

## Desain Media Pembejaran Berbasis Digital Pada TK Islam Pelita Insan Perum. Bumi Citra Lestari

Wiyanto Wiyanto<sup>1\*</sup>, Agung Nugroho<sup>2</sup>, Agus Suwarno<sup>3</sup>, Muhtajuddin Danny<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

wiyanto@pelitabangsa.ac.id

---

Diterima: 29 April 2024

Direvisi: 30 April 2024

Dipublikasikan: 2 Mei 2024

---

### Abstrak

Tridharma Perguruan Tinggi merupakan kewajiban bagi Dosen yaitu untuk memenuhi bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian. Dalam rangka pemenuhan kewajiban tersebut, berbagai macam bentuk pengabdian terhadap sesama hendaknya dapat dilakukan oleh Dosen dan dapat melibatkan mahasiswa Universitas Pelita Bangsa khususnya pada Prodi Teknik Informatika dan Prodi Teknik Industri. Program pengabdian yang dilakukan ini adalah melakukan pembuatan desain Media Pembelajaran Berbasis Digital pada TK Islam Pelita Insan yang beralamat di Perumahan Bumi Citra Lestari Jl. Cempaka XI Blok C66 No. 19, Ds. Waluya, Kec. Cikarang Utara, Kab. Bekasi, yang merupakan wadah pembekalan Dosen dan juga sebagai pembinaan mahasiswa untuk menyalurkan minat dan bakatnya dalam mengamalkan profesionalisme disiplin ilmu ke tengah masyarakat. Manfaat lain dari desain Media Pembelajaran Berbasis Digital adalah meningkatkan pemahaman bagaimana cara menyajikan pembejaran yang interaktif dan menyenangkan untuk Siswa/I TK Islam Pelita Insan. Media pembelajaran digital ini dibuat dengan Microsoft Power Point dan disimpan dalam format \*.ppsx. Pengabdian ini diselenggarakan dengan menggunakan metode mendesain Media Pembelajaran Berbasis Digital yang interaktif dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh Siswa/I TK Islam Pelita Insan.

**Kata Kunci:** Tridharma, Desain, Media Pembelajaran, Digital

### Abstract

*The Tridharma of Higher Education is an obligation for lecturers, namely to fulfill the fields of education, research and service. In order to fulfill these obligations, various forms of service to others should be carried out by lecturers and can involve Pelita Bangsa University students, especially those in the Informatics Engineering Study Program and Industrial Engineering Study Program. The service program carried out is to create designs for Digital-Based Learning Media at the Pelita Insan Islamic Kindergarten which is located at Bumi Citra Lestari Housing Complex, Jl. Cempaka XI Block C66 No. 19, etc. Waluya, District. North Cikarang, Kab. Bekasi, which is a forum for providing lecturers and also for coaching students to channel their interests and talents in practicing professionalism in scientific disciplines into society. Another benefit of Digital-Based Learning Media design is increasing understanding of how to present interactive and fun learning for Pelita Insan Islamic Kindergarten students. This digital learning media was created with Microsoft Power Point and saved in \*.ppsx format. This service is carried out using a method of designing Digital-Based Learning Media that is interactive and fun and easy to understand for Pelita Insan Islamic Kindergarten students..*

**Keywords:** Tridharma, Design, Learning Media, Digital

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Digital untuk Siswa/I Taman Kanak-Kanak saat ini sangat diperlukan untuk meningkatkan daya motorik anak usia dini [1][2], agar anak-anak tumbuh menjadi lebih berkarakter [3]. Masa usia dini yaitu 0-6 tahun merupakan masa keemasan. Generasi usia kategori ini menempuh tahap dimana anak belajar begitu banyak dari lingkungan sekitarnya. Pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang luar biasa dan berkembang begitu signifikan sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima anak pada masa ini akan sangat berpengaruh terhadap masa depannya. Melalui suatu proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisikmotorik, kognitif, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya[4][5]. Proses komunikasi akan berjalan dengan baik apabila pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka pendidik memerlukan media sebagai alat komunikasi. Pemanfaatan media pembelajaran di PAUD sangat membantu untuk meningkatkan pemahaman anak karena anak berpikir secara konkret. Artinya anak akan bisa lebih memahami dan menyerap informasi atau pesan pembelajaran apabila dihadapkan pada sesuatu yang nyata, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, yaitu meningkatnya pengetahuan, sikap dan ketrampilan anak[6]. Media pembelajaran secara digital merupakan media yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak[5][7]. Dari hal tersebut, sekolah diharapkan dapat melakukan langkah-langkah yang baik untuk mendukung Pembelajaran yang baik untuk masyarakat Indonesia pada umumnya.

