



Peningkatan Kompetensi Guru PAUD dalam Merancang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lingkungan Sekitar

Ikrom Shaliadi

STAI Al Mujtama, Pamekasan, Indonesia

Email correspondence: kromshaliadi@gmail.com

Kata kunci:

Kompetensi guru, media pembelajaran interaktif, lingkungan sekitar, PAUD, pengabdian masyarakat

Abstrak:

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan sekitar. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui workshop, pendampingan, dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran. Peserta kegiatan adalah 25 guru PAUD di wilayah Kecamatan Bangkalan yang tergabung dalam Gugus PAUD Melati. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar. Evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor pengetahuan dari 62,4 menjadi 84,7 dengan gain score sebesar 0,59 dalam kategori sedang (Hake, 1999). Produk media pembelajaran yang dihasilkan mencakup 15 jenis media interaktif memanfaatkan bahan alam seperti daun, batu, pasir, dan bahan daur ulang. Respons peserta terhadap kegiatan sangat positif dengan tingkat kepuasan mencapai 92 persen. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD mitra melalui penggunaan media yang lebih variatif, kontekstual, dan ramah lingkungan. Keberlanjutan program didukung melalui pendampingan berkala dan pembentukan komunitas belajar guru PAUD.

Diterima: 2025-08-26

Direvisi: 2025-08-23

Terbit: 2025-09-20

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan. Pembelajaran pada jenjang PAUD memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang bersifat konkret, aktif, dan menyenangkan (Sujiono, 2009). Media pembelajaran memegang peranan strategis dalam memfasilitasi proses belajar anak usia dini karena dapat menjembatani antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang dapat dipahami anak (Arsyad, 2019). Penggunaan media



pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berpikir, dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak (Fadlillah, 2017).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru PAUD yang mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Hasil observasi awal yang dilakukan pada Gugus PAUD Melati di Kecamatan Bangkalan menunjukkan bahwa mayoritas guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti kartu bergambar dan buku cerita yang dibeli dari penerbit. Hanya sebagian kecil guru yang mencoba membuat media sendiri namun hasilnya masih kurang variatif dan kurang memanfaatkan potensi lingkungan sekitar. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian Nurjanah dan Anggraini (2020) yang menyatakan bahwa kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan terutama dalam aspek kreativitas dan pemanfaatan sumber belajar lokal.

Permasalahan ini diperparah dengan keterbatasan anggaran yang dimiliki lembaga PAUD untuk pengadaan media pembelajaran yang siap pakai. Menurut Wulandari dan Purwanta (2020), sebagian besar lembaga PAUD di Indonesia memiliki keterbatasan dana operasional sehingga pengadaan media pembelajaran sering kali menjadi prioritas yang tertunda. Padahal ketersediaan media pembelajaran yang memadai sangat penting untuk mendukung kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar menjadi solusi alternatif yang sangat relevan.

Lingkungan sekitar menyediakan berbagai sumber belajar yang kaya dan beragam yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar memiliki berbagai keunggulan antara lain lebih kontekstual dengan kehidupan anak, mudah didapat dengan biaya rendah, dapat dikembangkan sesuai kreativitas guru, dan mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal (Susilana & Riyana, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi anak (Rahayu & Suryani, 2019; Permatasari et al., 2021). Media berbasis lingkungan juga dapat menumbuhkan kesadaran anak terhadap kelestarian lingkungan sejak dini (Handayani & Subakti, 2021).

