



Pelatihan dan Pendampingan Guru Memanfaatkan Media Ajar di TKIT Al-Mukminun Ngrambe

**Fairuz Subakir¹, Agus Yasin², Ahmad Ario Sofian³, Siti Nikmatul Rochma⁴,
Nur Fera Khalifah⁵, Nuraeni Rahmawati⁶, fikriyah⁷, Septika Wahyu⁸,
Hikmah Nurjannah⁹**

Universitas Darussalam Gontor
fairuz.subakir@unida.gontor.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan aspek penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini, termasuk dalam pendidikan formal di tingkat Taman Kanak-kanak. Pada tahap ini, guru diharapkan mampu menyampaikan materi PAI secara interaktif agar nilai-nilai keagamaan dapat dipahami dan diterima oleh anak dengan baik. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan keterbatasan media pembelajaran yang kurang menarik serta kesulitan anak dalam memahami materi PAI dan Bahasa Arab. Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada anak usia dini melalui pengembangan media pembelajaran interaktif serta pendampingan guru dalam pemanfaatannya. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim KKN Universitas Darussalam Gontor di TK Al-Mukminun Ngrambe. Metode yang digunakan meliputi pemetaan kebutuhan pembelajaran, perancangan media bermain dan bernyanyi untuk materi PAI, penyusunan buku kolase edukatif, pelatihan serta pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran, dan evaluasi melalui observasi proses pembelajaran serta refleksi bersama pihak sekolah. Hasil dari program KKN ini menunjukkan bahwa para guru TK Al-Mukminun Ngrambe menjadi lebih interaktif dalam menyampaikan materi PAI melalui media pembelajaran yang telah disusun. Selain itu, siswa TK menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti dapat mendukung efektivitas pembelajaran PAI pada anak usia dini.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Pendidikan Agama Islam; Bahasa Arab; Anak Usia Dini

ABSTRACT

Islamic Religious Education (PAI) is an important aspect that needs to be instilled from an early age, including in formal education at the kindergarten level. At this stage, teachers are expected to deliver PAI materials in an interactive manner so that religious values can be well understood and accepted by children. However, in practice, there are still



limitations in the availability of engaging learning media, as well as difficulties faced by children in understanding PAI and Arabic language materials. This Community Service Program (KKN) aims to improve the quality of PAI learning for early childhood through the development of interactive learning media and teacher assistance in utilizing these media. The program was carried out by the KKN team from Universitas Darussalam Gontor at TK Al-Mukminun Ngrambe. The methods applied include identifying learning needs, designing play- and song-based media for PAI subjects, compiling an educational collage book, providing training and assistance for teachers in the use of learning media, and conducting evaluations through classroom observations and reflection sessions with the school. The results of this KKN program indicate that teachers at TK Al-Mukminun Ngrambe became more interactive in delivering PAI materials through the developed learning media. In addition, kindergarten students showed increased enthusiasm in participating in learning activities and were able to understand the material more easily. Therefore, the use of interactive learning media has proven to support the effectiveness of PAI learning for early childhood.

Keywords: *Interactive Learning Media; Islamic Religious Education; Arabic Language; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak usia dini (PAUD) memainkan peran penting dalam membentuk dasar pikiran, perasaan, dan kemampuan berinteraksi sosial anak (Kadar Risman, 2023). Ditingkat Taman Kanak- Kanak (TK), pembelajara agama seperti Pendidikan agama Islam dan pengenalan bahasa, termasuk huruf dan istilah arab dalam lingkungan pesantren atau sekolah islam, merupakan bagian penting dari kurikulum (Titin Faiqoh et al., 2025). Pembelajaran ini membantu membentuk karakter dan membangun identitas religious anak-anak (Sultan Zainurrahman AR, Akhmad Sabarudinnur, 2023). Namun, di lapangan terlihat adanya tantangan seperti daya tangkap dan partisipasi anak yang rendah terhadap materi PAI di beberapa Lembaga PAUD, serta kesulitan dalam mengenali bahasa arab di Tingkat Dasar, yang biasanya disebabkan oleh pendekatan yang tidak sesuai dengan perkembangan usia dini.

Secara teori, anak usia 4-7 tahun berada dalam tahap pra-operasional menurut Jean Piaget, sehingga memerlukan pendekatan belajar yang nyata, menggunakan symbol, serta berbasis pada bermain. Pada tahap ini, kemampuan berbahasa anak semakin berkembang, tetapi cara berpikirnya masih intuisi dan berpusat pada diri sendiri (Mauluddia & Solehuddin, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran perlu menggunakan symbol, permainan, dan pengalaman yang



melibatkan indra agar proses belajar lebih efektif. Pendekatan yang membutuhkan abstraksi yang terlalu banyak atau Latihan berupa penghafalan pasif biasanya kurang cocok dan menyebabkan penurunan daya ingat serta semangat belajar anak (Simatwa, 2010).

Berdasarkan penelitian dan studi yang ada, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti multimedia sederhana, buku bergambar interaktif, permainan bernyanyi atau bergerak, serta media digital seperti e-book dan video edukatif, ternyata mampu meningkatkan keterlibatan, keinginan belajar, dan hasil belajar anak-anak usia dini (Dahlan et al., 2025). Media interaktif membantu menyajikan materi PAI dengan cara yang lebih jelas, seperti cerita visual, lagu doa, atau kegiatan bernyanyi dan Gerak. Hal ini membantu anak-anak memahami konsep dasar agama, seperti doa, tata cara ibadah sederhana, dan nilai-nilai moral, dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat. Selain itu, pelatihan yang diberikan kepada guru dalam menggunakan media tersebut sangat penting dan memengaruhi Tingkat keberhasilan penerapannya di dalam kelas.

