

PEMANFAATAN LEARNING APPS UNTUK PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR

Danella Kharismatika¹, Dian Safitri², Fitriyah Handayani³, Mariah Ulfah⁴, Suci Utami Putri⁵, Eliana Wahyu Anggraini⁶

¹PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

²PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

³PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

⁴PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

⁵PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

⁶PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat e-mail : ¹danella.kha28@upi.edu, Alamat e-mail : ²diansafitri07@upi.edu, ,

Alamat e-mail : ³fitriyahhndyn912@upi.edu, Alamat e-mail :

⁴mariahulfah18@upi.edu, Alamat e-mail : ⁵suciutami@upi.edu, Alamat e-mail:
⁶elianaanggraini49@gmail.com

ABSTRACT

The digital revolution necessitates the integration of Information and Communication Technology (ICT) in education, including at the Kindergarten (TK) level. However, teachers at TK Plus Tunas Rimba Purwakarta face a digital literacy gap; while they possess digital devices, their utilization is primarily limited to communication, with classroom learning relying on physical media. This discrepancy highlighted the need for intervention using simple digital tools. This article aims to document and reflect on the process, participant responses, and lessons learned from the LearningApps.org introductory workshop held for these TK teachers. The research employs a qualitative method with a case study approach, focusing on this short (3-hour) intervention as a first exposure. Data collection techniques included participant observation, semi-structured interviews, and documentation. The findings indicate that the workshop successfully created a first interactive experience, enabling all teachers to master the basic operations of the platform and produce simple interactive media products. The majority of teachers focused on the "Matching Pairs" and "Simple Quiz" templates due to their relevance to the developmental aspects of early childhood. Despite minor technical and personal constraints, the activity effectively boosted teacher awareness and self-efficacy, successfully shifting their perspective that technology can foster interactive and engaging learning. This report serves as a reference for similar technology introduction programs in the PAUD/TK context with limited resources and time.

Keywords: LearningApps, Kindergarten Teacher, Interactive Learning Media

ABSTRAK

Revolusi digital menuntut integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan, termasuk di tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Namun, guru TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta mengalami kesenjangan kompetensi digital, di mana perangkat yang ada hanya terbatas untuk komunikasi, sementara

pembelajaran masih mengandalkan media fisik. Kondisi ini mendasari perlunya intervensi untuk memanfaatkan *tools* digital sederhana. Artikel ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan merefleksikan proses, respons, dan pembelajaran dari penyelenggaraan workshop pengenalan LearningApps.org bagi guru-guru TK tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang berfokus pada intervensi singkat (3 jam) ini sebagai *first exposure*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa workshop tersebut berhasil menciptakan pengalaman interaktif pertama dan memungkinkan semua guru mengoperasikan dasar-dasar platform hingga menghasilkan produk media interaktif sederhana. Mayoritas guru memilih *template* "Pemasangan Pasangan" dan "Kuis Sederhana" karena relevan dengan aspek perkembangan anak usia dini. Meskipun terdapat kendala teknis dan personal, kegiatan ini berhasil meningkatkan *awareness* dan *self-efficacy* guru, mengubah perspektif mereka bahwa teknologi dapat menciptakan pembelajaran interaktif dan tidak membosankan. Laporan ini berfungsi sebagai rujukan program pengenalan teknologi serupa dengan sumber daya dan waktu yang terbatas. Abstrak ditulis maksimal 250 kata yang menggambarkan masalah, tujuan penelitian, metodologi dan hasil yang diperoleh. Abstrak ini dapat ditulis dalam bahasa Inggris dengan semua tulisan dimiringkan. Ditulis dengan menggunakan huruf Arial 12 dengan satu spasi. (Keterangan : abstrak kedua dalam bahasa Indonesia, hanya satu paragraf dan paragraf dalam bentuk rata kiri dan kanan, serta *tidak menjorok ke dalam* [tidak seperti *paragraph biasa*])