Peran strategis teknologi dalam desain media pembelajaran berbasis digital merupakan langkah yang bagus didalam memberikan kontribusi terhadap pendidikan anak usia dini. Sedangkan untuk pilar kedua, peningkatan mutu, relevansi dan daya saing, peran teknologi diprioritaskan untuk penerapan dalam pendidikan/proses pembelajaran. Terakhir, untuk penguatan tata kelola, akuntabilitas dan citra publik, peran teknologi diprioritaskan untuk pendidikan anak usia dini.

Namun pemanfaatan teknologi ini belum merata di semua lapisan masyarakat adalah untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap antisipasi dan mencari solusi terhadap dunia pendidikan. Salah satunya adalah TK Islam Pelita Insan di Perumahan Bumi Citra Lestari Jl. Cempaka XI Blok C66 No 16. Dalam kerangka itu, maka menjadi kewajiban bagi Dosen untuk memenuhi Tridharma Perguruan Tinggi[8], yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian. Dalam rangka pemenuhan Tridharma Perguruan Tinggi tersebut[9], berbagai macam bentuk pengabdian terhadap sesama hendaknya dapat dilakukan oleh Dosen dan dapat melibatkan mahasiswa Universitas Pelita Bangsa khususnya pada Prodi Teknik Informatika dan Prodi Teknik Industri.

Salah satu program pengabdian yang dilakukan adalah dalam bentuk desain media Pembelajaran berbasis digital di TK Islam Pelita Insan Perum. Bumi Citra Lestari Ds. Waluya, Kec. Cikarang Utara, Kab. Bekasi. Pembuatan desain media Pembelajaran berbasis digital ini merupakan wadah pembekalan Dosen atau pembinaan mahasiswa untuk menyalurkan minat dan bakatnya dalam mengamalkan profesionalisme disiplin ilmu ke tengah masyarakat. Manfaat lain dari pembuatan desain media pembelajaran ini adalah menciptakan rasa kepekaan terhadap sesama yang membutuhkan dalam hal Sekolah TK Islam Pelita Insan[10].

## METODE

Kegiatan pengabdian ini ialah membuat desain Media Pembelajaran Berbasis Digital pada TK Islam Pelita Insan yang diselenggarakan menggunakan metode desain Pembelajaran yang interaktif. Hal ini merupakan mengaplikasikan ketrampilan arsitek dan komputer yang dikategorikan dalam pelaksanaan pengabdian dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi. Secara rinci metode pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pemaparan desain Pembelajaran berbasis Digital yang interaktif pada Sekolah TK Islam Pelita Insan.

2. Diskusi yang berkaitan media Pembelajaran berbasis Digital yang interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak.

Penerapan IPTEK pada kegiatan ini berupa:

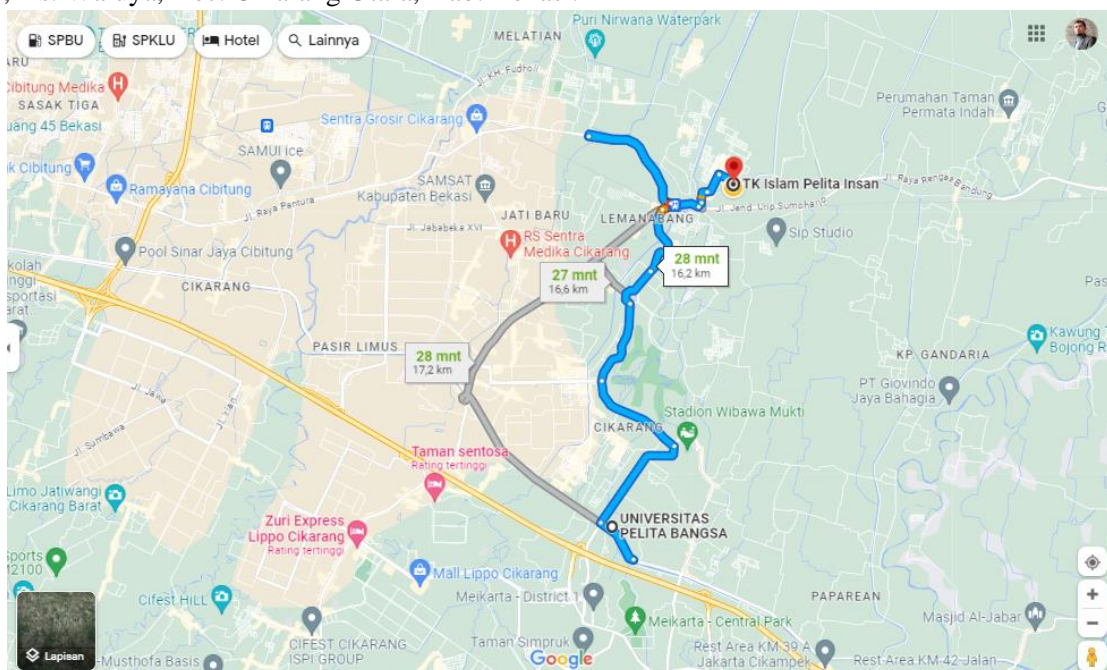
1. Pemberian desain Media Pembelajaran Berbasis Digital pada TK Islam Pelita Insan Perumahan Bumi Citra Lestari Ds. Waluya Kec. Cikarang Utara Kab. Bekasi.
2. Memberikan kontribusi terhadap Masyarakat khususnya Sekolah TK Islam Pelita Insan dan masyarakat sekitar sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat bagi dosen yang menjalankan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi.
3. Memberikan solusi terhadap proses pembelajaran berbasis digital.

## Metode Analisis

Pengumpulan data dan observasi langsung di lapangan bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan dan kemudian dilakukan analisa permasalahan dan memberikan desain media pembelajaran berbasis digital untuk solusi mengatasi permasalahan yang ada. Kemudian dilakukan desain media pembelajaran berbasis digital dalam memberikan kontribusi pada TK Islam Pelita Insan. Data yang diperoleh dari TK Islam Pelita Insan di Perumahan Bumi Citra Lestari selanjutnya akan di susun dalam laporan pengabdian dosen dengan melakukan desain media pembelajaran berbasis digital sebagai bentuk kontribusi kepada masyarakat dan khususnya Siswa/i TK Islam Pelita Insan di Perumahan Bumi Citra Lestari, Desa Waluya, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dari Dosen Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa dari Teknik Informatika dan Teknik Industri dalam memberikan desain media pembelajaran berbasis digital kepada Guru-Guru TK Islam Pelita Insan. Dengan alamat dari PKM di Perumahan Bumi Citra Lestari, Ds. Waluya, Kec. Cikarang Utara, Kab. Bekasi.



Gambar 1. Peta Lokasi Mitra



Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan berupa analisa permasalahan dan memberikan desain media pembelajaran sebagai solusi mengatasi permasalahan dalam penerapan media pembelajaran. Kemudian dilakukan sosialisasi terhadap hasil desain media pembelajaran berbasis digital.

### Identifikasi Permasalahan

Permasalahan yang ada pada pembelajaran di TK Islam Pelita Insan masih menggunakan kurikulum pembelajaran dengan media konvensional yang dicetak pada kertas, sehingga kurang menarik perhatian anak didik dari siswa/i, mudah lusuh, dan tidak hemat untuk mencetak kurikulum tersebut.

Dari analisa yang dilakukan dari team PKM bahwasanya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu perhatian dengan teknologi yang saat ini berkembang dengan pesat, sehingga dunia pendidikan khususnya Anak Usia Dini mulai dikenalkan dengan digitalisasi pembelajaran, sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi pada jaman ini dan yang akan datang.