Penelitian ini fokus pada cara mengenalkan bahasa Arab di tingkat dasar dengan metode komunikatif dan multisensor, seperti lagu, permainan kosakata, TPR (Total Physical Response), serta teknik pengulangan berirama, agar anak-anak bisa belajar kosakata dasar dan bentuk tulisan atau huruf dengan cara yang alami dan menyenangkan. Menggunakan bahan bantu sederhana seperti buku bergambar, kartu kosakata bergambar, dan lagu rima pendek membantu memperkuat dasar keterampilan membaca, pengenalan huruf hijaiyah, dan kosakata dasar. Pendekatan yang diulang, sesuai dengan konteks, dan menggunakan permainan lebih baik daripada cara menghafal secara mekanis pada masa perkembangan ini.

Dalam konteks pengabdian masyarakat melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN), program pengembangan media pembelajaran interaktif serta pembinaan guru PAUD merupakan bentuk intervensi yang sesuai dan bisa berkelanjutan. KKN memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memetakan kebutuhan, merancang solusi yang tepat, melatih guru lokal, serta mengawasi pelaksanaan hingga hasil seperti media, buku panduan, dan kemampuan guru dapat diberikan dan terus dipertahankan oleh sekolah. Pedoman pelaksanaan KKN modern lebih menekankan kerja sama, keberlanjutan, dan pemberdayaan masyarakat. Karena itu, kegiatan yang melibatkan penyerahan keterampilan dan pembuatan materi ajar yang praktis sangat penting untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan usia dini di tempat tersebut.



Berdasarkan kondisi profil yang ditemukan di lapangan di TK AL MUKMINUN (sekolah swasta, memiliki NPSN dan data administratif yang lengkap) serta pengamatan awal terhadap ketersediaan alat dan perlengkapan sekolah yang masih terbatas, maka intervensi KKN yang dirancang perlu difokuskan pada tiga komponen utama. Pertama, pengembangan paket media pembelajaran interaktif PAI yang sesuai dengan karakter anak usia dini. Kedua, penyusunan buku pendamping untuk pengenalan dasar Bahasa Arab yang disederhanakan dan sesuai dengan konteks anak. Ketiga, pelatihan atau pendampingan bagi guru agar mampu menggunakan media tersebut secara optimal dan berkelanjutan di dalam kelas. Argumen ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan tujuan, metode, dan ukuran keberhasilan program KKN yang dijalankan oleh mahasiswa Universitas Darussalam Gontor.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan pelatihan dan pendampingan guru secara langsung di sekolah mitra (Gradini & Dhari, 2025), yaitu TK Al-Mukminun Ngrambe, yang dilaksanakan oleh tim KKN dari Universitas Darussalam Gontor. Tahapan kegiatan diawali dengan pemetaan kebutuhan pembelajaran melalui observasi kelas dan diskusi bersama guru untuk mengidentifikasi kesulitan penggunaan media ajar. Selanjutnya dilakukan pelatihan pembuatan media ajar interaktif berbasis permainan, lagu, dan alat peraga sederhana yang mudah digunakan dalam pembelajaran PAI dan pengenalan Bahasa Arab.

Tahap berikutnya berupa pendampingan penggunaan media ajar di kelas, di mana tim membantu guru menerapkan media yang telah dibuat serta menyesuaikannya dengan karakteristik siswa (Rufiana et al., 2025). Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, refleksi bersama guru, dan perbaikan media ajar agar dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah. Pendekatan ini menekankan praktik langsung dan refleksi bersama sehingga guru tidak hanya mampu membuat media ajar, tetapi juga terampil memanfaatkannya dalam proses pembelajaran sehari-hari..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pembelajaran di TK Al-Mukminun Ngrambe

Kondisi pembelajaran sebelum program berjalan menunjukkan bahwa proses belajar masih berpusat pada guru dengan penggunaan bahan ajar yang terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru cenderung mengikuti alur materi



yang tersedia tanpa banyak modifikasi metode ataupun penggunaan alat bantu belajar yang variatif. Situasi ini membuat kegiatan belajar terasa berulang setiap harinya, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pada usia taman kanak-kanak, anak membutuhkan aktivitas yang melibatkan gerak, suara, warna, dan permainan agar proses belajar menjadi pengalaman yang bermakna (Susanto, 2019). Namun, keterbatasan media membuat pembelajaran lebih sering berlangsung dalam bentuk penjelasan singkat lalu dilanjutkan pengerjaan tugas di buku kerja. Akibatnya, sebagian siswa hanya mengikuti instruksi tanpa benar-benar memahami makna kegiatan yang dilakukan.

