



## Pengenalan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Android untuk Anak Prasekolah pada Pendidik Lembaga PAUD

Rr. Deni Widjayatri<sup>1✉</sup>, Lizza Suzanti<sup>2</sup>, Fitri Alfarisa<sup>3</sup>, Rika Ar Nurazka<sup>4</sup>,  
Firda Rahmadini<sup>5</sup>, Desi Safitri<sup>6</sup>, & Alifah Audina<sup>7</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, deniwidjayatri@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-3261-996X](https://orcid.org/0000-0003-3261-996X)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, lizzasuzanti@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-5736-2625](https://orcid.org/0000-0001-5736-2625)

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, alfarisa@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-6041-7698](https://orcid.org/0000-0002-6041-7698)

<sup>4</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, rika.arnurazka@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-0272-9754](https://orcid.org/0000-0003-0272-9754)

<sup>5</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, firdarahma29@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-5373-5049](https://orcid.org/0000-0002-5373-5049)

<sup>6</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, desisafitri28@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-9983-005X](https://orcid.org/0000-0002-9983-005X)

<sup>7</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, alifahaudina@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-5944-1458](https://orcid.org/0000-0001-5944-1458)

### Article Info

#### History Article

Received:

May 2022

Accepted:

Feb 2022

Published:

Aug 2022

### Abstract

In the current era, a kindergarten teacher or educator must be smarter in sorting the available digital content based on children's developmental achievements but still freely and easily accessible. Mobile application is one preferable media that can be utilized. This community service aimed to (1) introduce and provide training on the use of android application-based digital learning media for preschoolers to kindergarten educators in Serang City, Banten, and (2) examine the level of satisfaction of kindergarten educators regarding content presented in the Giat Bergerak and EduGame MARU applications. This community service used online training methods through the Zoom application, targeting 45 early childhood educators. Stages of activities include preparation, implementation, and evaluation of the results of activities. The Giat Bergerak mobile application consists of content for gross and fine motor activities, educational games, and information on children's health and safety; while the EduGame MARU application contains content introducing and playing simple concepts of numbers, algebra, geometry, statistics, and probability. Furthermore, on average above 90% of early childhood educators who participated in the program expressed their satisfaction with the Giat Bergerak and EduGame MARU applications which were seen from four aspects, namely content quality, alignment of learning objectives, feedback, and motivation.

### Keywords:

Early Childhood, Giat Bergerak, EduGame MARU

### How to Cite:

Widjayatri, R. D., Suzanti, L., Alfarisa, F., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Safitri, D., & Audina, A. (2022). Pengenalan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android untuk anak prasekolah pada pendidik lembaga PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 203-214.

---

## Artikel Info

*Riwayat Artikel*

Dikirim:

Mei 2022

Diterima:

Feb 2022

Diterbitkan:

Agu 2022

---

## Abstrak

Di era saat ini, seorang guru atau pendidik lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus lebih pintar memilah konten yang tersedia sesuai dengan capaian perkembangan anak namun gratis dan tetap mudah diakses. Aplikasi mobile adalah salah satu pilihan yang dapat digunakan kebutuhan tersebut. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk (1) mengenalkan dan memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android bagi anak prasekolah kepada pendidik PAUD di Kota Serang Banten, dan (2) mengkaji tingkat kepuasan pendidik PAUD mengenai konten yang disajikan dalam aplikasi Giat Bergerak dan EduGame MARU. Kegiatan PKM ini menggunakan metode pelatihan daring melalui aplikasi Zoom, menyangkut 45 tenaga pendidik PAUD. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil kegiatan. Aplikasi Giat Bergerak terdiri dari konten kegiatan motorik kasar dan halus, permainan edukatif, serta informasi kesehatan dan keselamatan anak; sedangkan aplikasi EduGame MARU berisi konten pengenalan dan permainan konsep sederhana tentang bilangan, aljabar, geometri, statistika, dan probabilitas. Selanjutnya, rata-rata di atas 90% peserta PKM yang berpartisipasi dari pendidik PAUD menyatakan puas terhadap aplikasi Giat Bergerak dan EduGame Maru yang dilihat dari empat aspek, yaitu kualitas konten, keselarasan tujuan pembelajaran, umpan balik, dan motivasi.

