

Pengabdian Masyarakat Melalui Pengenalan Media Interaktif Berbasis Digital di TK Negeri Pembina Tapa

Annisa Fahmi Mannassai^{1*}, Nunung Suryana Jamin², Icam Sutisna³, Siti Nur Azkiah I. Hulawa⁴, Tiara Meilia Lamatiti⁵

¹²³⁴⁵PG PAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Jalan Jenderal Sudirman, Kota Gorontalo, 96121, Indonesia

E-mail: annisamannassai@ung.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4362>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15 Dec 2025

Revised: 25 Dec 2025

Accepted: 3 Jan 2026

Kata Kunci:

pengabdian masyarakat, media digital interaktif, PAUD, literasi digital.

Keywords:

community service, interactive digital media, PAUD, digital literacy.



ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD serta orang tua di Kecamatan Tapa dalam mengenal, memilih, dan memanfaatkan media digital interaktif yang aman dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih terbatasnya kemampuan mitra dalam menggunakan media digital edukatif serta rendahnya literasi digital keluarga, khususnya terkait keamanan dan etika penggunaan gawai pada anak. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif melalui penyampaian materi, demonstrasi langsung, dan praktik terbimbing. Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar media digital interaktif, kriteria media ramah anak, contoh pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAUD, serta literasi keamanan dan privasi digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap variasi media digital interaktif yang dapat digunakan untuk stimulasi perkembangan anak, serta kemampuan awal dalam menilai kelayakan dan keamanan konten digital. Luaran kegiatan berupa contoh media digital interaktif siap pakai, lembar kerja digital sederhana, daftar aplikasi edukatif yang aman, dan panduan etika serta privasi penggunaan media digital. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital guru PAUD dan orang tua serta mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, aman, dan bermakna bagi anak usia dini.

This community service activity aims to improve the understanding and skills of early childhood education (PAUD) teachers and parents in Tapa District in recognizing, selecting, and utilizing interactive digital media that is safe and developmentally appropriate for early childhood. The background to this activity is based on the limited ability of partners to use educational digital media and the low digital literacy of families, particularly regarding the safety and ethics of device use for children. The activity implemented a participatory educational approach through material delivery, live demonstrations, and guided practice. The material presented covered basic concepts of interactive digital media, criteria for child-friendly media, examples of digital media use in early childhood education, and digital security and privacy literacy. The results of the activity demonstrated an increase in participants' understanding of the variety of interactive digital media that can be used to stimulate child development, as well as initial skills in assessing the appropriateness and safety of digital content. The activity's outputs included examples of ready-to-use interactive digital media, simple digital worksheets, a list of safe educational applications, and guidelines for the ethics and privacy of digital media use. This activity positively contributed to improving the digital literacy of PAUD teachers and parents and supported the creation of a more interactive, safe, and meaningful learning environment for early childhood.



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

How to Cite: Annisa Fahmi Mannassai (2026). Pengabdian Masyarakat Melalui Pengenalan Media Interaktif Berbasis Digital di TK Negeri Pembinaan Kecamatan Tapa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3) 16162-16169. doi: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4362>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Kemunculan media interaktif berbasis digital membuka peluang baru bagi guru dan siswa untuk menjalani proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga memungkinkan partisipasi aktif dari peserta didik, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Transformasi ini sejalan dengan kebutuhan generasi milenial dan generasi Z yang cenderung lebih akrab dengan perangkat digital dan media interaktif (Kirani et al., 2025).

Media interaktif adalah segala bentuk media yang memungkinkan anak berinteraksi langsung misalnya melalui sentuhan suara, pilihan, gerakan, atau respon visual yang menggunakan aplikasi edukasi, permainan sensorik, papan permainan edukatif, hingga mainan elektronik yang berbasis alur cerita artikulasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Setyaningsih & Wahyudi, 2020). Dalam konteks pembelajaran, media interaktif digital menawarkan beragam fitur yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Fitur-fitur tersebut antara lain animasi, simulasi, video interaktif, kuis digital, dan permainan edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar sambil bermain. Dengan memanfaatkan media interaktif, guru dapat menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis (Najihah et al., 2025).