Pengamatan di kelas juga menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu bertahan mengikuti kegiatan belajar hingga selesai. Beberapa anak terlihat mudah kehilangan fokus, mulai berbicara dengan teman, atau bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung terlalu lama tanpa variasi aktivitas. Hal ini bukan semata-mata disebabkan oleh perilaku anak, melainkan lebih pada kurangnya stimulasi belajar yang mampu menarik perhatian mereka. Pada tahap perkembangan usia dini, rasa ingin tahu anak sangat tinggi, sehingga pembelajaran membutuhkan pendekatan yang melibatkan pengalaman langsung, permainan edukatif, maupun penggunaan alat peraga yang mampu merangsang indera mereka. Tanpa media pendukung yang cukup, proses pembelajaran menjadi kurang optimal dalam membangun pengalaman belajar anak.

Keterbatasan lainnya terlihat dari jumlah tenaga pengajar yang belum sebanding dengan kebutuhan pembelajaran. Guru harus menangani beberapa kegiatan sekaligus, mulai dari menyiapkan materi, mengelola kelas, hingga membimbing siswa secara individual. Kondisi tersebut membuat guru lebih memilih metode pembelajaran yang praktis dan mudah dilaksanakan dibandingkan merancang media ajar baru yang memerlukan waktu dan tenaga tambahan. Padahal, penggunaan media ajar kreatif dapat membantu guru mengelola kelas dengan lebih efektif karena siswa menjadi lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan belajar. Namun, beban kerja yang cukup tinggi membuat inovasi pembelajaran sulit dilakukan secara maksimal.

Selain faktor jumlah guru, penguasaan materi Pendidikan Agama Islam juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki latar belakang pendidikan agama yang kuat, sehingga penyampaian materi sering dilakukan secara sederhana tanpa pengembangan metode pembelajaran yang menarik. Materi agama yang seharusnya dapat disampaikan melalui cerita, permainan peran, lagu, atau aktivitas



visual sering kali hanya dijelaskan secara singkat. Padahal, pendekatan kreatif sangat penting agar nilai-nilai agama dapat dipahami anak melalui pengalaman yang menyenangkan, bukan sekadar hafalan.

Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan siswa yang cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Anak-anak mengikuti kegiatan karena diarahkan guru, bukan karena dorongan rasa ingin tahu. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sebagian kecil siswa yang merespons dengan antusias, sementara yang lain memilih diam atau mengikuti jawaban temannya. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu membangun interaksi dua arah antara guru dan siswa. Padahal, pada pendidikan usia dini, interaksi aktif merupakan kunci untuk membangun kemampuan berpikir, berbicara, serta perkembangan sosial anak.

Kurangnya variasi media pembelajaran juga membuat kesempatan eksplorasi siswa menjadi terbatas. Anak-anak pada dasarnya belajar melalui bermain dan mencoba secara langsung. Namun, tanpa alat peraga atau media yang mendukung, kegiatan belajar menjadi kurang memberi ruang eksplorasi. Misalnya, pembelajaran huruf hijaiyah hanya dilakukan melalui pengenalan di buku tanpa adanya permainan kartu huruf, lagu, atau aktivitas yang melibatkan gerakan. Hal ini menyebabkan beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk mengenal huruf maupun memahami materi yang diajarkan.

Dari sisi guru, keterbatasan media ajar juga menimbulkan rasa kurang percaya diri ketika mengajar. Guru merasa materi yang disampaikan kurang menarik, tetapi tidak memiliki cukup referensi atau keterampilan untuk membuat media pembelajaran alternatif. Kondisi ini akhirnya membuat guru tetap menggunakan metode lama karena dianggap paling aman dan mudah diterapkan. Dalam jangka panjang, situasi tersebut dapat menghambat pengembangan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif.

Kondisi kelas yang kurang dinamis juga berdampak pada suasana belajar secara keseluruhan. Beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda cepat lelah atau kurang bersemangat ketika kegiatan berlangsung cukup lama. Padahal, pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu anak lebih mudah memahami materi sekaligus membangun sikap positif terhadap sekolah. Ketika suasana belajar kurang menarik, anak cenderung melihat kegiatan belajar sebagai rutinitas yang harus dijalani, bukan sebagai pengalaman yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, diketahui bahwa sebenarnya terdapat keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif.



Namun, keterbatasan waktu, referensi, dan pengalaman membuat guru belum mampu mewujudkannya secara optimal. Oleh karena itu, keberadaan program pelatihan dan pendampingan menjadi penting untuk membantu guru memperoleh keterampilan praktis dalam mengembangkan media ajar yang sederhana namun efektif digunakan di kelas. Secara umum, kondisi awal pembelajaran menunjukkan bahwa kebutuhan utama sekolah bukan hanya pada penyediaan media pembelajaran, tetapi juga pada peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan memanfaatkan media tersebut secara berkelanjutan. Tanpa adanya peningkatan kapasitas guru, penggunaan media ajar hanya akan bersifat sementara. Oleh sebab itu, program pendampingan dirancang untuk memberikan solusi jangka panjang melalui penguatan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Ajar di TK Al-Mukminun Ngrambe

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media ajar merupakan tahap inti dalam program pengabdian ini. Setelah dilakukan pemetaan kebutuhan dan diskusi awal bersama guru, disepakati bahwa pelatihan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran tematik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Materi yang dipilih tidak bersifat abstrak, melainkan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga mudah dipahami dan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif (Fadila & Saputri, 2024). Pelatihan dirancang tidak hanya dalam bentuk penyampaian teori, tetapi menekankan praktik langsung agar guru memperoleh pengalaman konkret dalam merancang dan menggunakan media ajar.