Kata Kunci: *LearningApps*, Guru TK, Media Pembelajaran Interaktif

A. Pendahuluan

Revolusi *digital* telah mengubah lanskap pendidikan global, menciptakan paradigma baru dalam proses belajar-mengajar. Organisasi seperti UNESCO menekankan bahwa integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan suatu keharusan untuk mempersiapkan peserta didik di abad ke-21 (UNESCO, 2024). Di tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD), teknologi berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, personal, dan menyenangkan

(Asmara dkk., 2023). Namun, adaptasi ini menghadapi tantangan utama, yaitu kesenjangan kompetensi digital (*digital literacy gap*) di kalangan pendidik, khususnya di jenjang pra-sekolah dimana fokus utama masih sering pada pengasuhan dan permainan konvensional (Sitanggang dkk., 2025)

Di Indonesia, pemerintah telah meluncurkan berbagai kebijakan untuk mendorong transformasi *digital* pendidikan, seperti Merdeka Belajar dan digitalisasi sekolah. Namun, implementasi di lapangan, khususnya di tingkat PAUD/Taman Kanak-kanak

(TK), masih menemui berbagai kendala. Studi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) menunjukkan bahwa banyak guru TK yang kurang percaya diri dan memiliki keterampilan terbatas dalam memanfaatkan alat digital untuk pembelajaran (Hardiyanti, 2022). Terkait hal tersebut, media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang perlu disiapkan oleh pendidik. Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dalam pendidikan dan proses belajar mengajar di kelas (Safira, 2020). Banyak media pembelajaran yang dapat dikenalkan serta digunakan kepada anak usia dini baik yang bersifat nyata ataupun media yang bersifat digital dan bertujuan agar mempermudah guru dalam proses pembelajaran (Lestari dkk, 2023).

Berdasarkan observasi awal di TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta, diketahui bahwa sebagian besar guru telah memiliki *smartphone* dan akses internet, namun pemanfaatannya masih terbatas pada komunikasi melalui *WhatsApp* dan konsumsi konten. Pembelajaran di kelas masih mengandalkan media fisik seperti

gambar, *flashcard*, vidio, dan lembar kerja. Minimnya eksposur terhadap platform pembelajaran *digital* interaktif disebabkan oleh kurangnya informasi, waktu, dan panduan praktis. Padahal, platform seperti *LearningApps.org* menawarkan solusi sederhana, gratis, dan mudah diadaptasi untuk membuat permainan edukatif yang sesuai dengan tema pembelajaran TK, seperti pengenalan huruf, angka, warna, dan bentuk.

Berdasarkan analisis kesenjangan (*gap analysis*) antara tuntutan era *digital*, kebijakan nasional, dan kondisi nyata di lokasi, maka identifikasi masalah utama adalah belum adanya pengenalan dan pelatihan praktis yang terfokus bagi guru TK Plus Tunas Rimba untuk memanfaatkan *tools* digital sederhana. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk workshop singkat yang berfungsi sebagai intervensi awal (*first exposure*). Workshop difokuskan pada pengenalan satu platform spesifik, yaitu *LearningApps.org*, dengan pertimbangan kemudahan akses, kegratisan, dan relevansinya dengan kurikulum TK.

Artikel ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan

merefleksikan proses, respons peserta, dan pembelajaran dari penyelenggaraan workshop pengenalan LearningApps.org bagi guru TK. Kegiatan ini memberikan pendampingan kepada para guru agar dapat meningkatkan keterampilan serta pengetahuan dalam pemanfaatan fasilitas media digital untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan bagi anak. Secara spesifik, laporan ini menjabarkan bagaimana sebuah intervensi berdurasi singkat (3 jam) dapat berfungsi sebagai pemantik untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) dan kepercayaan diri (*self-efficacy*) guru dalam menjelajahi teknologi pendidikan. Manfaat tulisan ini adalah sebagai bahan evaluasi bagi pengabdi dan sebagai rujukan bagi pihak lain yang ingin merancang program pengenalan teknologi serupa di konteks PAUD/TK dengan sumber daya dan waktu yang terbatas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam tentang fenomena integrasi teknologi khususnya pada