Dalam hal ini media pembelajaran interaktif merupakan alat atau metode berbasis digital yang disusun untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam materi pembelajaran, bukan sekedar penerimaan informasi secara pasif. Hal ini dicapai melalui berbagai fitur seperti kuis, simulasi, video, animasi, dan permainan edukasi. Media pembelajaran banyak jenisnya, salah satunya pemanfaatan media teknologi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Putri, 2021). Selain itu, media interaktif digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang personal dan adaptif. Sistem pembelajaran digital modern sering dilengkapi dengan fitur yang dapat menyesuaikan materi dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Dengan pendekatan ini, siswa yang memiliki kesulitan pada topik tertentu dapat memperoleh bantuan tambahan, sedangkan siswa yang lebih cepat memahami materi tetap mendapatkan tantangan yang sesuai. Pendekatan pembelajaran adaptif ini diyakini mampu mengurangi kesenjangan dalam proses belajar dan memaksimalkan potensi setiap peserta didik (Purnomo et al., 2025).

Di sisi lain, penerapan media interaktif digital menuntut kesiapan guru dalam menguasai teknologi serta merancang strategi pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan media digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Penggunaan media digital yang optimal memerlukan perencanaan yang matang, pemilihan konten yang sesuai, serta pemahaman terhadap karakteristik siswa. Tanpa persiapan yang memadai, penggunaan media digital bisa menjadi kurang efektif bahkan mengganggu proses pembelajaran (Nilnal et al., 2024).

Meskipun media interaktif digital menawarkan berbagai keuntungan, penerapannya dalam pembelajaran tidak selalu berjalan mulus. Terdapat sejumlah kendala yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini. Kendala tersebut tidak hanya berkaitan dengan teknologi itu sendiri, tetapi juga melibatkan faktor manusia, infrastruktur, dan lingkungan sekolah. Memahami tantangan ini sangat penting agar strategi implementasi media digital dapat disesuaikan dan lebih optimal (Hasni et al., 2023).

Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses teknologi. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai atau akses internet yang stabil, terutama di daerah yang kurang berkembang. Hal ini menyebabkan ketimpangan dalam pengalaman belajar dan dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lain yang menjadi tantangan adalah kompetensi guru dalam menggunakan media digital. Tidak semua guru terbiasa atau mampu memanfaatkan teknologi secara efektif. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang cukup agar mampu memanfaatkan semua fitur media interaktif secara

optimal. Guru yang kompeten dalam penggunaan media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa (Jannah et al., 2024). Penggunaan media digital yang tidak tepat justru dapat membingungkan siswa dan mengurangi fokus mereka dalam belajar. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat penting agar mereka dapat merancang pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan media digital (Muhammad Sobri, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, Asri Fauzi, 2022).

Optimalisasi media interaktif digital memerlukan perencanaan yang matang, strategi yang tepat, dan kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak sekolah. Tujuan utama dari optimalisasi ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran, memaksimalkan keterlibatan siswa, serta mendorong penguasaan materi secara lebih efektif. Media digital yang dioptimalkan dengan baik dapat menjadi alat yang powerful untuk mendukung proses belajar-mengajar dan mengembangkan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis (Barokah et al., 2025).

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan literasi digital, pengembangan media interaktif digital juga harus mempertimbangkan kualitas konten dan relevansinya dengan kurikulum. Media yang dirancang harus tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara ilmiah dan pedagogis. Evaluasi terhadap efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa menjadi langkah penting sebelum media tersebut digunakan secara luas. Penelitian tentang dampak penggunaan media digital terhadap prestasi belajar siswa memberikan landasan ilmiah yang kuat untuk implementasi yang lebih optimal (Karina Trisna Putri, Endang M Kurnianti, 2025).

Penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media digital yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode tradisional. Siswa tidak lagi menjadi penerima informasi pasif, melainkan terlibat secara aktif melalui berbagai fitur yang ada, seperti kuis interaktif, video animasi, simulasi eksperimen, dan permainan edukatif. Keterlibatan aktif ini secara langsung meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk memahami materi lebih dalam (Akyuna et al., 2026).

Selain itu, media interaktif digital memanfaatkan elemen gamifikasi yang memberikan tantangan, penghargaan, atau feedback instan kepada siswa. Hal ini mendorong munculnya motivasi intrinsik karena siswa merasa terlibat dalam proses yang menyenangkan dan menantang. Ketika siswa merasakan kesenangan dan kepuasan atas pencapaian tertentu, mereka cenderung memiliki komitmen yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Faktor psikologis ini menjadi salah satu alasan utama mengapa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar secara konsisten (Hakim, 2025).