Gambar 1. Sosialisasi Penggunaan Media

**Materi Pelatihan yang Diberikan kepada Guru**

Materi pelatihan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berjalan di sekolah, yaitu tema tumbuhan, buah-buahan, hewan, anggota tubuh, serta identitas keluarga. Kelima tema tersebut dipilih karena memiliki relevansi kuat dengan perkembangan kognitif dan sosial anak usia taman kanak-kanak. Tema tumbuhan dan buah-buahan, misalnya, memungkinkan anak mengenal lingkungan sekitar sekaligus memahami ciptaan Tuhan melalui pendekatan kontekstual. Guru dilatih untuk mengembangkan media visual bergambar yang menampilkan berbagai jenis tumbuhan dan buah, disertai aktivitas menyebutkan warna, bentuk, dan manfaatnya.

Pada tema hewan, pelatihan diarahkan pada pembuatan media interaktif berupa kartu bergambar serta permainan tebak suara hewan. Guru didorong untuk mengaitkan materi dengan pengalaman anak sehari-hari, seperti hewan peliharaan atau hewan yang sering ditemui di lingkungan sekitar. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengenalan nama hewan, tetapi juga membangun kemampuan berbicara dan keberanian anak untuk berinteraksi.

Tema anggota tubuh menjadi bagian penting dalam pelatihan karena berkaitan langsung dengan perkembangan motorik dan kesadaran diri anak. Guru dilatih membuat media papan tubuh sederhana yang dapat ditempel dan dilepas, sehingga anak dapat belajar sambil bergerak dan berpartisipasi aktif. Selain itu, materi identitas keluarga dikembangkan melalui media cerita bergambar dan permainan peran sederhana yang memungkinkan anak mengenal peran ayah, ibu, dan anggota keluarga lainnya. Pendekatan ini membantu anak memahami lingkungan sosial terdekatnya.

Seluruh materi pelatihan disampaikan dengan prinsip sederhana, aplikatif, dan mudah direplikasi. Guru tidak hanya menerima contoh, tetapi juga dilibatkan dalam proses merancang ide media sesuai kebutuhan kelas masing-masing. Pendekatan partisipatif ini bertujuan agar guru merasa memiliki media yang dibuat, sehingga lebih termotivasi untuk menggunakannya dalam pembelajaran.

Jenis Media Ajar yang Dikembangkan

Dalam pelatihan ini, beberapa jenis media ajar berhasil dikembangkan bersama guru. Salah satu media yang paling menarik perhatian adalah penggunaan aplikasi kuis interaktif seperti Kahoot. Media ini digunakan sebagai variasi evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Guru diperkenalkan pada cara membuat kuis sederhana berbasis gambar dan suara, yang kemudian dapat ditampilkan melalui



layar proyektor atau perangkat gawai (Atmasani et al., 2025). Bagi sebagian guru, penggunaan media digital ini merupakan pengalaman baru. Namun setelah praktik langsung, mereka mulai memahami bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan antusiasme siswa.

Selain media digital, pelatihan juga menghasilkan berbagai flash card bergambar sesuai tema pembelajaran. Flash card dibuat dengan desain berwarna cerah dan ukuran yang cukup besar agar mudah terlihat oleh seluruh siswa. Media ini digunakan untuk permainan tebak gambar, penyusunan cerita, maupun latihan menyebutkan kosakata. Keunggulan flash card terletak pada fleksibilitasnya, karena dapat digunakan dalam berbagai aktivitas belajar (Hasanuddin & Prayoga, 2025).

Jenis media lainnya adalah pengembangan buku LKS kreatif berbasis aktivitas kolase (Fajrie et al., 2024). Buku ini dirancang agar anak tidak hanya mengerjakan soal secara tertulis, tetapi juga melakukan kegiatan menempel biji-bijian, cangkang telur, atau lidi sesuai pola gambar yang tersedia. Aktivitas kolase bertujuan melatih motorik halus sekaligus meningkatkan konsentrasi anak (Safitri et al., 2025). Proses pengembangan media dilakukan secara bertahap, mulai dari perencanaan desain, pemilihan bahan, hingga uji coba penggunaan. Guru diberi kebebasan berkreasi selama tetap mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan ini membuat hasil media yang dikembangkan bervariasi dan mencerminkan kreativitas masing-masing guru.

Respons dan Keterlibatan Guru Selama Pelatihan

Respons guru selama pelatihan menunjukkan perubahan yang cukup signifikan dibandingkan kondisi awal. Jika sebelumnya guru cenderung menggunakan metode konvensional karena keterbatasan referensi, selama pelatihan mereka terlihat antusias mencoba hal baru. Kegiatan praktik pembuatan media berlangsung aktif, ditandai dengan diskusi antar guru, saling memberi masukan, serta keinginan untuk menyempurnakan hasil karya.

