

## **Penerapan Teknologi Berbasis Literasi Digital untuk Anak Usia Dini: Aktivitas Storytelling dan Permainan Interaktif Menggunakan PowerPoint**

**Widya Monica Sianipar<sup>1</sup>, Nafsiyatu Lutfiyah<sup>2</sup>, Bella Azzahra<sup>3</sup>, Eka Sapitri<sup>4</sup>,  
Shinta Nadia Afrita<sup>5</sup>, Sri Indriani Harianja<sup>6</sup>, Akhmad Fikri Rosyadi<sup>7</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Jambi, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis :** Widya Monica Sianipar

**E-mail:** [widyamonicasianipar@gmail.com](mailto:widyamonicasianipar@gmail.com)

### **Abstrak**

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas interaksi, motivasi, dan pengalaman belajar anak. Namun, media digital yang digunakan guru PAUD masih bersifat sederhana dan belum sepenuhnya interaktif. Program pengabdian ini bertujuan menerapkan media pembelajaran berbasis literasi digital melalui kegiatan storytelling dan permainan interaktif menggunakan PowerPoint di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui tahapan perancangan media, implementasi pembelajaran, observasi respons anak, dokumentasi, serta wawancara informal dengan guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif mampu meningkatkan fokus, antusiasme, dan partisipasi anak dalam belajar. Anak lebih aktif menebak gambar, menjawab pertanyaan, menirukan suara tokoh, dan mengikuti alur cerita. Guru juga merasakan peningkatan keterlibatan anak dan menilai media digital lebih efektif dibandingkan storytelling konvensional. Selain itu, program ini membantu guru memperoleh ide baru dalam penggunaan teknologi sederhana serta memberikan produk media digital yang dapat dimanfaatkan kembali oleh lembaga. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi berbasis literasi digital merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD di era digital.

**Kata kunci** - pembelajaran teknologi, literasi, powerpoint interaktif, mendongeng, media digital

### **Abstract**

The use of digital technology in early childhood education has become essential for improving children's interaction, motivation, and overall learning experiences. However, digital media used by teachers in PAUD settings often remains simple and not fully interactive. This community service program aimed to implement technology-based learning media through storytelling and interactive PowerPoint games at TK Yayasan Rahmad Permata Bunda. A descriptive qualitative method was applied through stages of media design, classroom implementation, observation of children's responses, documentation, and informal interviews with the classroom teacher. The results show that interactive PowerPoint media effectively increased children's focus, enthusiasm, and participation. Children were more engaged in guessing pictures, answering questions, imitating character voices, and following the storyline. Teachers also reported improved student involvement and stated that digital media was more effective than conventional storytelling. Additionally, the program provided new ideas for teachers in integrating simple technology and offered reusable digital media products for the school. These findings indicate that integrating digital-literacy-based technology is a relevant and effective strategy for enhancing the quality of early childhood learning in the digital era.

**Keywords** - technology-based learning, interactive powerpoint, early childhood education, storytelling, digital

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, baik secara kognitif, sosial, emosional, motorik, maupun bahasa. Anak pada usia dini belajar paling efektif melalui kegiatan bermain dan eksplorasi yang melibatkan berbagai indera. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Di era digital seperti sekarang, penggunaan teknologi sederhana seperti *PowerPoint* dapat menjadi solusi yang menarik karena dapat menampilkan gambar, suara, dan animasi yang membantu anak memahami konsep dengan cara yang lebih konkret. Menurut Hidayati dkk (2023), pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAUD terbukti mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas anak. Selain itu, penelitian oleh Lestari dkk (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, seperti permainan dan kegiatan *storytelling* visual, dapat meningkatkan fokus, konsentrasi, serta partisipasi aktif anak selama proses belajar berlangsung.

Seiring perkembangan zaman, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pendidikan modern, termasuk di PAUD. Penelitian oleh Prastyaningrum dkk (2023) menunjukkan bahwa meskipun semua sekolah PAUD di sampel penelitian mereka telah memanfaatkan teknologi, penggunaan tersebut seringkali terbatas pada media seperti laptop atau proyektor, bukan aplikasi edukatif interaktif. Selain itu, Yusuf & Darmasyah (2025) menjelaskan bahwa integrasi aplikasi edukatif dan perangkat interaktif dapat meningkatkan kreativitas, interaksi sosial, dan pemikiran kritis anak. Namun, penerapan teknologi tidak tanpa tantangan: pendidik dan orang tua perlu memperhatikan literasi digital serta aspek keamanan dalam penggunaan media digital sejak dini.

