

Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digital Educaplay untuk Penguatan Nilai Resiliensi Anak Usia Dini dan Peningkatan Keterampilan Guru

**Masyunita Siregar¹, Sri Indriani Harianja², Hendra Sofyan³,
Uswatul Hasni⁴, Asih Nur Ismiatun⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Jambi, Indonesia

Email: masyunitas@unja.ac.id¹, hendra.sofyan@unja.ac.id²,
sriindrianiharianja@unja.ac.id³, uswatulhasni@unja.ac.id⁴,
asihnurismi@unja.ac.id⁵

Corresponding Author: Masyunita Siregar

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan holistik, termasuk kemampuan resiliensi anak. Tantangan utama yang dihadapi mitra adalah rendahnya keterampilan guru PAUD dalam mengembangkan media digital interaktif, khususnya yang berfokus pada penguatan nilai resiliensi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD anggota HIMPAUDI Kecamatan Bukit Kerman, Kerinci dalam merancang dan menggunakan media interaktif berbasis digital Educaplay. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* melalui pelatihan dan pendampingan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Rata-rata skor pengetahuan guru meningkat dari 11 pada *pretest* menjadi 24 pada *posttest*. Selain itu, persentase guru yang mengetahui Educaplay meningkat tajam dari 10% menjadi 90%. Kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan inovasi pembelajaran guru, yang pada akhirnya mendukung upaya penguatan resiliensi anak usia dini di era digital.

Kata Kunci: Educaplay, Media Interaktif Digital, Resiliensi, Keterampilan Guru PAUD

ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) requires learning innovations that can stimulate holistic development, including children's resilience. The main challenge faced by partners is the low skills of PAUD teachers in developing interactive digital media, particularly those focused on strengthening resilience values. This community service activity aims to improve the competency of PAUD teachers, members of HIMPAUDI, Bukit Kerman District, Kerinci, in designing and using Educaplay digital-based interactive media. The method used was Participatory Action Research through training and mentoring. Evaluation was conducted using pretests and posttests to measure improvements in knowledge and skills. The results of the activity showed a significant increase in understanding. The average teacher knowledge score increased from 11 in the pretest to 24 in the posttest. Furthermore, the percentage of teachers familiar with Educaplay increased sharply from 10% to 90%. This activity successfully contributed positively to improving digital literacy and teachers' learning innovation skills, ultimately supporting efforts to strengthen early childhood resilience in the digital era.

Keywords: Educaplay, Digital Interactive Media, Resilience, PAUD Teacher Skills

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini menuntut lembaga PAUD untuk beradaptasi, terutama dalam menyediakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak (Nurjanah & Mukarromah, 2021; Nahdi & Jatisunda, 2020). Salah satu aspek penting yang perlu dikuatkan sejak dini adalah **resiliensi** (Masyunita et al., 2023; Agustin et al., 2024). Resiliensi merupakan kemampuan individu untuk bangkit dan beradaptasi secara positif ketika menghadapi kesulitan, tantangan, atau trauma (Aisyah, 2020; Agustin et al., 2024). Penguatan resiliensi pada anak usia dini sangat krusial untuk kestabilan emosi dan kesiapan menghadapi perubahan (Wulandari, 2021; Aisyah, 2020). Menurut Novinti resiliensi yang diajarkan sejak usia dini akan dapat membantu anak tumbuh dan berkembang menjadi individu yang dapat menghadapi berbagai permasalahan hidup dengan tegar dan bersikap optimis ketika sedang mengalami kesulitan (Chandra et al., 2023).

Namun, hasil pra-survei dan wawancara dengan guru PAUD di HIMPAUDI Bukit Kerman menunjukkan adanya tiga permasalahan utama: 1) Guru belum sepenuhnya memahami konsep resiliensi secara utuh dan aplikatif dalam pembelajaran; 2) Rendahnya keterampilan guru dalam mengembangkan media digital interaktif; dan 3) Kurangnya sumber belajar yang inovatif (Sofyan et al., 2023).