Penggunaan Kahoot menjadi momen yang paling menarik perhatian. Guru menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media berbasis digital ini. Beberapa guru yang awalnya merasa kurang percaya diri menggunakan teknologi, mulai berani mencoba membuat kuis sederhana. Ketika dilakukan simulasi penggunaan Kahoot, suasana pelatihan menjadi lebih hidup dan penuh tawa. Guru menyadari bahwa media tersebut dapat menjadi solusi untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, keterlibatan guru juga terlihat dari keseriusan



mereka dalam menyelesaikan media cetak seperti flash card dan buku LKS. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi berinisiatif menambahkan ide-ide kreatif sesuai pengalaman mengajar masing-masing. Sikap terbuka dan kolaboratif ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membangkitkan motivasi internal guru untuk berkembang.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pelatihan pembuatan media ajar berjalan efektif dan memberi dampak positif terhadap guru (Rahayu et al., 2022). Mereka memperoleh pengalaman baru, keterampilan praktis, serta kepercayaan diri untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif. Pelatihan ini menjadi fondasi penting sebelum memasuki tahap pendampingan penggunaan media di kelas, sehingga media yang telah dibuat benar-benar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Implementasi Media Ajar dalam Pembelajaran di TK Al-Mukminun Ngrambe

Tahap implementasi merupakan fase penting setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Pada tahap ini, media ajar yang telah dikembangkan bersama guru mulai diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Implementasi dilakukan secara bertahap agar guru dapat menyesuaikan penggunaan media dengan alur pembelajaran yang sudah berjalan. Tim pendamping hadir untuk mengamati, memberi masukan, serta memastikan bahwa media digunakan sesuai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. (a), (b), (c) proses penerapan media pembelajaran dalam kelas.



Penerapan Media Ajar di Kelas

Secara umum, penerapan media ajar berlangsung dengan baik dan sesuai rencana. Guru mulai menggunakan flash card pada kegiatan apersepsi untuk mengenalkan tema tumbuhan, buah-buahan, dan hewan. Media tersebut membantu guru menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Anak-anak tampak lebih fokus ketika guru menunjukkan kartu bergambar dibandingkan ketika hanya menyebutkan materi secara lisan. Interaksi menjadi lebih hidup karena siswa terdorong untuk menjawab pertanyaan dan menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan.

Penggunaan buku LKS kreatif berbasis kolase juga berjalan efektif. Anak-anak terlihat antusias ketika diminta menempel biji-bijian, cangkang telur, atau potongan lidi sesuai pola gambar. Aktivitas ini tidak hanya melatih motorik halus, tetapi juga membuat pembelajaran terasa seperti kegiatan bermain. Guru pun merasa lebih mudah mengelola kelas karena siswa sibuk dengan aktivitas yang terarah. Selain itu, LKS “mencari perbedaan dua gambar” digunakan untuk melatih ketelitian siswa. Kegiatan ini memancing rasa ingin tahu anak dan membuat mereka lebih aktif berdiskusi dengan teman sebangku.

Media digital berupa kuis interaktif melalui Kahoot! juga diterapkan dalam sesi evaluasi sederhana. Guru menggunakan kuis bergambar sesuai tema pembelajaran, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan melihat visual yang familiar. Meskipun penerapan teknologi dilakukan secara sederhana, dampaknya cukup terasa. Anak-anak menunjukkan semangat tinggi ketika mengikuti kuis, bahkan saling memberi dukungan kepada teman yang menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa media digital mampu menjadi variasi yang menyegarkan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, implementasi media ajar tidak mengalami kendala berarti. Guru mampu mengikuti langkah penggunaan media dengan baik karena sebelumnya telah melalui tahap pelatihan dan simulasi. Proses ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan cukup efektif dalam mempersiapkan guru untuk praktik langsung di kelas.

Perubahan Suasana dan Interaksi Belajar Siswa

Salah satu perubahan yang paling terlihat setelah implementasi media ajar adalah suasana kelas yang menjadi lebih hidup. Jika sebelumnya pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, kini interaksi antara guru dan siswa terasa lebih aktif. Anak-anak tidak hanya mendengarkan, tetapi terlibat secara langsung melalui



kegiatan menempel, menunjuk gambar, menjawab kuis, dan bermain peran sederhana. Suasana kelas menjadi lebih seru dan penuh semangat.

Siswa tampak lebih senang mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka menunjukkan ekspresi antusias ketika guru membawa media baru ke dalam kelas. Ketertarikan tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian dan fokus selama kegiatan berlangsung. Anak yang sebelumnya mudah terdistraksi menjadi lebih terlibat karena aktivitas belajar memberi ruang gerak dan partisipasi. Media visual dan aktivitas praktik membantu anak memahami materi dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

Interaksi antar siswa juga mengalami perubahan positif. Dalam kegiatan kolase dan pencarian perbedaan gambar, anak-anak mulai saling berdiskusi dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih kemampuan sosial dan kerja sama. Guru pun merasa suasana kelas lebih kondusif karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan yang terarah. Perubahan suasana belajar ini menunjukkan bahwa media ajar memiliki peran penting dalam membangun pengalaman belajar yang menyenangkan. Anak usia dini pada dasarnya belajar melalui bermain dan eksplorasi. Ketika media ajar mampu menghadirkan unsur tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak terasa membosankan.

Penyesuaian Media dengan Kebutuhan Kelas

Media yang dikembangkan dalam pelatihan terbukti sesuai dengan kebutuhan kelas. Tema-tema yang digunakan seperti tumbuhan, hewan, anggota tubuh, dan identitas keluarga merupakan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini memudahkan guru mengaitkan media dengan pengalaman nyata siswa. Selain itu, bentuk media yang sederhana membuat guru dapat menggunakannya tanpa memerlukan persiapan yang rumit.