---

## Kata Kunci:

PAUD, Giat Bergerak, EduGame MARU

---

## Cara mensitasi:

Widjayatri, R. D., Suzanti, L., Alfarisa, F., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Safitri, D., & Audina, A. (2022). Pengenalan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android untuk anak prasekolah pada pendidik lembaga PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 203-214.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi ini membawa dampak disegala bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Dewi, 2005). Lebih lanjut zaman teknologi ini memunculkan sebuah asumsi bahwa saat ini individu hidup dan tinggal dalam lingkungan yang sarat akan teknologi, dimana terdapat berlimpah informasi, percepatan kemajuan teknologi yang sangat tinggi dan pola komunikasi yang baru. Dalam hal ini, guru atau pendidik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar yang sesuai dengan jamannya. Lebih lanjut dengan kondisi pandemi yang dialami baru-baru ini, guru memiliki peranan untuk mengoptimalkan peranan teknologi selama proses pembelajaran. Khusus untuk peserta didik yang masih berusia muda atau anak usia dini, tenaga pendidik perlu memilah padanan materi yang disajikan secara digital supaya tepat sasaran. Ketepatan konten media pembelajaran yang akan digunakan tenaga pendidik lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebaiknya mengacu pada stimulasi aspek perkembangan AUD.

Keberhasilan media pembelajaran bagi anak usia dini apabila media tersebut dapat berpengaruh pada perkembangan, kecerdasan, ataupun keterampilan anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak ialah aplikasi berbasis android. Hal ini senada dengan hasil penelitian (Rahayu, Mustaji, & Bachri, 2022) yang mengungkapkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis aplikasi android bagi anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan. Terbukti secara praktis bahwa media berbasis android memudahkan anak dalam menggunakan. Selain itu, pembelajaran dikemas dengan menarik sesuai dengan aspek perkembangan anak dengan prinsip belajar anak yaitu belajar melalui bermain. Disisi lain untuk meningkatkan tren pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

Era digital saat ini pembaharuan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik di lembaga PAUD. Aplikasi berbasis android yang digunakan pada proses pembelajaran sangat menarik perhatian anak, sehingga membangkitkan motivasi belajar. Sistem android memiliki sistem operasi yang memudahkan anak dalam menggunakannya, sebagai contoh aplikasi pengenalan huruf hijaiyah, berbasis android yang dikembangkan oleh (Prasetyo et al., 2020). Aplikasi tersebut mudah digunakan anak dan efektif dalam mengenal serta menulis huruf hijaiyah bagi siswa PAUD.

Pendekatan pembelajaran yang berbasis digital merupakan kebutuhan di abad 21 ini. Seorang guru atau pendidik lembaga PAUD harus cerdas dalam memilih konten yang tersedia sesuai dengan capaian perkembangan namun tetap mudah diakses dengan tidak berbayar. Playstore merupakan salah satu *platform* digital yang bisa diakses dari gawai tenaga pendidik, orang tua dan masyarakat. Akan tetapi tidak semua konten layak untuk dijadikan media pembelajaran digital untuk mempersiapkan anak prasekolah melanjutkan stimulasi ke jenjang lembaga formal (Sekolah Dasar). Kondisi masih dibutuhkannya media pembelajaran digital untuk anak prasekolah disampaikan oleh tenaga pendidik Lembaga PAUD. Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga pendidik Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten diperoleh informasi bahwa kehadiran aplikasi android yang mudah diakses dan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak prasekolah (4-6 tahun) sangat dibutuhkan. Media pembelajaran yang memuat konten ringan, fleksibel tetapi memiliki nilai manfaat yang tinggi untuk anak-anak. Hal ini sangat dibutuhkan sebagai alternatif stimulasi media pembelajaran digital yang bisa diakses tidak hanya di sekolah tapi juga di rumah.