### Desain Visualisasi sebagai Solusi Permasalahan

Solusi permasalahan yang diberikan berupa pembuatan desain media pembelajaran berbasis digital guna menunjang proses belajar mengajar dengan lebih interaktif, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, motorik peserta didik mudah berkembang dan berguna untuk para Guru, Siswa/i, Orang Tua/Wali Murid dan untuk masyarakat pada umumnya. Pada PKM saat ini ialah membuat Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Kurikulum Diniyah TK-A (selama 1 Tahun Pembelajaran). Dan untuk PKM selanjutnya akan dilanjutkan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Kurikulum Diniyah TK-B (selama 1 Tahun Pembelajaran).



Gambar 2. Denah Lokasi Sekolah TK Pelita Insan



Gambar 3. Proses Pembelajaran TK Islam Pelita Insan





Gambar 4. Desain Media Pembelajaran Berbasis Digital





Gambar 5. Pelaksanaan PKM

## SIMPULAN DAN SARAN

Dengan desain media pembelajaran berbasis digital pada TK Islam Pelita Insan yang beralamat di Perum. Bumi Citra Lestari Desa Waluya Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi semoga dapat bermanfaat untuk Para Guru, Siswa/I dan Orang Tua/Wali Murid TK Islam Pelita Insan pada umumnya. Semoga dengan dibuatkan desain media pembelajaran berbasis digital untuk Kurikulum Dinniyah TK-A ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran di TK Islam Pelita Insan dan untuk generasi penerus bangsa. Dan untuk PKM selanjutnya akan membantu membuat media pembelajaran berbasis digital untuk Kurikulum Dinniyah TK-B.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Telah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di TK Islam Pelita Insan oleh tim pengabdian masyarakat Dosen Universitas Pelita Bangsa dari Teknik Informatika dan Prodi Teknik Industri. Berdasarkan hasil survei dan evaluasi kegiatan tersebut telah sesuai dengan kebutuhan. Selain itu dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi pendidikan dalam mengatasi permasalahan yang ada di TK Islam Pelita Insan dan masyarakat sekitar Perum Bumi Citra Lestari Desa Waluya Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Jumiati, H. Rahakabauw, and E. Budiarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini," *JHIP-Jurnal Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 1757–1760, 2022.
- [2] D. Hendraningrat and P. Fauziah, "Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak," vol. 6, no. 1, pp. 58–72, 2022, doi: 10.31004/obsesi.vxix.xxx.
- [3] N. Nasution, Y. Darmayunata, and S. Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality," *Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 6462–6468, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3408.
- [4] E. Kurniasih, "Media digital pada anak usia dini," *J. Kreat.*, vol. 9, no. 2, pp. 87–91, 2019.
- [5] R. H. Lestari, S. M. Westhisi, and G. Wulansuci, "Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Potensia*, vol. 8, no. 1, pp. 26–34, 2023.
- [6] M. Muthmainnah, "Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini." Yogyakarta, pp. 372–381, 2013.
- [7] W. Wiyanto, "Media Pembelajaran 35 Sirah Shahabiyah Berbasis Android," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 1, p. 50, 2018, doi: 10.30998/string.v3i1.2726.
- [8] A. Amali, A. Nugroho, W. Wiyanto, A. Susilo, and M. Wangsadanureja, "Pelatihan manajemen masjid dan pengelolaan website masjid daarul fikri," *J. Pelita Pengabdian*, vol. 1, no. 1, pp. 121–128,

- 2023.
- [9] W. Wiyanto, S. A. Prasetyo, P. S. Pradini, A. Nugroho, and A. Firmansyah, “Desain Drain Tank & Rumah Pompa Untuk Menangani Permasalahan Banjir Di RW 009 Perum. Bumi Citra Lestari,” *J. Pelita Pengabdi.*, vol. 1, no. 2, pp. 266–273, 2023.
- [10] W. Wiyanto, P. S. Pradini, A. Firmansyah, A. Nugroho, and S. A. Prasetyo, “Visualisasi Sebagai Edukasi Pencegahan Banjir Di Lingkungan Rw 009 Perum. Bumi Citra Lestari Desa Waluya Kec. Cikarang Utara Kab. Bekasi,” *J. Pelita Pengabdi.*, vol. 1, no. 1, pp. 137–142, 2023.