Selama implementasi, guru juga melakukan beberapa penyesuaian kecil agar media lebih efektif. Misalnya, ukuran gambar diperbesar agar terlihat jelas oleh seluruh siswa, atau durasi penggunaan kuis digital disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Penyesuaian ini menunjukkan bahwa guru mulai memahami pentingnya fleksibilitas dalam penggunaan media ajar. Kesesuaian media dengan kebutuhan kelas juga terlihat dari respons siswa yang positif. Anak-anak dapat mengikuti instruksi dengan baik dan menunjukkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Guru merasakan bahwa media yang digunakan benar-benar membantu menjelaskan konsep secara lebih konkret. Hal ini menjadi indikator



bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, tahap implementasi menunjukkan bahwa media ajar yang telah dikembangkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih aktif, interaksi lebih hidup, dan siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Keberhasilan tahap ini menjadi dasar kuat untuk melanjutkan pada proses pendampingan dan evaluasi guna memastikan keberlanjutan penggunaan media dalam jangka panjang.

Proses Pendampingan Guru

1. Bentuk pendampingan selama penggunaan media

Pendampingan terhadap guru dilaksanakan secara kolaboratif dan bersifat langsung (*on-site*) selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap awal dilakukan koordinasi untuk menyepakati tujuan pembelajaran dan memilih materi yang sesuai dengan level TK. Selama pelaksanaan, pendamping memberikan demonstrasi cara penggunaan media (*flashcard* dan poster) yang benar meliputi teknik memperkenalkan gambar, pelafalan lafadz bahasa Arab, serta langkah-langkah pengulangan yang menarik bagi anak usia dini. Guru kemudian menerapkan teknik yang didemonstrasikan kepada murid secara bertahap dan konsisten. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan oleh guru berlangsung efektif: interaksi antara guru dan murid tinggi, siswa antusias menerima media, dan aktivitas menirukan/pengulangan yang dipandu guru berjalan responsif.

Kendala utama yang teridentifikasi saat penerapan adalah adanya sebagian murid yang belum menguasai keterampilan membaca huruf. Kondisi ini menyebabkan beberapa anak kesulitan menangkap informasi pada media yang menuntut kemampuan literasi dasar sehingga efektivitas media menjadi terbatas bagi kelompok tersebut. Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan antar siswa memerlukan penyesuaian kecepatan dan tingkat pengulangan yang tidak selalu dapat terpenuhi dalam satu sesi pembelajaran reguler.

2. Solusi dan perbaikan yang dilakukan bersama guru

Untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul selama implementasi media ajar, pendamping bersama guru menyusun dan menerapkan beberapa langkah perbaikan secara terencana. Perbaikan ini difokuskan pada penguatan kemampuan literasi dasar siswa, penyesuaian media agar lebih ramah bagi



murid pra-membaca, serta peningkatan kompetensi guru dalam strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan penguatan pengenalan huruf dan keterampilan membaca dasar secara rutin. Guru mulai membiasakan kegiatan literasi singkat selama lima hingga sepuluh menit setiap hari sebelum pembelajaran inti dimulai. Kegiatan ini difokuskan pada pengenalan bentuk huruf, bunyi huruf, serta latihan membaca suku kata sederhana. Penguatan dilakukan secara konsisten melalui metode yang menyenangkan, seperti permainan kartu huruf, tepuk bunyi huruf, dan membaca bersama secara bergantian. Rutinitas ini membantu siswa membangun fondasi literasi secara bertahap tanpa merasa terbebani.

Selain penguatan literasi, media ajar yang telah dibuat juga dimodifikasi agar lebih sesuai bagi siswa yang masih berada pada tahap pra-membaca. Beberapa media diperbaiki dengan menambahkan gambar yang lebih representatif dan kontras warna yang lebih jelas agar mudah dikenali anak. Media juga dilengkapi simbol visual serta nomor urut untuk memandu langkah penggunaan, sehingga siswa dapat mengikuti instruksi dengan lebih mandiri. Dalam beberapa kegiatan, guru juga menambahkan unsur audio dengan cara membacakan instruksi secara perlahan dan berulang, sehingga siswa memperoleh stimulasi visual dan auditori secara bersamaan.

Perbaikan berikutnya dilakukan melalui penerapan strategi pembelajaran diferensiasi. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil berdasarkan tingkat kemampuan membaca. Kelompok yang masih berada pada tahap awal mendapatkan pendampingan lebih intensif melalui *guided practice*, yaitu latihan membaca yang dilakukan bersama guru secara perlahan dan terarah. Sementara itu, siswa yang sudah lebih mahir diberikan aktivitas pengayaan seperti menyusun kata sederhana atau mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai. Strategi ini membantu guru memberikan dukungan yang lebih tepat sasaran sesuai kebutuhan masing-masing siswa.

Untuk memperkuat keterampilan mengajar, pendamping juga memberikan pelatihan singkat kepada guru mengenai teknik membaca nyaring (*reading aloud*) yang efektif bagi anak usia dini. Guru dilatih menggunakan intonasi yang ekspresif, jeda yang tepat, serta kontak mata untuk menjaga perhatian siswa. Selain itu, guru diperkenalkan pada teknik scaffolding, yaitu memberikan bantuan secara bertahap dan menguranginya



ketika siswa mulai mampu mandiri. Pemanfaatan media secara multisensori juga ditekankan, dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan kinestetik agar proses belajar lebih menyeluruh.

