	4.7	Sangat Menarik
Ketercapaian Tujuan PAUD	4.4	4.5	Sangat Baik

Dari tabel di atas terlihat bahwa media pembelajaran interaktif memiliki validitas tinggi dan efektif untuk mendukung literasi awal anak.

D. Peningkatan Partisipasi dan Kreativitas Anak

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi dan kreativitas anak dalam kegiatan belajar. Anak-anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas seperti menyusun huruf, menebak gambar, serta menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh guru.

Selain itu, kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Anak-anak terlihat lebih berani dalam mengemukakan pendapat, mencoba berbagai aktivitas belajar, serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam kegiatan kelompok.

Kategori Partisipasi	Sebelum KKM (Jumlah Anak)	Sesudah KKM (Jumlah Anak)
Sangat Baik	5	15
Aktif	8	12
Kurang Aktif	12	3
Tidak Aktif	5	0

Dari tabel di atas terlihat peningkatan signifikan pada kategori “Sangat Aktif” dan penurunan anak yang “Kurang Aktif” atau “Tidak Aktif”.

E. Evaluasi Program

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran serta diskusi reflektif dengan para guru, diperoleh temuan bahwa program pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di PAUD Desa Mangunjaya. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana implementasi media pembelajaran yang telah diperkenalkan dalam kegiatan pelatihan dapat diterapkan oleh guru dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan pada pola pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat konvensional menjadi lebih variatif, interaktif, dan berpusat pada aktivitas anak.

Guru menyampaikan bahwa penggunaan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dan bervariasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi anak. Media seperti kartu huruf bergambar, papan flanel cerita, buku cerita interaktif, serta permainan edukatif berbasis gambar dan huruf terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama kegiatan belajar berlangsung. Anak terlihat lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, seperti mengenal huruf, menyebutkan kosakata baru, serta berpartisipasi dalam kegiatan bercerita maupun permainan edukatif yang dirancang oleh guru.

Selain meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dinilai mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pengenalan literasi awal. Melalui bantuan media visual dan permainan edukatif, anak dapat menghubungkan antara simbol huruf dengan gambar atau objek yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak usia dini yang pada dasarnya masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret.

Lebih lanjut, kegiatan pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa peserta Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung implementasi program di lapangan. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pelatihan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam membantu guru merancang, membuat, serta mempraktikkan penggunaan media pembelajaran di kelas. Melalui proses pendampingan ini, terjadi interaksi dan pertukaran ide antara mahasiswa dan guru yang mendorong munculnya berbagai gagasan kreatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Pendampingan yang dilakukan secara kolaboratif tersebut juga memberikan ruang bagi guru untuk melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang selama ini diterapkan. Guru menjadi lebih terbuka terhadap penggunaan metode dan media pembelajaran yang baru, serta terdorong untuk terus berinovasi dalam menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Hal ini secara tidak langsung berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru, khususnya dalam hal pengelolaan pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada pengembangan literasi anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa program penguatan literasi awal melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD. Program ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak dalam bentuk pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif.

Dengan demikian, program pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu strategi yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi anak usia dini di lingkungan masyarakat. Implementasi program ini diharapkan dapat menjadi model praktik baik (*best practice*) yang dapat direplikasi pada lembaga pendidikan anak usia dini lainnya, khususnya di wilayah yang memiliki keterbatasan sumber daya pembelajaran. Melalui upaya yang berkelanjutan dan dukungan dari berbagai pihak, penguatan literasi sejak usia dini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan dasar di masa yang akan datang.

2. Pembahasan

Pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi positif terhadap penguatan literasi awal, peningkatan partisipasi, serta pengembangan kreativitas anak pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Desa Mangunjaya. Implementasi media pembelajaran yang menarik dan variatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. (Lathifah et al., 2024) Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas eksplorasi, pengamatan, serta interaksi dengan lingkungan belajar.

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak dalam kegiatan literasi. Aktivitas seperti penggunaan kartu huruf bergambar, papan flanel cerita, serta permainan menyusun kata sederhana memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi anak. Pengalaman belajar yang bersifat visual dan kinestetik tersebut sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu anak memahami konsep literasi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara signifikan (Ramadani et al., 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Budiarti menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan literasi anak melalui aktivitas belajar yang melibatkan berbagai indera (Budiarti & Darmayanti, 2018). Selain itu, penelitian Idriani juga menyatakan bahwa penggunaan media cerita interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa serta minat membaca pada anak usia dini (Indriani & Suteja, 2023). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak.

Selain berdampak pada peningkatan kemampuan literasi anak, kegiatan ini juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, seperti menjawab pertanyaan, menyusun huruf, serta menceritakan kembali cerita yang disampaikan oleh guru. Peningkatan partisipasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kolaboratif.