Literasi digital pada hakikatnya merupakan kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi melalui teknologi digital secara bertanggung jawab. Kompetensi ini tidak hanya mencakup keterampilan dasar mengoperasikan perangkat, tetapi juga pemahaman sederhana tentang bagaimana media digital bekerja dan bagaimana seharusnya teknologi digunakan secara tepat. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, literasi digital menjadi penting karena baik anak, guru, maupun orang tua mulai berinteraksi dengan perangkat digital dalam kegiatan belajar sehari-hari. Literasi digital membantu pendidik memilih serta mendampingi penggunaan media yang sesuai usia dan memastikan teknologi digunakan sebagai sarana pembelajaran, bukan sekadar hiburan. Hal ini sejalan dengan pandangan Mauluddia dan Yulindrasari (2024) yang menegaskan bahwa literasi digital merupakan kompetensi dasar yang perlu diperhatikan sejak anak pertama kali terlibat dengan teknologi dalam lingkungan pendidikan maupun keluarga.

Pada pendidikan anak usia dini, literasi digital berfungsi sebagai landasan penting agar penggunaan media digital dapat dimanfaatkan secara aman dan membantu mendukung perkembangan anak secara optimal. Ketika guru dan orang tua mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar misalnya melalui aplikasi edukatif, media interaktif, atau presentasi digital mereka tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek teknis, tetapi juga harus mampu memilih konten sesuai usia, mengawasi durasi dan cara penggunaan, serta mengarahkan interaksi anak dengan media digital agar edukatif dan sesuai perkembangan. Literasi digital memungkinkan pendidik dan orang tua untuk menilai sejauh mana suatu media atau aktivitas digital layak dipakai anak, sekaligus menanamkan kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat, bertanggung jawab, dan mendidik. Dengan demikian, teknologi tidak sekadar menjadi alat hiburan atau “pelengkap”, tetapi benar-benar menjadi sarana pembelajaran yang mendukung aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas anak. Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024)

Inovasi pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi hal yang sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Guru PAUD dituntut untuk mampu mengintegrasikan berbagai pendekatan dan teknologi agar anak lebih aktif serta termotivasi dalam belajar. Menurut Nugraha dkk (2023), inovasi

pembelajaran membantu guru mengembangkan strategi belajar yang kreatif dan adaptif terhadap perubahan zaman, terutama dalam menghadapi tantangan era digital dan pembelajaran jarak jauh.

Akan tetapi, dalam praktiknya masih banyak guru PAUD yang menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru sering kali kesulitan memanfaatkan media yang variatif karena keterbatasan keterampilan teknologi serta minimnya pelatihan inovatif. Masrura dkk (2022) menemukan bahwa sebagian besar guru PAUD belum terbiasa menggunakan media digital interaktif dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menstimulasi rasa ingin tahu anak.

Salah satu solusi yang sederhana namun efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*. Media ini mudah digunakan dan dapat menampilkan gambar, animasi, serta suara yang menarik bagi anak usia dini. Penelitian oleh Rohita dkk (2022) menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan minat belajar anak dan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik. Selain itu, Fitri (2022) juga menegaskan bahwa *PowerPoint* efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan angka secara interaktif.

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi pada anak usia dini cukup penting karena media visual interaktif dapat memperkaya proses belajar dan mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak. Teknologi memberikan stimulasi yang lebih dinamis melalui elemen visual, suara, dan interaktivitas, sehingga anak dapat lebih aktif mengeksplorasi konsep-konsep dasar dengan cara yang menyenangkan (Isya dkk 2024).

Permainan interaktif digital serta metode *storytelling* interaktif juga menjadi sarana efektif dalam meningkatkan antusiasme, fokus, dan partisipasi anak. Penelitian oleh Humaida & Suyadi (2022) menunjukkan bahwa *game* edukatif dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan kreativitas anak usia dini. Selain itu, *storytelling* interaktif yang dilengkapi media visual dapat memperkaya kosakata anak, meningkatkan keterampilan mendengarkan dan memahami melalui interaksi aktif antara guru dan anak (Yanti & Depalina, 2022).