Giat Bergerak dan Edugame MARU (Matematika Seru) hadir untuk mengatasi kendala dalam penyajian konten media pembelajaran digital berbasis aplikasi android. Fitur menu aplikasi Edugame MARU ada dua yaitu Game Edukasi dan Permainan Tradisional. Kemudahan dan kepraktisan dalam akses menjadi keunggulan produk yang bisa dimanfaatkan oleh tenaga

pendidik lembaga PAUD, orang tua dan masyarakat. Aplikasi Giat Bergerak merupakan salah satu aplikasi android berupa media pembelajaran digital yang ditujukan untuk mengembangkan aspek fisik motorik, keselamatan dan tindakan preventif mitigasi bencana untuk anak prasekolah. Aplikasi ini merupakan produk luaran dari kegiatan PKM RSH 2021 yang berhasil didanai Kemdikbud hasil kolaborasi antara mahasiswa PGPAUD dan PGSD dengan dosen pendamping PGPAUD (Nurazka et al., 2022). Aplikasi Giat Bergerak bisa diakses tanpa biaya pada *platform playstore*. Dengan konten menarik, anak akan diajak untuk beraktivitas sesuai pengembangan aspek fisik motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan gerak seperti bergerak, berjalan, merangkak, melompat atau berlari, sedangkan motorik halus merupakan perkembangan gerak otot kecil dengan koordinasi mata dan tangan seperti menggambar, menulis, memotong, dan menyusun puzzle. Pada ragam menu, akan ada bentuk stimulasi keterampilan pra menulis. Sedangkan aplikasi EduGame MARU merupakan aplikasi android yang bertujuan untuk mempersiapkan kemampuan numerasi pada usia prasekolah. Numerasi yang menjadi fokus konten adalah konsep matematika permulaan AUD dengan mengacu pada prinsip (*National Council of Teachers of Mathematics*) NCTM. Berdasarkan prinsip dan standar dari NCTM terdapat lima konsep matematika yang perlu dikuasai yakni; bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data dan probabilitas (NAEYC & NCTM, 2010). Bagi anak usia dini sebagai permulaan untuk memenuhi konsep tersebut, dapat dimulai dengan kegiatan mencocokkan, klasifikasi, membandingkan, mengurutkan, atupun penyusunan berpola.

Menilik dari tingginya manfaat aplikasi media pembelajaran Giat Bergerak dan EduGame MARU maka kolaborasi Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Serang, khususnya tim pengusul yang merupakan dosen di universitas dengan fokus bidang perkembangan anak usia dini dan penilaian pembelajaran mencoba mengambil peran. Adapun tujuan kegiatan PKM ini yakni untuk 1) mengenalkan dan memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi android untuk anak prasekolah pada pendidik lembaga PAUD di Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten, dan 2) menelaah tingkat kepuasan tenaga pendidik lembaga PAUD terkait konten yang disajikan dalam aplikasi Giat Bergerak dan Edugame MARU sehingga bisa lebih tepat sasaran jika dilakukan pengembangan versi 2.

## METODOLOGI

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan dengan metode pelatihan atau workshop. Kegiatan PKM dengan tema Pengenalan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Android untuk Anak Prasekolah Pada Pendidik Lembaga PAUD di Kecamatan Serang dilakukan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi zoom. Penggunaan buku panduan dan bentuk evaluasi penggunaan aplikasi Giat Bergerak dan Edugame MARU menjadi model unggulan dalam PKM ini. Metode yang digunakan dari aplikasi Giat Bergerak dan Edugame MARU yaitu metode role play (berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan). Khalayak sasaran pada kegiatan PKM ini yaitu tenaga pendidik Lembaga PAUD di Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten yang berjumlah 45 pendidik anak usia dini. Target luaran yang diharapkan pada kegiatan pengabdian ini adalah artikel pada jurnal PKM terakreditasi nasional; HKI berupa artikel PKM; liputan di media local/nasional; model unggulan berupa teknis pelaksanaan efektivitas pelaksanaan PKM.

Kegiatan PKM ini dilakukan dengan tiga tahapan yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yakni:

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan yang dilakukan adalah koordinasi tim terkait susunan kegiatan yang akan dilakukan, menyebar undangan, mempersiapkan zoom meeting, serta persiapan materi dan angket yang akan disampaikan pada saat kegiatan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan terbagi menjadi dua sesi yakni: Pada sesi pertama diisi dengan pemaparan materi tentang pentingnya media pembelajaran dan dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi Giat Bergerak dan EduGame MARU. Pemaparan ditutup dengan sesi tanya jawab. Kegiatan PKM yang dilakukan secara daring menjadikan guru tidak bisa secara langsung mendapatkan bimbingan dari tim pengabdian. Pada sesi kedua semua peserta diminta untuk mencoba secara langsung aplikasi Giat Bergerak dan EduGame MARU yang bisa didownload langsung di playstore. Setelah peserta mencoba secara langsung, selanjutnya peserta mengisi angket kepuasan terkait aplikasi yang telah dihasilkan oleh tim peneliti. Kegiatan pengabdian ini juga dibantu oleh mahasiswa sebagai fasilitator.