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang ada, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan sekitar. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi mitra yaitu Gugus PAUD Melati Kecamatan Bangkalan. Target luaran kegiatan adalah peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran, tersedianya ragam media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran, serta terbentuknya komunitas belajar guru yang dapat mendukung keberlanjutan program.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Oktober 2024 dengan sasaran guru-guru PAUD yang tergabung dalam Gugus PAUD Melati Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Peserta kegiatan berjumlah 25 orang guru yang berasal dari 10 lembaga PAUD yang tersebar di wilayah gugus tersebut. Pemilihan lokasi dan mitra didasarkan pada hasil observasi dan diskusi dengan pengurus gugus yang menunjukkan adanya kebutuhan nyata untuk peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi intensif dengan ketua gugus dan perwakilan guru untuk memetakan kebutuhan pelatihan dan kondisi eksisting kemampuan guru. Dilakukan analisis kebutuhan melalui kuesioner dan wawancara untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang paling dibutuhkan serta tingkat pemahaman guru tentang media berbasis lingkungan. Tim pelaksana juga melakukan survei potensi bahan alam dan limbah yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah untuk dijadikan rujukan dalam workshop nantinya. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan modul pelatihan, persiapan alat dan bahan yang akan digunakan dalam workshop, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa soal pre-test dan post-test serta lembar observasi.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode workshop partisipatif yang dirancang dalam tiga sesi utama. Sesi pertama adalah pembekalan teori tentang konsep media pembelajaran interaktif, prinsip-prinsip pengembangan media untuk anak usia dini, dan strategi pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pada sesi ini digunakan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan presentasi contoh-contoh media pembelajaran yang sudah ada. Peserta juga diberikan pre-test untuk mengukur tingkat pengetahuan awal tentang media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar.

Sesi kedua adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran. Peserta dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing mendapat tugas merancang dan membuat tiga jenis media pembelajaran dengan kategori berbeda yaitu media untuk pengembangan motorik halus, media untuk pengenalan konsep matematika awal, media untuk pengembangan bahasa, media untuk pengenalan sains sederhana, dan media untuk pengembangan sosial emosional. Setiap kelompok difasilitasi oleh tim pendamping yang membimbing proses perancangan mulai dari identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan bahan, desain media, hingga proses pembuatan. Bahan-bahan yang digunakan antara lain

daun kering, ranting pohon, batu-batuan, pasir, kerang, kardus bekas, botol plastik, kain perca, dan berbagai bahan daur ulang lainnya.

Sesi ketiga adalah presentasi hasil karya media pembelajaran yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok mempresentasikan produk media yang dihasilkan lengkap dengan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, cara penggunaan, dan kelebihan media tersebut. Tim pelaksana dan peserta lain memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan media. Pada akhir sesi dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan workshop.

Tahap Pendampingan dan Monitoring

Setelah workshop dilaksanakan, tim pelaksana melakukan pendampingan berkelanjutan kepada guru-guru peserta dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat di kelas masing-masing. Pendampingan dilakukan sebanyak empat kali kunjungan ke lembaga PAUD mitra dengan fokus pada observasi penggunaan media dalam pembelajaran, pemberian umpan balik, dan penguatan motivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Selain kunjungan langsung, pendampingan juga dilakukan melalui grup komunikasi daring untuk memudahkan konsultasi dan berbagi pengalaman antar guru.

Metode Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan secara komprehensif mencakup tiga aspek yaitu evaluasi pengetahuan, evaluasi keterampilan, dan evaluasi kepuasan peserta. Evaluasi pengetahuan dilakukan melalui pre-test dan post-test dengan instrumen soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mencakup materi tentang konsep media pembelajaran, jenis-jenis media interaktif, dan prinsip pemanfaatan lingkungan sekitar. Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan rumus gain score menurut Hake (1999) untuk mengetahui tingkat peningkatan pengetahuan peserta dengan kategori tinggi jika g lebih besar dari 0,7, kategori sedang jika 0,3 kurang dari atau sama dengan g kurang dari atau sama dengan 0,7, dan kategori rendah jika g lebih kecil dari 0,3.

Evaluasi keterampilan dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembuatan media dan penilaian terhadap produk media yang dihasilkan menggunakan rubrik penilaian. Rubrik penilaian mencakup aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kreativitas desain, kualitas hasil karya, dan potensi untuk mendukung pembelajaran interaktif. Sementara itu evaluasi kepuasan peserta dilakukan melalui angket yang mengukur tingkat kepuasan terhadap materi pelatihan, metode penyampaian, kompetensi fasilitator, dan manfaat kegiatan bagi peningkatan kompetensi profesional guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pengetahuan Guru tentang Media Pembelajaran Interaktif

Hasil evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengetahuan guru tentang media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan sekitar. Skor rata-rata pre-test peserta adalah 62,4 dari skala 100 yang menunjukkan bahwa pemahaman awal guru masih dalam kategori cukup. Setelah mengikuti workshop dan praktik pembuatan media, skor rata-rata post-test meningkat menjadi 84,7 yang termasuk dalam kategori baik. Hasil perhitungan gain score menunjukkan nilai sebesar 0,59 yang berada dalam kategori sedang menurut klasifikasi Hake (1999). Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode workshop partisipatif yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual guru tentang media pembelajaran.