Dengan mengintegrasikan teknologi digital secara aman dan tepat, dan menggunakan media yang sesuai, kegiatan pembelajaran berbasis teknologi di PAUD seperti permainan interaktif dan *storytelling* menggunakan *PowerPoint* diharapkan memberikan dampak positif. Bagi guru, kegiatan ini dapat meningkatkan kompetensi dalam merancang media ajar digital dan interaktif. Bagi anak, dampak yang diharapkan meliputi peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta peningkatan aspek perkembangan lainnya.

Oleh karena itu, penerapan permainan interaktif berbasis teknologi menggunakan *PowerPoint* di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda menjadi langkah inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. *PowerPoint* tidak hanya digunakan sebagai media presentasi, tetapi juga dapat diintegrasikan dengan animasi, suara, dan elemen interaktif yang mampu menarik perhatian anak dan memfasilitasi partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar (Isya dkk 2024).

Selain itu, kegiatan *storytelling* yang dipadukan dengan media visual dan animasi interaktif membantu anak memahami isi cerita secara lebih konkret dan komunikatif. Metode ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak, serta menumbuhkan minat baca sejak dini. (Yanti & Depalina, 2022).

Implementasi kegiatan ini juga bertujuan untuk melihat respons dan keterlibatan anak dalam pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil penelitian Pawitri dkk (2023), penggunaan media digital seperti *PowerPoint* dan video interaktif dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta interaksi sosial anak selama proses belajar berlangsung. Guru juga merasakan peningkatan kompetensi dalam mengelola pembelajaran yang lebih variatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi di lembaga PAUD, seperti TK Yayasan Rahmad Permata Bunda TPA-TK, memiliki manfaat yang signifikan baik bagi guru, anak, maupun lembaga

secara keseluruhan. Bagi guru, kegiatan ini menjadi ide baru dalam penggunaan media digital. Melalui penerapan langsung media seperti *PowerPoint* interaktif, guru memperoleh ide yang inovatif dalam menerapkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Isya dkk (2024) menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran PAUD membantu guru lebih kreatif dan percaya diri dalam mengembangkan metode ajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Bagi anak, penggunaan media digital seperti permainan interaktif dan *storytelling* berbasis *PowerPoint* menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Visualisasi warna, animasi, dan elemen interaktif memudahkan anak memahami konsep secara konkret serta meningkatkan fokus dan partisipasi belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Humaida & Suyadi (2022) yang menjelaskan bahwa media digital edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan konsentrasi anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Sementara itu, bagi lembaga pendidikan, inovasi kegiatan pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Dengan penerapan teknologi, lembaga seperti TK Yayasan Rahmad Permata Bunda dapat meningkatkan kapabilitas pembelajaran yang kreatif dan responsif. Menurut Pawitri dkk (2023), integrasi media digital yang aman dan edukatif di lingkungan PAUD mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kualitas interaksi antara guru dan anak.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan memberikan gambaran objektif mengenai proses pelaksanaan program berdasarkan kondisi faktual di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mendeskripsikan respons anak, keterlibatan guru, serta efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi secara naturalistik dan mendalam. Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

### A. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Program pengabdian dilaksanakan pada tanggal 19 November 2025 di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda, khususnya pada kelompok A.

### B. Subjek dan Sasaran Kegiatan

Subjek kegiatan meliputi:

1. Sebanyak 15 anak usia 4–5 tahun sebagai peserta utama kegiatan pembelajaran.
2. Seorang guru kelas sebagai pendamping pelaksanaan program.
3. Kepala sekolah, yang memberikan izin serta dukungan administratif.

### C. Tahapan Pelaksanaan

#### 1. Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Tim pelaksana menyusun media pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif dan materi *storytelling* menggunakan *PowerPoint*. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian tema pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia dini, serta unsur visual dan audio yang mampu meningkatkan stimulus belajar.

#### 2. Implementasi Media *PowerPoint* di Kelas

Media yang telah dikembangkan diimplementasikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. *PowerPoint* digunakan sebagai sarana *storytelling* serta permainan interaktif berupa tebak gambar dan sesi tanya jawab. Penggunaan animasi, ilustrasi, dan efek suara bertujuan meningkatkan daya tarik dan atensi anak selama kegiatan berlangsung.