## 3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi kegiatan PKM ini dilakukan dengan menganalisis hasil angket kepuasan pengguna aplikasi. Hal ini menjadi masukan untuk tim pengabdian dalam mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah diciptakan. Instrument angket yang dikembangkan meliputi empat aspek yakni kualitas media, keterkaitan dalam pembelajaran, umpan balik, dan motivasi Selanjutnya evaluasi juga dilakukan bersama oleh tim peneliti terkait kegiatan yang telah dilakukan seperti hambatan dan peluang untuk melakukan tindak lanjut pada kegiatan setelahnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengenalan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Android untuk Anak Prasekolah *Pengenalan Aplikasi Giat Bergerak*

Pada proses pengenalan aplikasi yang pertama ini, para Pendidikan dikenalkan bahwa aplikasi ini dapat diakses pada playstore dengan judul “Giat Bergerak”. Konten dalam aplikasi Giat Bergerak meliputi kegiatan bergerak motorik kasar dan halus, permainan edukasi, dan informasi kesehatan serta keselamatan anak. Adapun acuran perkembangan motorik halus dan motorik kasar yakni mengacu pada Permendiknas No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini seperti terlihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Usia 4 Tahun – 6 Tahun

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Capaian perkembangan	
		Usia 4 s.d <5 tahun	Usia 5 s.d < 6 tahun
1.	Motorik Kasar	(1) Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb. (2) Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). (3) Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi. (4) Melempar sesuatu secara terarah. (5) Menangkap sesuatu secara tepat. (6) Melakukan Gerakan antisipasi. (7) Menendang sesuatu secara terarah. (8) Memanfaatkan alat permainan di luar kelas	Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. (2) melakukan koordinasi Gerakan kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam (3) Melakukan permainan fisik (4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (5) melakukan kebersihan diri.
	Motorik Halus	(1) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan dan lingkaran. (2) menjipak bentuk. (3) mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. (4) Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media (5) Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	(1)Menggambar sesuai gagasannya (2) Meniru bentuk (3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (4) Menggunakan alat tulis dengan benar (5) Menggantung sesuai dengan pola (6) Menempel gambar dengan tepat (7) Mengekspresikan diri melalui Gerakan menggambar secara detail.



**Gambar 1.** Aplikasi Giat Bergerak di Playstore (Nurazka et al., 2022).

Pada umumnya, pembelajaran AUD untuk aspek perkembangan fisik atau motoriknya lebih banyak difokuskan pada motorik halus. Sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan. Padahal pengembangan motorik kasar pada anak usia dini juga perlu bimbingan dari pendidik dan orang tua. Perkembangan kemampuan motorik kasar sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik maka akan menimbulkan konsep diri negatif pada diri anak (Mursid, 2015). Kegiatan motorik kasar yang disajikan dalam aplikasi adalah untuk anak usia 5-6 tahun sesuai usia anak usia dini yang memasuki jenjang prasekolah. Adapun kegiatan motorik kasar yang dicontohkan dalam aplikasi meliputi: jumping/ melompat, keseimbangan, kebersihan, skipping, engklek, tarian, senam, dan hula hoop. Kegiatan stimulus motorik kasar ini disajikan dalam bentuk gambar bergerak sehingga memudahkan anak dalam mempraktekkan gerakan stimulus motorik kasar.



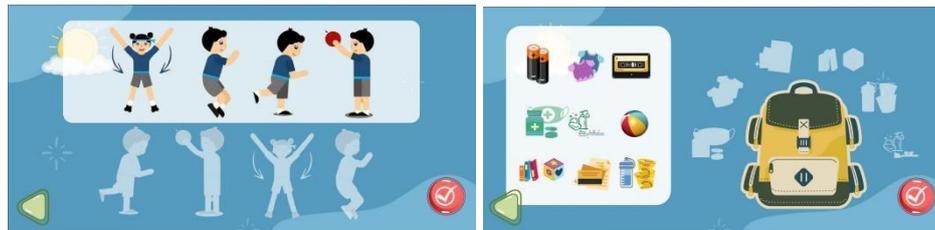
**Gambar 2.** Contoh Kegiatan Motorik Kasar dalam Aplikasi Giat Bergerak