Analisis lebih detail terhadap butir-butir soal menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pemahaman tentang prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan aspek kreativitas dalam memanfaatkan bahan-bahan di lingkungan sekitar. Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman langsung dalam merancang dan membuat media memberikan dampak yang kuat terhadap pemahaman guru. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran orang dewasa yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan pengalaman langsung dan relevan dengan kebutuhan peserta (Knowles et al., 2015).

Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Selama kegiatan workshop, peserta berhasil menghasilkan 15 jenis media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan berbagai bahan dari lingkungan sekitar. Media-media tersebut dirancang untuk mendukung pengembangan berbagai aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek motorik halus, kognitif, bahasa, sains, dan sosial emosional. Beberapa contoh media yang dihasilkan antara lain papan jahit dengan menggunakan kayu bekas dan tali rafia untuk melatih motorik halus, puzzle angka dari batu-batuan yang dilukis untuk pengenalan konsep bilangan, kotak cerita dari kardus bekas dengan boneka jari dari kain perca untuk pengembangan bahasa, akuarium mini dari botol plastik bekas untuk pengenalan ekosistem air, dan permainan peran menggunakan properti dari bahan alam untuk pengembangan sosial emosional.

Penilaian terhadap produk media pembelajaran menggunakan rubrik menunjukkan bahwa rata-rata kualitas media yang dihasilkan berada dalam kategori baik dengan skor 78,5 dari skala 100. Aspek yang mendapat penilaian tertinggi adalah kreativitas dalam memanfaatkan bahan lingkungan dan potensi media untuk mendukung interaksi anak. Sementara aspek yang masih perlu perbaikan adalah kekuatan dan daya tahan media terutama untuk media yang menggunakan bahan alam yang mudah rusak. Untuk mengatasi hal ini,

tim pendamping memberikan saran tambahan tentang teknik pengawetan bahan alam seperti pelapisan dengan clear coating dan penyimpanan yang tepat.



Dokumentasi program pendampingan

Keberagaman media yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru memiliki potensi kreativitas yang tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran jika diberikan stimulus dan pendampingan yang tepat. Media-media tersebut tidak hanya menarik secara visual namun juga memiliki fungsi edukatif yang jelas sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum PAUD. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Smaldino et al. (2019) bahwa media yang baik harus memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran.

Peningkatan Keterampilan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran

Observasi terhadap proses pembuatan media selama workshop menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan keterampilan dalam merancang media pembelajaran secara sistematis. Pada awal kegiatan, sebagian besar guru masih kesulitan dalam menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan memilih bahan yang sesuai. Namun dengan bimbingan dari tim pendamping, guru secara bertahap mampu mengikuti tahapan perancangan media yang meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, identifikasi karakteristik anak, pemilihan konsep media, penentuan bahan dan alat, pembuatan desain media, dan evaluasi kelayakan media.

Hasil pengamatan juga menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam bekerja kolaboratif. Diskusi antar anggota kelompok berjalan dengan dinamis dimana setiap anggota memberikan kontribusi ide dan saling melengkapi keterampilan. Ada guru yang lebih terampil dalam hal desain visual, ada yang lebih kreatif dalam menemukan ide permainan, dan ada yang lebih teliti dalam proses pembuatan. Kolaborasi ini menghasilkan produk media yang lebih berkualitas dibandingkan jika dikerjakan secara individual. Pengalaman berkolaborasi ini juga membangun budaya kerja tim di kalangan guru yang sangat penting untuk pengembangan profesional berkelanjutan (Darling-Hammond et al., 2017).