Di samping itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas anak. Melalui berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, berimajinasi, serta mengekspresikan gagasan mereka secara bebas. Kegiatan bercerita menggunakan media visual, misalnya, mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Ali yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain (*learning through play*) dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, kreativitas, dan kemampuan sosial. (Ali et al., 2018)

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan manfaat bagi guru PAUD dalam meningkatkan kapasitas mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam merancang media pembelajaran yang sederhana namun menarik bagi anak. Peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD.

Namun demikian, pelaksanaan kegiatan ini juga menghadapi beberapa keterbatasan, antara lain keterbatasan fasilitas pembelajaran serta keterbatasan waktu pelaksanaan program. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah desa, lembaga pendidikan, serta masyarakat setempat untuk memastikan keberlanjutan program penguatan literasi anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam memperkuat literasi awal, meningkatkan partisipasi, serta mengembangkan kreativitas anak usia dini. Program pengabdian yang melibatkan mahasiswa melalui kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) juga terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjadi salah satu model praktik baik yang dapat direplikasi pada lembaga pendidikan anak usia dini di wilayah lain

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Desa Mangunjaya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap penguatan literasi awal, peningkatan partisipasi, serta pengembangan kreativitas anak. Implementasi berbagai media pembelajaran interaktif, seperti kartu huruf bergambar, papan flanel cerita, dan permainan edukatif berbasis literasi, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu anak dalam mengenali huruf dan kosakata dasar, tetapi juga meningkatkan minat belajar, kemampuan berkomunikasi, serta keberanian anak dalam mengekspresikan ide dan gagasan. Selain itu, kegiatan pendampingan yang dilakukan melalui program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

Secara umum, program penguatan literasi awal melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, pemerintah desa, serta masyarakat, untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung perkembangan literasi anak sejak usia dini. Selain itu, kegiatan serupa diharapkan dapat terus dikembangkan dan direplikasi pada lembaga pendidikan anak usia dini di wilayah lain sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, U. (2024). *Perception of teachers on play-based learning as effective pedagogical tool in early-primary grade*. Brac University.
- Ali, E., Constantino, K. M., Hussain, A., & Akhtar, Z. (2018). The effects of play-based learning on early childhood education and development. *Journal of Evolution of Medical and Dental Sciences*, 7(43), 6808–6811.
- Ayu Made Yeni Lestari, N. G., Boeriswati, E., & Dhieni, N. (2024). Using Interactive Multimedia to Stimulate Early Childhood Students' Speaking Skills: A Systematic Review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(16).
- Broadhead, P. (2006). Developing an understanding of young children's learning through play: the place of observation, interaction and reflection. *British Educational Research Journal*, 32(2), 191–207.
- Budiarti, E., & Darmayanti, R. (2018). Is implementing digital learning media beneficial in stimulating early childhood literacy skills? *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 188–201.
- Chevalier, J. M. (2019). *Participatory action research: Theory and methods for engaged inquiry*. Routledge.
- Fahmiah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using learning media to improve beginning reading skills. *PAUDIA*, 308–326.
- Indriani, S., & Suteja, H. (2023). Fostering Reading Interest through Digital Storytelling for Young Learners in the Early Childhood. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(2), 301–306.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Leggett, N. (2023). Creative and critical thinking in early childhood. In *Integrated education and learning* (pp. 109–127). Springer.
- Lieberman, D. A., Bates, C. H., & So, J. (2009). Young children's learning with digital media. *Computers in the Schools*, 26(4), 271–283.
- Lorenza, D. M. (2025). Strategi Peningkatan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Melalui Inovasi Media Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 410–419.
- Masturoh, U., & Arif, M. (2024). Pendampingan Gerakan Literasi Dengan Metode ABCD Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 5(3), 310–325.
- Mohammed, S., & Kinyo, L. (2020). Constructivist theory as a foundation for the utilization of digital technology in the lifelong learning process. *Turkish Online*

- Journal of Distance Education*, 21(4), 90–109.
- Nurhayati, Y., & Pustaka, D. (2025). *Literasi Pembelajaran PAUD Terpadu Islam*. Detak Pustaka.
- O’Sullivan, R. G. (2004). *Practicing evaluation: A collaborative approach*. Sage.
- Rahmadhani, S. Z., & Suriani, A. (2024). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Literasi Membaca Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Journal Central Publisher*, 2(5), 2028–2035.
- Ramadani, N. H., Amal, A., & Ilyas, S. N. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Colourfull Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 6(2), 125–134.
- Rulismi, D. (2023). Use Of Interactive Learning Media To Improve Language Capabilities Early Children. *Indonesian Journal of Basic Education*, 5(3), 250–255.
- Rumbidzai, T., & Achebe, M. (2023). Exploring the Role of Early Childhood Education in Shaping Children’s Future Development. *Educia Journal*, 1(2), 27–35.
- Soedarwo, V. S. D., Fuadiputra, I. R., Bustami, M. R., & Jha, G. K. (2022). Participatory Action Research (PAR) model for developing a tourism village in Indonesia. *Journal of Local Government Issues*, 5(2), 193–206.