Sebagai bentuk tindak lanjut, dilakukan monitoring dan evaluasi berkala melalui catatan observasi sederhana. Guru mencatat perkembangan kemampuan membaca siswa, tingkat keterlibatan selama pembelajaran, serta respons terhadap media yang digunakan. Catatan ini kemudian didiskusikan bersama dalam sesi refleksi antara pendamping dan guru. Melalui evaluasi tersebut, strategi pembelajaran dapat disesuaikan kembali agar lebih efektif.

Implementasi solusi dilakukan secara bertahap dan dievaluasi secara kolaboratif. Hasil awal menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa pra-membaca ketika media disederhanakan dan kegiatan penguatan huruf dilakukan secara rutin. Suasana kelas menjadi lebih kondusif karena siswa memahami langkah kegiatan dengan lebih jelas. Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan agar penguatan literasi dasar dilaksanakan secara konsisten dan variasi media, terutama kombinasi visual dan audio, terus diintegrasikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, tujuan program pendampingan dapat tercapai secara optimal dan berkelanjutan. E. Dampak Program terhadap Guru dan Siswa.

Dampak Program terhadap Guru dan Siswa

Implementasi program pendampingan dan penyediaan media pembelajaran berdampak positif terhadap aspek profesional guru. Guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam perancangan dan adaptasi media (mis. variasi *flashcard*, poster, dan aktivitas terkait) serta keberanian untuk mencoba teknik pengajaran baru. Kepercayaan diri guru meningkat terlihat dari inisiatif mengintegrasikan media secara mandiri dalam proses pembelajaran, kemampuan memodifikasi materi sesuai kebutuhan kelas, dan kesiapan memimpin kegiatan interaktif. Perubahan ini memperkuat kapasitas pedagogis guru dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Program ini berkontribusi pada kenaikan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dan sesuai usia memfasilitasi keterlibatan verbal dan non-verbal anak (mis. menirukan lafaz, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam permainan belajar), sehingga frekuensi interaksi antara siswa dan guru meningkat. Selain itu, media yang dikembangkan membantu penyederhanaan konsep sehingga pemahaman siswa



terhadap materi terutama materi agama dan pengenalan huruf atau kosa kata menjadi lebih cepat dan lebih mudah diakses. Dampak ini terutama nyata pada kelompok siswa yang telah memasuki tahap pra-literasi, di mana dukungan visual dan auditori mempercepat proses pengertian.

Secara keseluruhan, kualitas pembelajaran mengalami pergeseran dari model yang cenderung pasif menjadi lebih interaktif dan berpusat pada aktivitas siswa. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dominan ceramah kini diwarnai oleh aktivitas multisen-sori, permainan edukatif, dan praktik terarah yang meningkatkan motivasi belajar (Sanjaya, 2013). Perubahan ini tidak hanya meningkatkan suasana kelas yang menjadi lebih dinamis dan kondusif tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar jangka pendek melalui pengulangan bermakna dan *reinforcement*.

Dampak yang diperoleh dari pelaksanaan program menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran yang sederhana namun dirancang secara terencana mampu meningkatkan kapasitas guru sekaligus keterlibatan siswa dalam konteks kegiatan KKN. Guru menjadi lebih percaya diri dalam merancang dan menggunakan media ajar, sementara siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengoptimalkan hasil dalam jangka panjang, diperlukan upaya lanjutan berupa pelatihan singkat yang berkelanjutan bagi guru mengenai desain dan pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Selain itu, monitoring dan evaluasi secara berkala perlu dilakukan guna mengukur perkembangan kompetensi guru serta capaian belajar siswa secara lebih terstruktur. Pengembangan variasi media yang responsif terhadap perbedaan tingkat literasi siswa juga menjadi penting agar pembelajaran semakin inklusif dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Dengan langkah-langkah tersebut, keberlanjutan dan efektivitas program diharapkan dapat terus terjaga serta memberikan dampak yang lebih luas bagi kualitas pembelajaran di sekolah.

Evaluasi

Sebagai bagian dari tahap akhir kegiatan, dilakukan proses monitoring dan evaluasi untuk melihat sejauh mana media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara efektif oleh guru serta berdampak pada proses belajar siswa. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pencatatan sederhana mengenai keterlibatan siswa, serta diskusi reflektif bersama guru setelah kegiatan pembelajaran selesai.



Selama proses observasi, tim pendamping memperhatikan beberapa indikator, antara lain tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, kemampuan siswa mengikuti instruksi pembelajaran, serta respons siswa terhadap penggunaan media ajar yang digunakan oleh guru. Selain itu, guru juga diminta mencatat pengalaman mereka ketika menggunakan media pembelajaran, termasuk kemudahan penggunaan media, respons siswa di kelas, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap suasana belajar di kelas. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2017), terutama ketika media visual dan aktivitas praktik seperti kolase, permainan kartu bergambar, serta kuis interaktif digunakan dalam proses belajar. Media tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih konkret sehingga mereka lebih mudah mengikuti alur pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dari sisi guru, proses pendampingan dan penggunaan media ajar juga memberikan dampak terhadap peningkatan kepercayaan diri dalam mengajar (Mulyasa, 2015). Guru mulai mencoba variasi metode pembelajaran yang lebih kreatif serta menyesuaikan media yang digunakan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilakukan tidak hanya menghasilkan media ajar, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini (Yus, 2011).