Tidak hanya itu, media interaktif digital juga memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih personal dan adaptif. Setiap siswa dapat mengakses materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, sehingga mereka tidak merasa tertinggal atau terbebani oleh perbedaan kemampuan antar teman. Media digital yang mampu menyesuaikan tingkat kesulitan dan memberikan umpan balik secara real-time membantu siswa belajar sesuai kemampuan masing-masing. Pendekatan personalisasi ini mendorong siswa untuk belajar mandiri, memperkuat pemahaman, dan meningkatkan motivasi belajar secara berkelanjutan (Siregar & Mansyur, 2021). Kemampuan media digital untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dan memberikan panduan tambahan membuat siswa lebih percaya diri dalam menghadapi materi pelajaran. Hal ini secara psikologis memicu motivasi belajar karena siswa merasa proses belajar lebih dapat diakses dan relevan bagi kebutuhan mereka (Hakim, 2025).

Interaksi sosial dalam pembelajaran digital juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi. Beberapa media interaktif memungkinkan siswa untuk berkolaborasi secara virtual, berdiskusi dalam forum digital, atau mengikuti tantangan kelompok yang berbasis teknologi. Melalui interaksi ini, siswa tidak hanya belajar dari materi tetapi juga dari pengalaman dan ide teman-temannya, sehingga muncul rasa kompetitif sehat dan dorongan untuk berprestasi. Lingkungan belajar yang kolaboratif ini menambah dimensi motivasi sosial, yang seringkali menjadi pemicu semangat belajar bagi banyak siswa (Alfiah et al., 2025).

Lebih lanjut, penggabungan media interaktif digital dengan metode pembelajaran yang bervariasi membantu mencegah kebosanan dan kejenuhan. Ketika siswa dihadapkan pada materi yang monoton, motivasi belajar cenderung menurun. Dengan adanya variasi media digital misalnya animasi, simulasi eksperimen, kuis interaktif, dan video edukatif siswa tetap tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif digital mampu mempertahankan tingkat

motivasi yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah (Alfiah et al., 2025).

Namun, efektivitas media interaktif digital dalam meningkatkan motivasi tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru perlu mengarahkan penggunaan media dengan tepat agar siswa tidak hanya “menggunakan teknologi” tanpa tujuan belajar yang jelas. Strategi pengajaran yang tepat, seperti memberi tugas yang menantang, memotivasi siswa untuk berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, menjadi kunci keberhasilan. Dengan demikian, motivasi belajar yang muncul bukan hanya akibat media digital itu sendiri, tetapi juga kombinasi antara media dan peran guru dalam mengelolanya (Jannah et al., 2024). Derajat kemutakhiran bahan yang diacu dengan melihat proporsi 10 tahun terakhir dan mengacu pustaka primer. Permasalahan dan tujuan, serta kegunaan penelitian ditulis secara naratif dalam paragraf-paragraf, tidak perlu diberi subjudul khusus. Demikian pula definisi operasional, apabila dirasa perlu, juga ditulis naratif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode edukatif-partisipatif dengan pendekatan penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik terbimbing. Metode ini dipilih untuk menjawab permasalahan mitra sebagaimana diuraikan pada bagian pendahuluan, yaitu keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru PAUD serta orang tua dalam memanfaatkan media digital interaktif yang aman dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di TK Negeri Pembina Tapa, Kecamatan Tapa, dengan sasaran utama guru PAUD dan orang tua anak usia dini. Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan peserta melalui diskusi singkat untuk mengetahui tingkat pemahaman awal dan jenis media digital yang biasa digunakan. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam pemilihan contoh media dan aktivitas yang diperagakan.

Tahap selanjutnya adalah penyampaian materi, yang meliputi konsep dasar media digital interaktif, karakteristik media yang ramah anak, prinsip keamanan dan etika digital, serta contoh media digital yang dapat digunakan untuk stimulasi perkembangan anak. Setelah itu, fasilitator melakukan demonstrasi langsung penggunaan beberapa media digital interaktif, seperti video animasi edukatif, cerita digital interaktif, aplikasi pembelajaran sederhana, dan lembar kerja digital.