#### 3. Pemanfaatan Perangkat Teknologi Berbasis Literasi

Proses pembelajaran didukung oleh penggunaan laptop, proyektor (infokus), dan speaker, sehingga media dapat ditampilkan secara lebih jelas dan komunikatif kepada seluruh peserta didik. Penggunaan perangkat ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mudah dipahami oleh anak.

#### 4. Observasi dan Dokumentasi Respons Anak

Selama proses kegiatan, tim pelaksana melakukan observasi untuk mengidentifikasi respons anak, mencakup aspek antusiasme, fokus, interaksi, dan partisipasi. Dokumentasi dalam bentuk foto, video, serta catatan lapangan digunakan sebagai bukti pendukung dan sumber data deskriptif.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui:

1. Melihat respons anak selama kegiatan *storytelling* dan permainan interaktif berlangsung.
2. Berupa foto, video, serta catatan proses kegiatan yang berfungsi sebagai bukti visual dan pendukung analisis.
3. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi guru mengenai:
  - a. Perubahan perhatian dan motivasi anak,
  - b. Perbedaan antara pembelajaran konvensional dan berbasis teknologi,
  - c. Pengalaman guru dalam mendampingi kegiatan,
  - d. Harapan serta evaluasi guru terhadap penggunaan media digital.

Wawancara dilakukan setelah kegiatan selesai, berlangsung secara santai, dan direkam melalui catatan lapangan untuk menjaga keaslian informasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Langkah-Langkah Penyiapan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif dan Storytelling

Langkah awal kegiatan ini dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui koordinasi bersama kepala sekolah dan guru kelas. Hasil diskusi menunjukkan bahwa anak-anak di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda memiliki antusiasme tinggi terhadap kegiatan yang melibatkan gambar, animasi, serta aktivitas bermain. Namun, guru juga menyampaikan bahwa anak mudah kehilangan fokus apabila kegiatan berlangsung terlalu lama atau tidak memiliki elemen interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, tim pelaksana merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaksi langsung, dengan tujuan untuk menjaga perhatian anak tetap stabil sepanjang kegiatan berlangsung.

Pemilihan materi disesuaikan dengan tema mingguan sekolah, yaitu "Binatang dan Lingkunganku." Dari tema tersebut, dikembangkan dua bentuk kegiatan utama: (1) kegiatan mendongeng (*storytelling*) digital, dan (2) permainan interaktif seperti tebak gambar dan menjawab pertanyaan. Kedua kegiatan ini bertujuan mendorong anak memahami isi cerita sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif mereka.

Pada tahap desain media pembelajaran, *PowerPoint* dipilih karena fleksibel dan mudah dipadukan dengan elemen multimedia. Untuk memperjelas proses pembuatannya, tahapan desain disusun sebagai berikut:

Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint*:

#### 1. Mendesain *Layout Slide*

Tim pelaksana membuat tampilan slide yang sederhana, berwarna cerah, dan tidak terlalu penuh agar sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Pemilihan warna dan tata letak dibuat konsisten untuk membantu anak fokus pada informasi utama.

#### 2. Menambahkan Gambar Karakter dan Objek Kartun

Gambar kartun seperti kura-kura, monyet, pohon pisang, dan elemen alam lainnya dipilih karena dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Gambar-gambar ini mendukung alur cerita dan memudahkan anak memahami konteks yang disampaikan.

#### 3. Menyisipkan Animasi Sederhana

#### 4. Animasi saat slide nya bergerak, dan saat anak menjawab pertanyaan akan ada respon dari slidennya.

#### 5. Menambahkan Audio dan Efek Suara

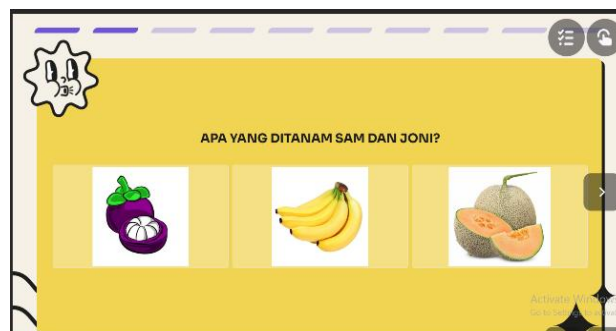
Media dilengkapi backsound musik sederhana, suara hewan, serta *dubbing*/narasi suara untuk membuat cerita lebih hidup.