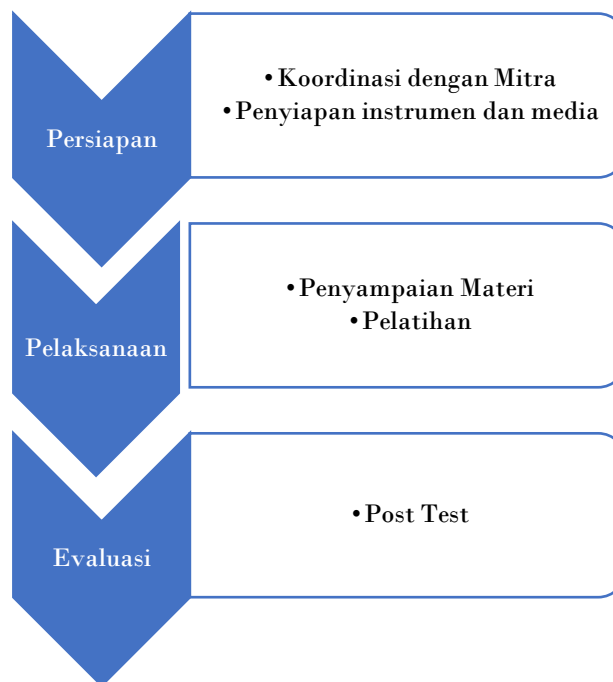
Untuk mengatasi permasalahan ini, dipilih solusi berupa pelatihan pembuatan media interaktif berbasis platform **Educaplay**. Educaplay adalah *tools* daring yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif digital (teka-teki, *matching games*, *crosswords*) dengan mudah (Aysaroh et al., 2023). Pemanfaatan Educaplay memungkinkan guru mengintegrasikan nilai-nilai resiliensi (seperti ketangguhan dan pengelolaan emosi) ke dalam aktivitas bermain digital yang menyenangkan (Hasan Al Banna et al., 2025), sekaligus meningkatkan kompetensi guru dalam literasi teknologi (Akbara, 2022; Priyanti & Haryanto, 2023).

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman bagi guru pentingnya resiliensi bagi anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian memberikan pelatihan yang bertujuan mengembangkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, yaitu melalui website *educaplay*. Sehingga tujuan akhir dari pengabdian masyarakat ini adalah mampu mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan kemampuan teknologi dan berdampak pada peningkatan nilai resiliensi peserta didik. Sehingga tercipta anak Indonesia yang Tangguh dan tidak pantang menyerah dan tentunya

METODE PENELITIAN

Bagian ini digunakan baik untuk artikel yang berasal dari hasil penelitian Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di HIMPAUDI Kecamatan Bukit Kerman, Kabupaten Kerinci. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* melalui dan pendampingan. Edukasi terhadap masyarakat melalui workshop, pelatihan, dan evaluasi (Sopiah et al., 2025). Tahapan kegiatan meliputi:

1. Persiapan dan Sosialisasi: Koordinasi dengan mitra dan penyusunan instrumen *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal guru terkait resiliensi dan Educaplay.
2. Pelaksanaan Pelatihan (Sesi I dan II): Penyampaian materi konsep resiliensi pada anak usia dini dan *workshop* praktik langsung pembuatan media interaktif berbasis Educaplay
3. Evaluasi (*Posttest*): Pengukuran akhir menggunakan *posttest* untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru, serta survei kepuasan peserta.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di HIMPAUDI kecamatan bukit Kerman, Kerinci dilakukan melalui beberapa tahapan seperti yang dijelaskan pada bagian metode penelitian. Langkah awal yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah dengan berkoordinasi dengan tim mitra yang dalam hal ini adalah HIMPAUDI kecamatan bukit Kerman. Koordinasi ini bertujuan untuk menggali informasi terkait media digital yang pernah digunakan di lingkungan HIPAUDI sebagai media pembelajaran. Serta untuk mengukur pemahaman guru-guru yang tergabung dalam HIMPAUDI terkait resiliensi dan bagaimana penguatan nilai resiliensi yang dilakukan guru pada anak usia dini.