Pada sesi praktik terbimbing, peserta diberi kesempatan untuk mencoba secara langsung media yang diperkenalkan, baik secara individu maupun kelompok kecil. Fasilitator melakukan pendampingan dan memberikan umpan balik singkat untuk memastikan media yang digunakan sesuai dengan konteks pembelajaran PAUD. Kegiatan diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab, serta pembagian bahan pendukung berupa panduan ringkas, daftar aplikasi ramah anak, dan contoh media digital interaktif.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara sederhana melalui daftar hadir, kuesioner singkat, dan peninjauan hasil praktik peserta. Keberlanjutan kegiatan didukung dengan pemberian bahan dalam bentuk file digital yang dapat digunakan kembali oleh guru dan orang tua setelah kegiatan berakhir. Prosedur perlu dijabarkan menurut tipe penelitiannya. Bagaimana penelitian dilakukan dan data akan diperoleh, perlu diuraikan dalam bagian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperoleh melalui observasi selama kegiatan berlangsung, interaksi langsung dengan peserta, serta respon yang muncul pada sesi diskusi dan praktik. Secara umum, kegiatan menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi guru PAUD dan orang tua di Kecamatan Tapa berkaitan dengan keterbatasan keterampilan, variasi media, literasi digital, serta ketersediaan panduan praktis dalam pemanfaatan media digital interaktif untuk anak usia dini.

Permasalahan awal yang teridentifikasi adalah terbatasnya kemampuan guru PAUD dan orang tua dalam memanfaatkan media digital interaktif. Kondisi ini ditunjukkan oleh minimnya pengalaman peserta dalam menggunakan aplikasi atau media digital edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media digital yang digunakan sebelumnya cenderung bersifat pasif dan belum dirancang sebagai sarana pembelajaran interaktif. Menanggapi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini memfokuskan pada pemaparan konsep dasar media digital interaktif, kriteria media yang

ramah anak, serta contoh pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran PAUD. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai fungsi media digital sebagai sarana stimulasi perkembangan anak. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif peserta selama sesi demonstrasi dan munculnya pertanyaan yang bersifat aplikatif terkait penerapan media digital di kelas maupun di rumah.

Permasalahan berikutnya adalah minimnya variasi media pembelajaran digital, yang berdampak pada rendahnya tingkat ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru PAUD mengungkapkan bahwa keterbatasan referensi dan contoh konkret menjadi alasan utama jarangya penggunaan media digital dalam pembelajaran. Sebagai bentuk solusi, tim pengabdian memperkenalkan berbagai alternatif media digital interaktif, seperti cerita digital, video animasi edukatif, serta lembar kerja digital sederhana yang dapat dimodifikasi sesuai tema pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai variasi media digital yang dapat digunakan secara fleksibel. Beberapa guru menyatakan bahwa media yang diperkenalkan mudah diterapkan dan dapat meningkatkan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik.

Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah rendahnya literasi digital keluarga, khususnya terkait keamanan penggunaan gawai, privasi data anak, serta pemilihan konten digital yang sesuai usia. Sebagian orang tua belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai prinsip pendampingan anak saat menggunakan media digital. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menyertakan materi literasi digital dasar yang mencakup etika penggunaan media digital, pembatasan durasi layar, serta perlindungan data pribadi anak. Hasil yang diperoleh menunjukkan meningkatnya kesadaran peserta terhadap pentingnya pendampingan orang tua dan seleksi konten digital. Hal ini tercermin dari diskusi yang berkembang serta komitmen peserta untuk menerapkan prinsip penggunaan gawai yang lebih aman dan terarah bagi anak.

Permasalahan terakhir berkaitan dengan belum tersedianya panduan praktis dan media digital siap pakai yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh guru PAUD dan orang tua. Ketiadaan panduan tersebut menyebabkan peserta harus mengulang proses pencarian dan penyesuaian media setiap kali akan digunakan. Sebagai solusi, tim pengabdian menyediakan paket bahan berupa contoh media digital interaktif, daftar rekomendasi aplikasi edukatif ramah anak, serta panduan singkat pemanfaatan media digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa keberadaan bahan siap pakai ini memudahkan peserta dalam mengimplementasikan media digital secara mandiri. Peserta menilai bahan yang diberikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan kembali setelah kegiatan berakhir.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan penyampaian materi yang dikombinasikan dengan demonstrasi dan praktik sederhana efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan awal guru PAUD dan orang tua dalam memanfaatkan media digital interaktif. Luaran kegiatan yang bersifat praktis dan aplikatif menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan, sekaligus membuka peluang keberlanjutan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dan pendampingan anak usia dini di Kecamatan Tapa.