Selanjutnya stimulus kegiatan motorik halus juga tersedia dalam konten aplikasi ini untuk anak usia 4-5 tahun. Menurut Huda, Faeruz & Hayati (2019) gerakan motorik halus adalah gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergerakan tangan yang tepat. Penguasaan motorik halus anak sama pentingnya dengan motorik kasar. Kegiatan stimulus motorik halus dalam aplikasi ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya: menggambar, mengecap, menempel, bola kertas, menulis, menggunting, dan meronce. Gambar yang disajikan dalam kegiatan stimulus motorik halus juga disertai dengan manfaat pada setiap gerakan seperti yang tersaji dalam Gambar 3.



**Gambar 3.** Contoh Kegiatan Motorik Halus dalam aplikasi Giat Bergerak

Setelah anak melakukan aktivitas motorik kasar dan motorik halus, selanjutnya konten ini juga menyajikan permainan edukatif. Kegiatan permainan ini meliputi aktivitas mencocokkan seperti ukuran pesawat kecil ke besar, menyusun warna lampu lalu lintas, pasangkan gambar, menyusun alat makan, menyusun angka pada engklek. Aktivitas selanjutnya yakni mengelompokkan seperti mengelompokkan hewan berlari dan melompat, mengumpulkan sampah sesuai tempat sampah, mengumpulkan isi tas siaga, kelompok bencana alam, kelompok angka dan huruf. Permainan edukatif lain juga terdapat aktivitas memilih bentuk seperti bentuk segitiga, lingkaran, persegi, bintang, dan bentuk geometri.



**Gambar 4.** Contoh Permainan Edukasi dalam Aplikasi Giat Bergerak

### ***Pengenalan Aplikasi Edugame MARU***

Tidak jauh berbeda dengan aplikasi pertama, pada proses pengenalan aplikasi kedua ini, peserta juga dikenalkan bahwa aplikasi ini dapat diakses pada playstore dengan judul EduGame MARU (Matematika Seru). Konten aplikasi ini meliputi pengenalan matematika permulaan seperti pengenalan dan bermain konsep sederhana bilangan, aljabar, geometri, statistik, dan probabilitas. Selain konten materi, disajikan juga pada aplikasi EduGame MARU (Matematika Seru) ini pengenalan hewan asli Indonesia diantaranya gajah, buaya, kudani, harimau, elang, dan orang utan. Hal ini dimaksudkan untuk menarik perhatian anak dalam bermain serta belajar.



**Gambar 5.** Aplikasi EduGame MARU di Playstore (Widjayatri, et al., 2021)

Konten pertama dalam aplikasi ini memuat konsep pengenalan bilangan (angka). Sebelum anak belajar mengenal bilangan (angka), anak akan diberi penjelasan terkait konsep bilangan, setelah itu anak baru dikenalkan bilangan dalam bentuk angka seperti terlihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Konsep Pengenalan Bilangan dalam Aplikasi Edugame MARU

Konten kedua dalam aplikasi ini adalah mengenal konsep aljabar. Pengenalan konsep aljabar ini meliputi simbol penjumlahan, pengurangan, serta sama dengan. Literasi matematika terlihat jelas sudah mulai dikenalkan sejak dini dalam aplikasi ini seperti tersaji dalam Gambar 7.



**Gambar 7.** Konsep Pengenalan Aljabar dalam Aplikasi Edugame MARU

Konten ketiga yakni mengenalkan konsep statistik. Konsep awal ini dikenalkan pada anak agar anak mulai memahami konsep besar, kecil, lebih besar, lebih kecil, banyak, sedikit, dan seterusnya. Contoh pengenalan statistik pada AUD dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8.** Konsep Pengenalan Statistik dalam Aplikasi Edugame MARU

Konten keempat meliputi pengenalan geometri konsep dan praktiknya. Pada konten ini anak dikenalkan pada konsep bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, dan bintang. Bentuk geometri ini juga disajikan dalam warna yang menarik sehingga perhatian anak terfokus ketika belajar seperti tersaji pada Gambar 9.



Gambar 9. Konsep Pengenalan Geometri dalam Aplikasi Edugame MARU

Konten kelima atau yang terakhir yakni memuat pengenalan probabilitas dalam bentuk pola seperti pola ab-ab, abc-abc, dan seterusnya. Pada konten ini disajikan pola probabilitas dalam bentuk gambar sehingga anak akan lebih terbayang pengaplikasian konsep probabilitas seperti terlihat pada Gambar 10.