Setelah mendapatkan data, tim dan mitra melakukan kesepakatan dengan melakukan tanda tangan kerjasama untuk selanjutnya sama-sama melakukan sinergi dalam mendukung dan memberikan pelatihan yang berdampak bagi guru-guru dan juga peserta didik, termasuk dalam topik peningkatan nilai resiliensi. Masih pada tahap persiapan, tim pengabdian dari program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini menyusun instrumen untuk mengukur pemahaman guru dengan media digital interaktif yang dapat meningkatkan nilai resiliensi pada anak usia dini.

Selanjutnya adalah proses pelaksanaan kegiatan pengabdian. Sebelum kegiatan penyampaian materi, untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang dilakukan, kegiatan awal yang dilakukan oleh guru guru selaku perta kegiatan pengabdian ini adalah mengisi lembar instrument pre-test. Kegiatan pelaksanaan ini terbagi menjadi dua kegiatan utama yaitu penyapaian materi dari tim pengabdian terkait pentingnya resiliensi pada anak usia dini serta pemanfaatan media digital educaplay terhadap peningkatan nilai resiliensi anak usia dini.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Agenda kedua pada tahapan kedua kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan pembuatan media interaktif melalui website educaplay oleh tim pengabdian dan guru-guru paud yang tergabung dalam HIMPAUDI kecamatan bukit kerman, Kerinci. Pelatihan ini didampingi oleh tim pengabdian mulai dari perancangan awal sampai membuat satu game educaplay untuk penguatan nilai resilensi anak usia dini.



Gambar 3. Pelatihan dan Pendampingan Membuat Media *Educaplay*

Tahap terakhir adaah evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan setelah rangkain penyampaian materi dan pelatihan selesai, dengan cara para peserta mengisi instrument posttest yang disebar oleh tim pengabdian. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pemahman guru-guru setelah dilakukann workshop. Berdasarkan hasil perbandingan nilai pre tetst dan post tetst, pemahaman tentang pentingnya resiliensi pada anak dan keterampilan guru dalam membuat media interaktif educaplay untuk penguatan nilai resileinsi anak usia dini mengalami peningkatan. Berikut hasil perhitan nilai *pre test* dan *post test* kegiatan penabdian masyarakat yang dilakukan.

1. Peningkatan Pengetahuan Guru

Peningkatan pengetahuan diukur melalui perbandingan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* (Tabel 1).

Tabel 1. Perbandingan Skor Rata-Rata Pengetahuan Guru

Indikator Pengetahuan	Skor Rata-Rata Pretest	Skor Rata-Rata Posttest	Peningkatan
Pengetahuan Umum tentang Media Digital	11	24	13 Poin

Selain skor pengetahuan umum, pemahaman spesifik guru terhadap Educaplay juga mengalami peningkatan drastis, yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Pengetahuan Guru tentang Educaplay

Indikator	Pretest (Jumlah Guru)	Pretest (Persentase)	Posttest (Jumlah Guru)	Posttest (Persentase)
Mengetahui Educaplay	3 orang	10%	27 orang	90%
Tidak Mengetahui Educaplay	27 orang	90%	3 orang	10%

Data numerik di atas memperlihatkan keberhasilan program pelatihan. Sebelum pelatihan, hanya 10% guru yang mengetahui platform Educaplay. Setelah pelatihan, persentase tersebut melonjak menjadi 90% (Indryani et al., 2024). Peningkatan yang signifikan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi guru (Astuti, 2025; Hidayati & Nurhalimah, 2020).

1. Peningkatan Keterampilan dan Implementasi

Melalui sesi *workshop* dan pelatihan, guru-guru berhasil membuat media interaktif mereka sendiri menggunakan Educaplay, yang dapat disesuaikan untuk mengajarkan konsep resiliensi seperti *problem-solving* dan ketahanan. Berikut rincian peningkatan keterampilan peserta pelatihan.