pemanfaatan *LearningApps* dalam proses belajar mengajar di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK). Penelitian ini berfokus pada salah satu kasus terkait spesifikasi yaitu pelaksanaan workshop pengenalan *LearningApps* bagi seluruh guru-guru TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan secara rinci proses, respon dan kendala yang muncul dalam intervensi awal. Kegiatan workshop dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 yang berlokasi di TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta, dipilih karena adanya kesenjangan antara kepemilikan perangkat digital dengan implementasinya yang masih terbatas pada pengaplikasiannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat informasi yang mendalam meliputi;

1. Observasi partisipan

Mengamati secara langsung proses pelaksanaan workshop, mulai dari pengenalan platform, sesi praktik, hingga kendala teknis dan interaksi guru. Tujuannya adalah menangkap reaksi spontan, tingkat kesulitan, dan *first exposure* guru terhadap platform.

2. Wawancara semi-terstruktur
Melakukan wawancara dengan peserta workshop (guru) dan mungkin juga kepala sekolah/penyelenggara. Tujuan untuk menggali respons peserta, *self-efficacy* (kepercayaan diri), pemahaman mereka terhadap pentingnya media interaktif, dan ide-ide baru yang muncul setelah workshop.

3. Dokumentasi.

Mengumpulkan data berupa hasil produk sederhana yang dibuat guru di *LearningApps*. Tujuannya untuk melihat capaian konkret dan jenis aplikasi yang dianggap relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Capaian dan Kendala dalam Eksplorasi Awal

Workshop pemanfaatan learning apps ini berhasil menciptakan pengalaman pertama (*first exposure*) yang interaktif bagi guru dalam mengenal platform digital *Learning Apps*. Capaian terpenting adalah semua guru TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta telah mampu mengoperasikan dasar-dasar platform, mulai dari registrasi, login,

sehingga menghasilkan sebuah produk media interaktif sederhana. Mayoritas guru berfokus pada pembuatan aplikasi jenis “Pemasangan Pasangan” (*Matching Pairs*) dan “Kuis Sederhana”, yang dianggap paling langsung teraplikasi untuk kegiatan di TK. Misalnya, mereka telah berlatih membuat media memasangkan gambar hewan dengan suaranya atau mengelompokan benda berdasarkan warnanya.

Namun, eksplorasi ini berlangsung secara selektif dan terbatas. Para guru secara keseluruhan menyaring template yang tersedia berdasarkan relevansinya langsung dengan kebutuhan pembelajaran masing-masing. Mereka tidak mencoba semua fitur, tetapi secara aktif mencari dan bertanya tentang template yang dapat menunjang enam aspek perkembangan. Contohnya, mereka tidak memilih template yang terlalu kompleks, dan lebih tertarik pada template yang kaya visual, interaktif, dan dapat digunakan dalam permainan bersama.

Kendala utama yang muncul bersifat teknis dan personal. Di tingkat platform, beberapa guru mengalami

kebingungan pada tahap penyunting (*editing*) template tertentu yang memiliki opsi lebih rumit, seperti pengaturan waktu atau penambahan elemen multimedia. Selain itu, ada juga kendala infrastruktur personal. Hal ini sedikit menghambat kelancaran sesi praktik dan mengonfirmasi bahwa kesiapan perangkat merupakan prasyarat penting yang sering terlupakan dalam pelatihan literasi digital.