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan dan pendampingan media pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan KKN memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di TK Al-Mukminun Ngrambe. Namun demikian, untuk menjaga keberlanjutan program, diperlukan upaya tindak lanjut berupa pengembangan variasi media pembelajaran secara berkala serta kegiatan pelatihan lanjutan bagi guru. Monitoring secara berkala juga penting dilakukan agar penggunaan media pembelajaran tetap konsisten dan dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan siswa (Rivai, 2013).



SIMPULAN

Program KKN di TK Al-Mukminun Ngrambe berhasil menciptakan paket media pembelajaran yang mudah digunakan, seperti flashcard, LKS kolase, dan kuis interaktif. Selain itu, program ini juga membuat semangat dan kreativitas guru meningkat, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan menarik. Pelatihan serta bimbingan langsung di tempat mengajarkan guru untuk lebih percaya diri dalam mencoba metode pengajaran yang beragam dan menyesuaikan media sesuai dengan kebutuhan setiap kelas. Namun, hasil yang menyebutkan ada peningkatan masih didasarkan pada pengamatan dan catatan reflektif saja, sedangkan data yang berbentuk angka belum ditampilkan. Untuk pengembangan lebih lanjut, dianjurkan menambahkan pengukuran sederhana untuk mengevaluasi hasil belajar, menjelaskan ukuran sampel dan durasi intervensi secara jelas, melakukan pemantauan secara berkala, serta mengembangkan variasi media yang lebih ramah bagi anak pra-membaca agar proses belajar lebih inklusif dan memiliki dampak yang bertahan lama. Jika langkah-langkah tersebut dilaksanakan, maka intervensi yang sudah berjalan memiliki potensi besar untuk terus berlanjut dan memberikan kontribusi nyata terhadap kualitas pendidikan anak usia dini (PAI) dan kemampuan pengenalan bahasa Arab di tingkat PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. In *Jakarta: RajaGrafindo Persada* (pp. 19–21).
- Atmasani, D., Suhaeb, S., & Munir, N. S. (2025). *Information Technology Education The Effectiveness of Kahoot! In Increasing Student Participation and Learning Outcomes in Higher Education*. 4(2), 255–262.
- Dahlan, D., Iman, M., Hurayrah, A. Y., & Guratmana, M. F. (2025). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Desain Media Visual Kreatif pada PAUD Kana*. 7, 401–412.
- Fadila, F., & Saputri, R. A. (2024). *Teacher Training and Professional Development in Early Childhood Education: Global Trends and Challenges*. (1).
- Fajrie, N., Hariyadi, A., Faizah, H., Evans, D. G., Prestoza, M. J. R., & Pratama, H. (2024). *Natural Material Media in Early Childhood Collage Art Creativity: Study of Local Cultural Learning with a Qualitative Approach*. 5(4), 585–593. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i4.1914>



- Gradini, E., & Dhari, P. W. (2025). *From Training To Practice: A Community-Based Mentoring Model For Implementing Kurikulum Merdeka In the contemporary era , characterized by rapid developments and transformations , the Suharyani et al ., 2023). A key feature of the Kurikulum Merdeka is its emphasis on cultivating a dan Rahmatan Lil Alamin (P5RA) among students. This objective is aimed at fostering not only. 21(1), 1–18.*
- Hasanuddin, M., & Prayoga, A. A. (2025). *The Effectiveness of Using Flashcards in Improving Early Childhood Reading Skills. 1(1), 7–13.*
- Kadar Risman, D. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Islam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.
- Mauluddia, Y., & Solehuddin, M. (2023). *The Application of Playing in Early Childhood Education Based o n Piaget ' s Way of Thinking. 06(02), 143–156.*
- Mulyasa, E. (2015). Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. In *Bandung: Remaja Rosdakarya* (pp. 37–39).
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., Pendidikan, T., Sultan, U., Tirtayasa, A., Pendidikan, T., Sultan, U., Tirtayasa, A., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak. 8(2), 108–114.*
- Rivai, N. S. dan A. (2013). Media Pengajaran. In *Bandung: Sinar Baru Algensindo* (pp. 131–133).
- Rufiana, I. S., Arifin, S., Ekawati, R., & Mashfufah, A. (2025). *Pendampingan Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 (As-Three) dalam Rangka Mengoptimalkan Implementasi Kurikulum Merdeka. 5(1), 28–36.*
- Safitri, F., Widiarty, N., Jutira, N., Ode, W., & Irwan, N. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Kolase. 7, 166–172.*
- Sanjaya, W. (2013). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. In *Jakarta: Kencana Prenada Media Group* (pp. 204–206).
- Simatwa, E. M. W. (2010). *Piaget ' s theory of intellectual development and its implication for instructional management at pre- secondary school level. 5(July), 366–371.*



- Sultan Zainurrahman AR, Akhmad Sabarudinnur, dan M. R. F. (2023). Penerapan Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1.
- Susanto, A. (2019). Pendidikan Anak Usia Dini: Karya dan Teori. In *Jakarta: Bumi Aksara* (pp. 86–88).
- Titin Faiqoh, Muh. Rodhi Zamzami, & Naila Nahdiyah. (2025). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *AJMIE: Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education*, 5(2). <https://doi.org/10.32478/9a6c3x14>
- Yus, A. (2011). Model Pendidikan Anak Usia Dini. In *Jakarta: Kencana Prenadamedia Group* (pp. 124–126).