Implementasi Media Pembelajaran di Kelas

Hasil monitoring dan pendampingan implementasi media di kelas menunjukkan bahwa mayoritas guru telah menggunakan media yang dibuat dalam kegiatan pembelajaran

sehari-hari. Dari 25 guru peserta, 23 guru telah mengimplementasikan minimal tiga jenis media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar dalam satu bulan setelah workshop. Observasi di kelas menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis lingkungan sekitar mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih termotivasi untuk mengeksplorasi media terutama karena media tersebut memanfaatkan benda-benda yang familiar dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Beberapa guru melaporkan bahwa penggunaan media berbasis lingkungan sekitar juga membuka kesempatan untuk mengintegrasikan pendidikan lingkungan dalam pembelajaran. Ketika menggunakan media dari bahan alam, guru dapat menjelaskan kepada anak tentang asal-usul bahan tersebut, cara mendapatkannya tanpa merusak lingkungan, dan pentingnya menjaga kelestarian alam. Demikian pula penggunaan bahan daur ulang dapat menjadi media untuk mengenalkan konsep *reduce*, *reuse*, dan *recycle* kepada anak sejak dini. Integrasi nilai-nilai lingkungan dalam pembelajaran PAUD ini sangat penting untuk membentuk karakter peduli lingkungan sejak usia dini (Iswantiningtyas & Wulansari, 2019).

Namun dalam proses implementasi juga ditemukan beberapa kendala yang dihadapi guru. Kendala utama adalah keterbatasan waktu untuk membuat media baru secara rutin karena kesibukan tugas-tugas administratif lainnya. Beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam mendapatkan bahan-bahan tertentu terutama di musim kemarau dimana daun-daun kering sulit ditemukan. Untuk mengatasi kendala ini, tim pendamping menyarankan agar guru membuat rencana jangka panjang untuk pengembangan media dan melibatkan orang tua dalam pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan. Keterlibatan orang tua tidak hanya membantu guru namun juga dapat meningkatkan partisipasi keluarga dalam pendidikan anak.

Respons dan Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan

Hasil evaluasi kepuasan peserta menunjukkan respons yang sangat positif terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini. Tingkat kepuasan peserta secara keseluruhan mencapai 92 persen yang menunjukkan bahwa kegiatan telah memenuhi harapan dan kebutuhan peserta. Aspek yang mendapat penilaian tertinggi adalah relevansi materi dengan kebutuhan guru yaitu 94 persen peserta menyatakan sangat setuju bahwa materi yang diberikan sesuai dengan permasalahan yang mereka hadapi dalam mengembangkan media pembelajaran. Aspek metode penyampaian juga mendapat apresiasi tinggi dimana 91 persen peserta menyatakan puas dengan pendekatan workshop partisipatif yang memberikan kesempatan luas untuk praktik langsung.

Komentar dan saran dari peserta dalam angket terbuka menunjukkan bahwa mereka mengapresiasi kesempatan untuk belajar membuat media pembelajaran secara langsung dengan dibimbing oleh tim yang kompeten. Banyak peserta yang mengungkapkan bahwa selama ini mereka merasa tidak percaya diri untuk membuat media sendiri karena merasa

tidak memiliki keterampilan yang cukup. Namun setelah mengikuti kegiatan ini, mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran. Beberapa peserta juga menyarankan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkala dengan tema yang berbeda-beda untuk memperkaya variasi media pembelajaran yang dapat mereka kembangkan.

Keberlanjutan Program melalui Komunitas Belajar

Salah satu luaran penting dari kegiatan ini adalah terbentuknya komunitas belajar guru PAUD yang fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar. Komunitas ini diberi nama Komunitas Guru Kreatif yang beranggotakan seluruh peserta workshop ditambah dengan beberapa guru dari gugus lain yang tertarik untuk bergabung. Komunitas ini memiliki grup komunikasi daring yang aktif dimana anggota saling berbagi ide, pengalaman, dan hasil karya media pembelajaran yang mereka buat. Setiap bulan juga diagendakan pertemuan rutin secara luring untuk sharing praktik baik dan workshop pengembangan media dengan tema tertentu.