6. Menyusun Narasi Cerita dalam Bentuk Slide

Cerita digital disusun dengan struktur sederhana: pengenalan tokoh, peristiwa utama, dan penyelesaian. Setiap bagian cerita ditempatkan pada satu hingga dua slide dengan gambar pendukung. Narator membacakan narasi sambil menunjuk gambar dan melakukan tanya jawab spontan.

7. Menambahkan Elemen Interaktif dan Pertanyaan Reflektif

Pada bagian tertentu, slide menampilkan pertanyaan seperti “Mengapa Joni si monyet memakan semua pisang?” atau “Apa yang bisa kita pelajari dari sifat tokoh tersebut?”. Pertanyaan ini membantu anak memahami nilai moral dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.



Gambar 1.

Contoh Pertanyaan interaktif yang di paparkan.



Gambar 2.

Contoh Pertanyaan yang melatih penalaran anak.



Gambar 3.

Contoh pertanyaan interaktif yang di paparkan.

## B. Implementasi Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda TPA-TK dengan tujuan untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi melalui permainan interaktif dan aktivitas mendongeng (*storytelling*) menggunakan *PowerPoint*. Kegiatan ini berlangsung satu hari dengan melibatkan kepala sekolah, satu orang guru kelas, dan sekitar 15 anak usia 4-5 tahun TK A. Berikut tahapan kegiatan dari pengajuan izin implementasi program, hingga pelaksanaan permainan di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda TPA-TK.

### 1. Persiapan dan Pengajuan Izin Program

Tahapan kegiatan diawali dengan proses pengajuan izin kepada kepala sekolah dan para guru, sekaligus memperkenalkan konsep pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan PAUD. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan penjelasan mengenai pentingnya inovasi pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan era digital, serta bagaimana media seperti *PowerPoint* dapat digunakan bukan sekadar alat presentasi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu menstimulasi bermacam-macam aspek perkembangan anak (Isya dkk 2024).

### 2. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Berbasis *PowerPoint*

Setelah izin diberikan, kegiatan dilanjutkan dengan implementasi di kelas kelompok A, di mana tim pelaksana menggunakan *PowerPoint* interaktif berisi permainan tebak gambar dan kegiatan *storytelling* dengan tema "Sam si kura-kura dan Joni si monyet." Selama kegiatan berlangsung, guru menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan animasi, sementara anak-anak diminta merespon pertanyaan yang muncul di layar. Respons anak sangat antusias; mereka aktif menebak gambar, mengikuti cerita, dan menirukan suara tokoh. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini, sebagaimana dijelaskan oleh Humaida & Suyadi (2022) bahwa permainan edukatif berbasis teknologi dapat membantu anak belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

### 3. Respons Anak terhadap Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif

Hasil observasi selama proses implementasi menunjukkan bahwa anak-anak memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media *PowerPoint* interaktif. Mereka tampak antusias mengikuti setiap bagian kegiatan, mulai dari tebak gambar hingga sesi *storytelling*. Anak-anak menunjukkan minat yang tinggi, ditandai dengan raut wajah ceria, gelak tawa, serta komentar spontan saat menebak karakter atau mendengar bagian cerita yang lucu. Rasa ingin tahu mereka juga terlihat jelas ketika menunggu giliran untuk berinteraksi dengan media, seperti menekan tombol jawaban, menyebutkan nama karakter, atau menirukan suara tokoh dalam cerita.