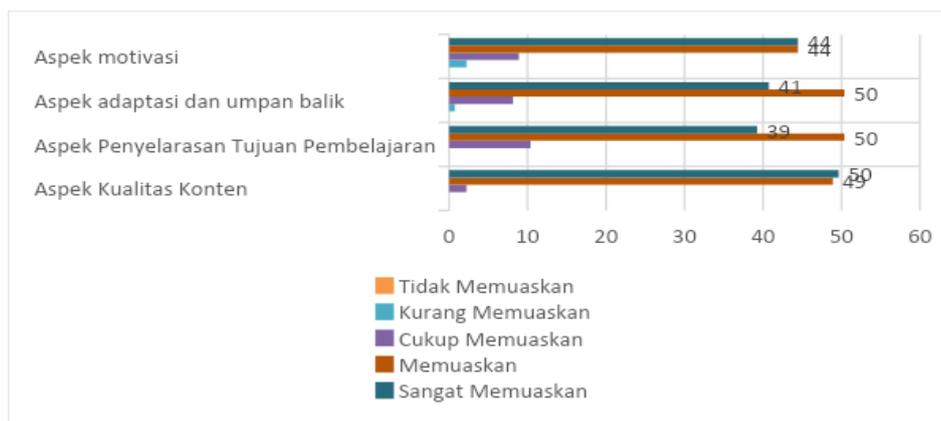


Gambar 10. Konsep Pengenalan Probabilitas dalam Aplikasi Edugame MARU

### Kepuasan Pengguna Aplikasi oleh Pendidik Lembaga PAUD

#### Kepuasan Pengguna Aplikasi Giat Bergerak

Berdasarkan hasil kuesioner tentang kepuasan pendidik terhadap aplikasi “Giat Bergerak” yang dilihat dari 4 aspek yakni kualitas isi materi, pembelajaran, umpan balik, serta motivasi diperoleh hasil bahwa rerata di atas 89% puas bahkan sangat puas terhadap media pembelajaran aplikasi Giat Bergerak seperti tersaji pada Gambar 11.



Gambar 11. Kepuasan Pendidik AUD terhadap Aplikasi Giat Bergerak

Kepuasan pendidik yang cukup tinggi terhadap aplikasi Giat Bergerak menggambarkan kebermanfaatan media pembelajaran ini. Hal ini terlihat bahwa secara konten dimana kegiatan motorik halus dan motorik kasar sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan anak di usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Susilo (2019) yang menghasilkan bahwa perkembangan teknologi informasi, salah satunya media pembelajaran mempunyai pengaruh

terhadap tumbuh kembang anak yang dimulai dari tahap usia anak 0-5 tahun, dimana salah satu aspek yang dibahas adalah aspek perkembangan fisik, yang diukur dari pertumbuhan dan perkembangan tinggi, berat, keterampilan gerakan kasar, dan gerakan halus. Begitupun pada aspek motivasi dan *feedback*, media pembelajaran ini sangat membantu sebagai alternatif media pembelajaran berbasis aplikasi android yang masih sedikit. Dari segi anak aplikasi ini juga dirasa cukup memotivasi belajar anak karena tampilan media pembelajarannya yang menarik.

### **Aplikasi Edugame MARU**

Berdasarkan hasil kuesioner tentang kepuasan penggunaan aplikasi *EduGame MARU* (Matematika Seru) mendapatkan respon positif dari 45 pendidik anak usia dini. Mengacu pada instrumen yang terdiri dari 4 aspek yaitu kualitas konten, penyelarasan tujuan pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, serta motivasi diperoleh hasil bahwa diatas 90% pendidik AUD mempunyai kepuasan yang baik terhadap aplikasi yang telah dikembangkan tim peneliti. Hal ini terlihat pada Gambar 12.