- Peningkatan Kepercayaan Diri: Guru menunjukkan antusiasme tinggi dan merasa lebih percaya diri untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran
- Relevansi dengan Resiliensi: Media interaktif digital, seperti yang dikembangkan melalui Educaplay, menyediakan aktivitas yang bisa disesuaikan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (inti dari resiliensi) pada anak usia dini, menjadikannya stimulus pembelajaran yang efektif
- Efisiensi: Pemanfaatan Educaplay membantu guru mengurangi waktu yang diperlukan untuk membuat materi pembelajaran manual, karena Educaplay menyediakan beragam *template* aktivitas yang mudah

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan dan penggunaan media interaktif berbasis digital Educaplay berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan guru PAUD anggota HIMPAUDI Bukit Kerman dalam memanfaatkan teknologi digital untuk penguatan nilai resiliensi anak usia dini. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan kenaikan rata-rata skor pengetahuan guru sebesar **13 poin** dan peningkatan tajam (dari **10% menjadi 90%**) guru yang mengetahui dan mampu menggunakan platform Educaplay. Rekomendasi kegiatan selanjutnya adalah pembentukan komunitas praktisi yang berkelanjutan untuk memastikan implementasi media digital dalam kurikulum PAUD dapat terus berinovasi.).

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M. M., Hadriana, H., Putra, R. A., Futra, D., & Primahardi, I. (2023). Implementasi pembelajaran aktif berbasis online bagi guru-guru sekolah dasar. *Journal of Community Engagement Research for Sustainability*, 1(3), 136–147.
- Agustin, M. R., Mulyatno, C. B., & Antony, R. (2024). Pengalaman Guru dalam Memaknai Kerjasama Kreatif Menyelenggarakan Pembelajaran Berbasis Digital. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(4), 1435–1445.
- Aisyah, S. (2020). *Resiliensi Pada Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Akbara, A. Z. (2022). Aktualisasi industri 4.0 dalam rangka peningkatan literasi digital guru PAUD. *Jurnal Edukasi*, 9(2), 1-10.
- Amri, N. A., Usman, U., Hajerah, H., Ramadhani, N., Aisyah, N., Sari, R. A., & Febriyanti, F. (2023). IBM Bagi Guru Taman Kanak-Kanak Pada Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(1), 765.
- Astuti, M. (2025). Pragmatisme Dalam Penerapan Metode Learning By Doing Dengan Media Puzzle Pada Materi Ipas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 128–135.
- Aysaroh, F., Suherman, & Kurniati, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay untuk Guru RA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 1-8.
- Chandra, A., Fitriana, S., Karmila, M., & Widiharto, C. A. (2023). Peningkatan Resiliensi dengan Project Based Learning pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4295–4304. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4803>
- Hasan Al Banna, K., Faisal, R., Musyadad, M. A., & Yudha, H. S. (2025). Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1385–1393.
- Hidayati, S., & Nurhalimah, E. (2020). Pelatihan penggunaan media digital untuk guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 4(1), 33–42.

- Indryani, A., Irawan, B., & Fitria, N. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi di *Educaplay* untuk Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK*, 8(2), 1-9.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka dan Pemanfaatan Platform Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lisnawati, L., & Halim, A. K. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kosakata Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(2), 90-96.
- Masyunita, Siregar, Sofyan, H., Hasni, U., Harianja, S. I., & Ismiatun, A. N. (2023). *Membangun Resiliensi Anak Usia Dini Melalui Media Digital*. Jambi University Press.
- Munawaroh, H., Widiyanti, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164-1172.
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2).
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66-77.
- Priyanti, E., & Haryanto. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi*, 7(4), 4124-4134.
- Rahmawati, R., & Mayar, F. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(2), 238-248.
- Sofyan, H., Siregar, M., & Hasni, U. (2023). Dampak Pelatihan Media Interaktif Digital Terhadap Peningkatan Kompetensi Profesional Guru PAUD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 121-130.
- Sopiah, C., Syarif, M., Qathi, Z. S. A., & Kariem, A. (2025). Pelatihan Proyek Kreatif: Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada Guru Paud. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 432-440.
- Wulandari, R. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pustaka Media.