Kontribusi interaktif anak sangat kuat; mereka terlibat aktif dalam percakapan, memberikan dugaan tentang jalannya cerita, dan sering kali mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan. Di akhir kegiatan, beberapa anak menyampaikan keinginan mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang, karena menurut mereka kegiatan tersebut seru dan lucu. Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Hal ini sejalan dengan penelitian Putri dkk (2024) yang menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan bercerita mampu meningkatkan fokus, keterlibatan emosional, serta partisipasi anak usia dini. Media interaktif memberikan pengalaman multisensori yang membantu anak memahami struktur cerita dan merespons secara aktif selama kegiatan berlangsung. Temuan ini juga diperkuat oleh Dewi & Agung (2021) yang menyatakan bahwa media digital interaktif, termasuk permainan dan animasi berbasis multimedia, dapat meningkatkan kemampuan bahasa, ekspresi verbal, serta motivasi belajar anak melalui kegiatan menebak dan berdialog.

4. Pelaksanaan Sesi Permainan Interaktif.

- a. Setelah sesi storytelling berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif berbasis PowerPoint yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 4–5 tahun. Pada sesi pertama, anak-anak diajak menjawab pertanyaan yang muncul pada delapan slide PowerPoint. Seluruh pertanyaan dirancang relevan dengan isi dongeng yang baru ditayangkan. Anak diberi kesempatan untuk maju satu per satu ke depan kelas untuk memilih dan menekan jawaban pada layar laptop. Ketika jawaban yang dipilih benar, muncul efek suara “Yeay, benar!”, sedangkan jika salah muncul suara “Yah, kamu salah!” sebagai bentuk umpan balik.
- b. Pada sesi kedua, fokus permainan diarahkan pada pemahaman anak mengenai karakter dalam cerita. Anak diajak berdiskusi tentang sifat tokoh, perbedaan karakter, serta nilai moral yang dapat dipelajari seperti kejujuran, kerja sama, dan pentingnya pertemanan. Pertanyaan disampaikan baik secara lisan maupun melalui slide untuk membantu anak menghubungkan alur cerita dengan pesan moral yang disampaikan.
- c. Pada sesi ketiga, kegiatan berlanjut dengan tanya jawab mengenai ciri khas para tokoh, seperti bagaimana suara mereka, bagaimana cara mereka bergerak, dan di mana mereka hidup. Anak diminta menirukan suara kura-kura, gerakan monyet, atau habitat tempat tinggal masing-masing tokoh. Kegiatan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman konseptual sekaligus melatih kemampuan imajinasi anak.

5. Refleksi Guru terhadap Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Berdasarkan wawancara informal dengan guru kelas setelah kegiatan, diperoleh gambaran bahwa guru merasakan perbedaan signifikan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis literasi digital yang diterapkan melalui PowerPoint interaktif. Guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran biasanya khususnya saat mendongeng (*storytelling*) secara konvensional anak-anak cenderung mulai kehilangan fokus setelah 10–15 menit, bahkan beberapa anak menunjukkan perilaku gelisah atau berbicara dengan teman di sebelahnya. Namun, pada kegiatan ini guru melihat bahwa anak mampu mempertahankan perhatian lebih lama, bahkan menunjukkan semangat yang konsisten dari awal hingga akhir *storytelling*.

Guru menyampaikan bahwa penggunaan gambar bergerak, suara, dan tombol interaktif membuat anak-anak “lebih penasaran dan ingin ikut terlibat.” Ia menambahkan bahwa anak terlihat lebih ekspresif, aktif mengajukan pendapat, serta mampu mengikuti alur cerita tanpa perlu banyak pengulangan. Hal ini memberikan pengalaman baru bagi guru bahwa media digital dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Guru juga mengakui bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif terhadap rasa ingin tahu anak, karena mereka tampak menikmati proses belajar, bukan hanya hasilnya. Guru berharap kedepannya kegiatan belajar seperti ini akan dilakukan secara rutin untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan interaksi antara guru dan anak. Ia menyatakan bahwa beberapa anak bahkan kembali bercerita tentang tokoh dan kejadian dalam dongeng setelah kegiatan selesai, menunjukkan adanya proses internalisasi cerita dan pengalaman belajar.

Pernyataan guru ini konsisten dengan temuan Setyatmoko dkk (2024) yang menjelaskan bahwa media *storytelling* berbasis audiovisual memiliki tingkat penerimaan yang sangat baik dari guru dan anak serta efektif meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam aktivitas bercerita. Selain itu, hasil tinjauan literatur yang dilakukan oleh Setiawan dkk (2018) menegaskan bahwa game edukasi digital menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena memberikan pengalaman belajar yang bersifat eksploratif dan interaktif, jauh lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Secara keseluruhan, rangkaian permainan interaktif ini dirancang untuk menjaga fokus anak dalam jangka lebih lama, melatih anak untuk lebih banyak berinteraksi dan percaya diri, memberikan pengalaman belajar yang variatif, serta memadukan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Hasil

observasi menunjukkan bahwa permainan ini sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak, karena mereka merasa belajar sambil bermain dalam suasana yang aman dan menyenangkan.