**Gambar 12.** Kepuasan Pendidik AUD terhadap Aplikasi Edugame MARU

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa konten aplikasi *EduGame MARU* (Matematika Seru) sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Selain itu aplikasi yang mudah dipahami dan digunakan oleh anak usia dini juga disetujui oleh para pendidik AUD. Pada sisi konten, konsep matematika permulaan seperti bilangan, aljabar, statistik, geometri dan probabilitas yang terdapat pada aplikasi *EduGame MARU* sesuai dengan kompetensi dasar aspek perkembangan kognitif anak usia dini. Lebih lanjut disepakati juga bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran penunjang dalam pengenalan matematika permulaan bagi anak usia 4-6 tahun selama pembelajaran jarak jauh. Pengenalan matematika menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan semangat dan antusias belajar anak. Fungsi media pembelajaran menurut Hamalik (2017) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa

### **Pembahasan**

Pengabdian yang penulis lakukan di beberapa lokasi PAUD di kecamatan Serang dalam rangka mengenalkan beberapa media digital berbasis digital. Dalam mengenalkan pemanfaatan media ini kesadaran pada para pengajar mendapati beberapa temuan bahwa aplikasi ini dirasa cukup membantu. Dua aplikasi yang dikenalkan merupakan aplikasi buatan akademisi Universitas Pendidikan Indonesia sehingga kegiatan ini menjadi bentuk diseminasi keilmuan secara tidak langsung.

Beberapa bentuk temuan selain kepuasan dirasa bagi anak sangat berkesan. Harapan kegiatan ini disebarluaskan lebih banyak dan juga lebih sering digunakan. Program ini juga dapat dilakukan secara intensif dan ekstensif dengan melibatkan orang tua karena aplikasi mobile dan

permainan ini juga dapat digunakan oleh orang tua untuk meningkatkan motorik anak secara mandiri di rumah (Maemunah & Siahaan, 2021). Meski demikian kegiatan ini tidak sampai mencari tahu efek langsung dari pemanfaatan media tersebut bagi pengajar dan juga siswa. Adapun penilaian keberhasilan program ini dilihat dari kepuasan penggunaan oleh guru atau pengajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas diperoleh kesimpulan bahwa pendidik AUD mempunyai tambahan wawasan terkait media pembelajaran berbasis android yang dikenal dengan “Giat Bergerak” dan EduGame MARU. Kedua aplikasi ini menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang membantu untuk menstimulus motorik halus, kasar, serta pengenalan matematika kepada anak AUD dengan cara yang menyenangkan. Tingkat kepuasan tenaga pendidik lembaga PAUD terkait konten yang disajikan dalam aplikasi Giat Bergerak dan Edugame MARU sudah memuaskan bahkan sangat memuaskan, dimana kesemuanya reratanya di atas 90%. Hal ini menjadi motivasi bagi tim peneliti untuk terus membuat kreativitas kedepannya agar mampu menghasilkan media pembelajaran AUD yang lebih bervariasi lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. (2005). *Berbagai Masalah Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hamalik, O. (2017). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Huda, H., Faeruz, R., & Hayati, M. (2019). Permainan kolase untuk meningkatkan motorik halus pada kelompok A TK Muslimat NU Banjarmasin. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13278>
- Maemunah, M., & Siahaan, L. H. (2021). Meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan bermain dengan media barang bekas di TK Atika Thohir Falak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6958-6962.
- Mursid, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC) & National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2010). *Early Childhood Mathematics: Promoting Good Beginnings*. Retrieved from <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/psmath.pdf>
- Nurazka, R. A., Hisyam, I. N., Rahmadini, F., Fitriani, S., Zamil, I., & Widjayatri, R. D. (2022, April 23). *Giat Bergerak*. Retrieved from Google Play Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.creativemedia.store>
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prasetyo, F., Rachmatsyah, A. D., Nur, J., & Adam, F. (2020). Penerapan aplikasi android pengenalan huruf hijaiyah metode waterfall pada PAUD Al Fina. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 9(3), 412-419. <http://dx.doi.org/10.32736/sisfokom.v9i3.883>

Rr. Deni Widjayatri et al. Pengenalan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Android untuk Anak Prasekolah pada Pendidik Lembaga PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), (2022): 203-214

Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399-3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>

Susilo, B. (2019). Dampak positif perkembangan teknologi informasi terhadap tumbuh kembang anak. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Inovasi Pengabdian Masyarakat SINDIMAS*, (pp. 139-143). <http://dx.doi.org/10.30700/sm.v1i1.552>

Widjayatri, R. D., Fitriani, Y., Suzanti, L., Sundari, N., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., . . . Qotrunnida, N. (2021). *EduGame MARU (Matematika Seru)*. Retrieved from Google Play Store: <https://play.google.com/store/search?q=edugame%20maru&c=apps>