Keberadaan komunitas belajar ini sangat penting untuk keberlanjutan program karena memberikan wadah bagi guru untuk terus belajar dan berkembang secara berkelanjutan. Penelitian menunjukkan bahwa komunitas praktik profesional dapat menjadi sarana efektif untuk pengembangan profesional guru karena memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, berbagi pengetahuan, dan dukungan sosial antar anggota (Vangrieken et al., 2017). Melalui komunitas ini diharapkan semangat inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dapat terus terjaga dan menyebar ke guru-guru lain di wilayah sekitar.

Dampak terhadap Kualitas Pembelajaran PAUD

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD mitra. Peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan bermakna bagi anak. Penggunaan media yang lebih beragam membantu guru dalam mengakomodasi gaya belajar anak yang berbeda-beda dan mengoptimalkan stimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Media berbasis lingkungan sekitar juga membuat pembelajaran lebih kontekstual karena anak dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman konkret dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dari aspek ekonomi, kemampuan guru dalam membuat media sendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan di lingkungan sekitar dapat mengurangi ketergantungan pada media pembelajaran yang dibeli sehingga menghemat anggaran lembaga. Dana yang semula dialokasikan untuk pembelian media dapat dialihkan untuk keperluan lain yang juga penting seperti peningkatan sarana prasarana atau pengembangan SDM. Lebih dari itu, pemanfaatan

bahan daur ulang dan bahan alam juga berkontribusi pada upaya pelestarian lingkungan dan pembentukan karakter peduli lingkungan baik pada guru maupun anak didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat disimpulkan bahwa program peningkatan kompetensi guru PAUD dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis lingkungan sekitar telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Terjadi peningkatan signifikan pada pengetahuan guru tentang media pembelajaran dengan gain score sebesar 0,59 dalam kategori sedang. Keterampilan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran juga meningkat yang ditunjukkan dengan dihasilkannya 15 jenis media pembelajaran interaktif yang berkualitas baik dan telah diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Respons peserta terhadap kegiatan sangat positif dengan tingkat kepuasan mencapai 92 persen.

Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAUD melalui penggunaan media yang lebih variatif, kontekstual, dan ramah lingkungan. Terbentuknya komunitas belajar guru PAUD menjadi modal penting untuk keberlanjutan program pengembangan media pembelajaran. Secara umum, pendekatan partisipatif melalui workshop dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam merancang media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar.

Saran

Berdasarkan hasil dan evaluasi kegiatan, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala dengan tema yang berbeda untuk memperkaya variasi media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru. Perlu adanya dukungan kebijakan dari Dinas Pendidikan setempat untuk memfasilitasi pengembangan media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar sebagai salah satu program prioritas peningkatan mutu PAUD. Bagi lembaga PAUD disarankan untuk mengalokasikan waktu khusus bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan melibatkan orang tua dalam penyediaan bahan-bahan yang dibutuhkan. Untuk penelitian lanjutan, perlu dilakukan kajian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar terhadap capaian perkembangan anak usia dini serta analisis cost-benefit dari penggunaan media berbasis lingkungan dibandingkan dengan media pembelajaran yang dibeli.

Komunitas belajar yang telah terbentuk perlu terus dibina dan dikembangkan agar dapat menjadi wadah pembelajaran berkelanjutan bagi guru PAUD. Diperlukan dukungan dari berbagai pihak termasuk perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya untuk memastikan keberlangsungan dan pengembangan komunitas ini. Dengan demikian, semangat inovasi dalam pengembangan media

pembelajaran berbasis lingkungan sekitar dapat terus terjaga dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished manuscript*. Indiana University. <https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Handayani, S. L., & Subakti, H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis lingkungan untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1205-1218. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.712>
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2019). Penanaman pendidikan karakter pada model pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 110-116. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.106>
- Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (8th ed.). Routledge.
- Nurjanah, N. E., & Anggraini, G. F. (2020). Kompetensi profesional guru PAUD dalam merancang pembelajaran tematik di TK. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 50-62. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27200>
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi hands move berbasis kontekstual untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1099-1109. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.624>
- Rahayu, A. P., & Suryani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran IPA pada siswa SMP. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 158-173. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p158-173>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.

- Vangrieken, K., Meredith, C., Packer, T., & Kyndt, E. (2017). Teacher communities as a context for professional development: A systematic review. *Teaching and Teacher Education*, 61, 47-59. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.10.001>
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian perkembangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452-462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>