Gambar 1 Pembukaan awal kegiatan oleh kepala desa kramat kecamatan tapa



Gambar 2 Pemaparan pemateri pertama dengan judul materi “integrasi media interaktif digital kedalam kegiatan pembelajaran anak PAUD oleh dosen dari jurusan PG-PAUD



Gambar 3 Pemaparan pemateri kedua dengan judul materi “media digital interaktif” oleh dosen dari jurusan PG-PAUD



Gambar 4 Pemaparan pemateri ketiga dengan judul materi “pemanfaatan media digital dalam pembelajaran di TK” oleh Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Tapa



Gambar 5 Penyerahan Sertifikat Kepada Ketiga Pemateri



Gambar 6 Foto Bersama

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kecamatan Tapa berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD serta orang tua dalam mengenal, memilih, dan memanfaatkan media digital interaktif untuk mendukung stimulasi perkembangan anak usia dini. Pendekatan penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik terbimbing terbukti efektif dalam membantu peserta memahami penggunaan media digital yang sederhana, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengidentifikasi berbagai bentuk media digital interaktif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran PAUD, serta memahami prinsip dasar keamanan dan etika digital. Luaran berupa contoh media digital interaktif siap pakai, lembar kerja digital sederhana, daftar aplikasi edukatif, dan panduan etika–privasi dinilai sesuai dengan kebutuhan mitra dan dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun pendampingan anak di rumah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital guru PAUD dan orang tua, serta mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, aman, dan bermakna bagi anak usia dini di Kecamatan Tapa. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan pendampingan berkelanjutan agar pemanfaatan media digital interaktif semakin optimal dan berdampak jangka panjang. Kesimpulan dapat bersifat generalisasi temuan sesuai permasalahan penelitian, dapat pula berupa rekomendatif untuk langkah selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Pimpinan Jurusan dan dosen-dosen PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo (UNG); Kepala Sekolah, Guru-guru, dan Orang Tua anak TK

Negeri Pembina Kecamatan Tapa; Kelompok Mahasiswa Program UNG Mengajar Semester Ganjil 2025/2026 di TK Negeri Pembina Tapa; serta Pemerintah dan Masyarakat Desa Kramat, Kecamatan Tapa, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, yang turut terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian Masyarakat ini.

REFERENSI

- Akyuna, Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Aasa Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/awtjhpasa.v5i1.3112>
- Alfiah, P., Rahma, A., & Mufidah, V. N. (2025). Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 110–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.488>
- Barokah, T., Sapriani, M., Cahyani, V. J., Astin, H., Negara, C., Melany, S. D., & Sofwan, M. (2025). Kesulitan Guru Dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 290–299. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23819>
- Hakim, A. (2025). Integrasi Media Digital Interaktif Dalam Pengajaran Materi Qur ' an dan Hadist. *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 03(03), 497–504. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1122>
- Hasni, U., Amanda, R. S., Rosyadi, A. F., Indriani, S., & Utami, W. S. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Pengabdian Multidisiplin: Kuras Institute*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.51214/00202303691000>
- Jannah, M., Nursyalila, E., Marsyalia, L., Rahmadhani, Z., & Pebriana, P. H. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(1), 58–65.
- Karina Trisna Putri, Endang M Kurnianti, & S. W. (2025). Studi Literatur: Efektivitas dan Hambatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Pada Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 271–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7330>
- Kirani, N., Riyadi, S., Septiani, E., & Wahyudi, A. (2025). Mengoptimalkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Teknologi Dan Media Interaktif. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(01), 27–35. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v5i01.460>
- Muhammad Sobri, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, Asri Fauzi, L. W. Z. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif Dengan Wizer Me Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di SD Negeri 26 Mataram. *Warta Desa*, 4(2), 118–124. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i2.189>
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi Pendidikan ; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 13–24.
- Nilnal, A., Ula, M., Hidayati, H., & Kudus, U. M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Agama Islam Melalui Penggunaan Media Interaktif Perspektif Guru. *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*, 10(2), 162–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.37348/cendekia.v10i2.484>
- Purnomo, D., Marta, M. A., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 414–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
- Putri, A. F. (2021). *Media Pembelajaran Untuk AUD di PAUD*.
- Setyaningsih, S., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Otivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Siregar, B. H., & Mansyur, A. (2021). Pendampingan Guru-Guru Pengerak Dalam Pengembangan

Socialization of the Use of Smart TVs as a Means of Improving Communication Quality and as a Learning Medium in Indonesia's 3T Regions, Winda Fashihah, Kemmla Dewi, Wakhilah Dwi Khusnah , Ida Wahyu Wijayati, Aris Krisdiyanto 16170

Bahan Ajar Digital Interaktif Untuk Mengoptimalkan Proses Belajar Dimasa Pandemi Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, September*, 96–100. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43713>