Pelaksanaan permainan interaktif berbasis PowerPoint seperti ini tidak hanya melatih kemampuan pemahaman cerita anak, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan literasi digital anak usia dini. Dengan berpartisipasi aktif memilih jawaban, menekan tombol, berdiskusi bersama teman, dan menirukan karakter anak turut belajar bagaimana berinteraksi dengan media digital secara tepat, mengenali struktur media (slide, animasi, suara), dan merespon umpan balik digital. Proses ini mendidik anak untuk menggunakan teknologi secara sadar dan bertanggung jawab, serta membiasakan mereka berkomunikasi dan bekerja sama dalam lingkungan digital. Bentuk literasi digital ini penting karena di usia dini anak mulai dikenalkan pada perangkat dan media digital; dengan demikian, mereka dapat mengembangkan keterampilan adaptif terhadap media melalui interaksi dalam permainan dan diskusi. (Setyatmoko dkk, 2024; Putri dkk, 2024).

Kegiatan seperti ini sejalan dengan pandangan para ahli bahwa literasi digital pada anak usia dini tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konten, mengambil keputusan, serta mengekspresikan diri melalui media digital. Humaida & Suyadi (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media digital yang tepat dalam pembelajaran PAUD mampu mengintegrasikan pengembangan aspek kognitif, sosial, serta kemampuan komunikasi anak karena teknologi menyediakan ruang eksplorasi yang variatif dan responsif. Aktivitas menekan tombol jawaban, merespons suara umpan balik (“benar” atau “salah”), serta berdiskusi mengenai karakter dan pesan moral dalam cerita merupakan bagian dari proses literasi digital yang holistik. Kegiatan ini memungkinkan anak belajar memahami pesan yang disampaikan media digital sekaligus belajar menangani emosi misalnya menerima ketika jawabannya salah dan mencoba kembali yang merupakan bagian dari pembentukan karakter dalam era digital. Melalui pendekatan ini, permainan interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan atau alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai medium penting dalam membangun kesiapan anak menghadapi lingkungan belajar modern yang semakin banyak mengintegrasikan teknologi.

Putri dkk (2025) di dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif sebagai metode *storytelling* di pendidikan anak usia dini berhasil meningkatkan keterlibatan anak, respons aktif, dan durasi konsentrasi selama kegiatan. Sementara itu, Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun menegaskan bahwa media digital efektif merangsang kemampuan literasi dasar pada anak termasuk pengenalan huruf, kosakata, dan fonema serta mendukung perkembangan bahasa dan literasi sejak usia dini (Satriana, M., 2022).

Dengan demikian, rangkaian permainan interaktif ini bukan sekadar alat bantu mengajar untuk materi cerita atau karakter tetapi sekaligus sebagai medium literasi digital dan sosial-emosional. Anak tidak hanya belajar cerita, tetapi juga belajar bagaimana cara “bermain bersama media digital” dengan cara yang sehat, edukatif, dan kolaboratif.

Secara kelembagaan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda. Pihak sekolah kini memiliki beberapa produk media *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan berulang kali oleh guru lain. Kegiatan ini juga meningkatkan citra lembaga sebagai PAUD yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Guru dan kepala sekolah menyampaikan bahwa kegiatan ini menjadi inspirasi untuk mengembangkan program serupa secara mandiri, termasuk pelatihan teknologi sederhana bagi guru-guru baru. Dampak ini memperkuat pandangan Pawitri dkk (2023) bahwa integrasi media digital tidak hanya meningkatkan kualitas belajar anak, tetapi juga memperkuat tata kelola lembaga pendidikan dalam menghadapi transformasi digital.



**Gambar 4.**  
Foto saat tim pelaksana memaparkan dongeng.



**Gambar 5.**  
Suasana kelas.



**Gambar 6.**  
Anak antusias mengajukan diri saat sesi tanya jawab.



Gambar 7.