Pembahasan

Kegiatan workshop pemanfaat *learning apps* memberikan banyak manfaat bagi para guru di TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta. Mereka yang terlibat mengalami adanya peningkatan dalam penggunaan teknologi, sehingga mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengoperasikan *website online* seperti *learning apps*. Tak hanya itu, mereka mendapatkan keterampilan baru dalam membuat kuis sederhana, atau fitur fitur pembelajaran yang interaktif sesuai dengan 6 aspek perkembangan anak usia dini. Contohnya seperti, mencocokkan gambar hewan dan suaranya dan bisa menyesuaikan dengan tema pembelajaran. Kegiatan workshop ini

jugalah mendorong kreativitas guru dalam mengajar, memberi inspirasi dan ide-ide baru, sehingga suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kemudian, kegiatan ini membuat para guru lebih paham betapa pentingnya media interaktif, seperti *Learning Apps*, dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif anak selama proses belajar.



Gambar 1 Mahasiswa penyampaian materi

Menurut Hasan (2021), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan dan maksud dari proses pembelajaran. Media ini sangat penting karena membantu peserta didik dalam memperoleh konsep baru, keterampilan, serta kompetensi yang diperlukan. *Learning apps* telah memenuhi kriteria karena terdapat berbagai fitur yang tersedia, guru dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan dan

gaya belajar siswa. Sehingga dapat membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan literasi *digital* guru dan membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan alat bantu digital, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga dapat membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar berlangsung.



Gambar 2 Mahasiswa dan guru mencoba permainan di learning apps

Selain itu, pemanfaatan *website learning apps* sebagai media pembelajaran *digital* dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan membuat permainan atau kuis sederhana untuk peserta didik.

Namun dalam pelaksanaan kegiatan workshop ini terdapat beberapa tantangan berupa dalam pembuatan permainan di *website learning apps* dan kendala pribadi seperti laptop. Akan tetapi, tantangan itu dapat diatasi dengan pembuatan *learning apps* secara melalui smart televisi yang ada di sekolah (Hasan, M. dkk. 2021).



Gambar 3 Dokumentasi Bersama

Kegiatan workshop ini terdapat keberhasilan yaitu guru dapat mengaplikasikan *website learning apps* ini dan dapat mengubah perspektif bahwa penggunaan teknologi dapat menciptakan pembelajaran interaktif untuk anak. (Syamsiah, & Darmawan, A. 2025).

E. Kesimpulan

Pemanfaatan LearningApps yang dilaksanakan oleh guru TK Plus Tunas Rimba Cabang Purwakarta pada workshop yang dilakukan dalam kurun waktu 3 jam terbukti efektif

karena semua guru mencapai kemampuan operasional dasar platform, mulai dari registrasi hingga menghasilkan produk media interaktif sederhana. Kegiatan ini berhasil memberikan manfaat signifikan berupa peningkatan kepercayaan diri (*self-efficacy*) guru dalam mengoperasikan *website online* dan mengubah perspektif mereka bahwa teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan tidak membosankan bagi anak. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mengubah media pembelajaran di TK Plus Tunas Rimba dari yang sebelumnya dominan media fisik menjadi lebih terbuka terhadap media digital interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Hardiyanti, W. E. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemik COVID-19. *Jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini*. <https://doi.org/10.31004/OBSE SI.V6I4.1657>
- Hasan, M, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Tahta Media Group; Klaten.
- Lestari, R.H., Westisi, S.M. & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 26-34. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Sitanggang, T. W., Priyono, H., & Patel, L. (2025). Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi dengan Permainan Tradisional di Prasekolah: Digital Play Environment Integrating Technology with Traditional Play in Preschool. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i2.775>
- Syamsiah & Darmawan, A., (2025). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENGENALAN BUAH MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI

GURU KB TK TARUNA PRIMA
JAGAKARSA. COMMUNITY :
Jurnal Pengabdian Kepada
Masyarakat. 5(1).
UNESCO, U. (2024, September 17).
*Digital learning and
transformation of education:
What you need to do.*
<https://www.unesco.org/en/digital-education/need-know>