Dokumentasi foto bersama antara tim pelaksana dan peserta didik.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di TK Yayasan Rahmad Permata Bunda menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi melalui *storytelling* dan permainan interaktif menggunakan *PowerPoint* mampu meningkatkan antusiasme, fokus, serta keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Tampilan visual, animasi, suara, dan fitur interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan membantu anak memahami isi cerita dengan lebih mudah. Anak tampak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, menebak gambar, serta merespon instruksi sehingga pembelajaran berlangsung dengan suasana yang lebih hidup dan komunikatif.

Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru dan lembaga. Guru memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan media digital sederhana sebagai bagian dari pembelajaran, sehingga menambah wawasan dalam menggunakan teknologi di kelas. Lembaga mendapatkan produk media *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan kembali. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi sederhana dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan di lingkungan PAUD pada era digital saat ini.

## Saran

Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi dan memanfaatkan media digital sederhana, seperti *PowerPoint* interaktif, sebagai alternatif pembelajaran di kelas. Penggunaan media digital perlu dilakukan secara terencana agar sesuai dengan tujuan kegiatan dan karakteristik anak, sehingga proses pembelajaran tetap menarik tanpa mengurangi esensi bermain dan berinteraksi langsung. Guru juga dapat mengembangkan variasi media yang berbeda untuk menjaga motivasi anak dan mencegah kejenuhan selama kegiatan berlangsung.

Lembaga diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan teknologi sederhana bagi guru agar pemanfaatan media digital dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan. Selain itu, program serupa dapat dikembangkan dengan menambah jenis media atau aktivitas digital lainnya sehingga guru memiliki lebih banyak referensi pembelajaran interaktif. Penelitian atau evaluasi lanjutan juga diperlukan untuk melihat efektivitas penggunaan media digital dalam jangka panjang serta menyesuaikan implementasinya dengan kebutuhan pembelajaran PAUD di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157.
- Fitri, Z.Z. (2022). Implementasi Media *PowerPoint* dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka dan Huruf. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 5(1). 156–167.

- Hidayati, N., Nurdin, D. & Kusumawardani, R. (2023). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD UPI)*, 12(1). 33-45
- Humaida, R.T. & Suyadi, S. (2022). Pengembangan kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*. 4(2).78–87.
- Isya, P.M.O., Suciana & Damarianti, M. (2024). Implementasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. 3(1), 28–31.
- Lestari, W. D., Putri, N. P., & Rachmi, D. (2025). Improving Concentration Through Sensory Play In 5–6-Year-Old Children at PAUD Permata Ibu. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1). 55-67
- Masrura, S.I., Irmawati, A. & Rahmawati, L. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbantuan Microsoft Word dan Powerpoint Di TK Al-Hidayah. *Jurnal Sipakaraya*, 6(2). 34-56
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1213-1232.
- Nugraha, A., Astuti, K.D. & Rizkia, S.F. (2023). Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Era Pandemi Covid-19: Strategi dan Tantangan. *Jurnal Al-Hanif*, 5(1). 2809-3348.
- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Safe Use of Digital Media in Early Childhood Education. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889–898.
- Prastyaningrum, Ardi, & Pratama. (2023). Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 755-760.
- Putri, M. R., Rahmawati, I. Y., & Rusdiani, N. I. (2024). The Use of Interactive Multimedia as a Storytelling Method for Early Childhood Teachers. *PAUDIA*, 14(4). 901-912.
- Rohita, R., Nurfadilah, N. & Damayanti, N.A. (2022). Pemanfaatan Microsoft PowerPoint: Upaya Peningkatan Kapasitas Guru PAUD Dalam Membuat Games Baca Tulis Hitung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM)*, 7(1). 45-56.
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, & Septiani, F. A. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 39–44.
- Setyatmoko, K. M., Tegeh, I. M., & Paramita, M. V. A. (2024). Indonesian Website-Based Digital Audio-Visual Storytelling Media for Children Aged 5–6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(3), 508–516.
- Yanti, L. and Depalina, S. (2022). Stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui metode bercerita interaktif di lembaga PAUD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini*. 1(4), 132–141.
- Yusuf, S., & Darmasnyah, D. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1034–1040.