

Pelatihan Guru PAUD dalam Mengimplementasikan Metode Pembelajaran Aktif dan Interaktif Berbasis *Project-Based Learning* dan Digital Terarah

Aisyah

Email: aisyah@unipasby.ac.id

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Isabella Hasiana

Email: isabella@unipasby.ac.id

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) teachers play an important role in creating a learning process that is meaningful, enjoyable, and appropriate to the child's stage of development. However, in practice, various obstacles are still found, such as the dominance of conventional teaching methods, limited utilization of digital media for educational purposes, and suboptimal implementation of learning models that encourage children's activity, creativity, and interaction. This condition indicates the need for efforts to strengthen teacher competencies through training activities relevant to the needs of 21st-century learning. Therefore, this community service activity aims to improve the understanding and skills of PAUD teachers in implementing active and interactive learning methods based on Project-Based Learning (PjBL) and directed digital media. The implementation of activities is carried out in the form of training and mentoring for early childhood education teachers through several stages, namely needs analysis, delivery of material, practice in preparing learning tools, simulation of implementation, and activity evaluation. The training material includes concepts of active and interactive learning, basic principles of Project-Based Learning for early childhood, utilization of directed and safe digital media, as well as preparation of simple, contextual, creative, and child-centered project activities. The implementation method uses a participatory approach with techniques of interactive lectures, discussions, demonstrations, hands-on practice, and reflection. The expected outcomes of this activity are the improvement of early childhood education (PAUD) teachers' pedagogical competence in designing and implementing innovative, active, and interactive learning, the compilation of examples of directed project-based and digital learning tools, and the growth of teachers' awareness of the importance of wisely integrating technology into early childhood learning. This activity is expected to make a tangible contribution to improving the quality of PAUD education services and to support the creation of a learning environment that is more adaptive, creative, and relevant to the developments of the times.

Keywords: *PAUD teachers, community service, active learning, interactive learning, Project-Based Learning, directed digital.*

Abstrak

Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala, seperti dominannya metode pembelajaran konvensional, terbatasnya pemanfaatan media digital secara edukatif, serta belum optimalnya penerapan model pembelajaran yang mendorong keaktifan, kreativitas, dan interaksi anak. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya penguatan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam mengimplementasikan metode pembelajaran aktif dan interaktif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dan digital terarah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada guru PAUD melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, penyampaian materi, praktik penyusunan perangkat pembelajaran, simulasi implementasi, serta evaluasi kegiatan. Materi pelatihan mencakup konsep pembelajaran aktif dan interaktif, prinsip dasar *Project-Based Learning* pada anak usia dini, pemanfaatan media digital yang terarah dan aman, serta penyusunan kegiatan proyek sederhana yang kontekstual, kreatif, dan berpusat pada anak. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan teknik ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, dan refleksi. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kompetensi pedagogik guru PAUD dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif, aktif, dan interaktif, tersusunnya contoh perangkat pembelajaran berbasis proyek dan digital terarah, serta tumbuhnya kesadaran guru akan pentingnya integrasi teknologi secara bijak dalam pembelajaran anak usia dini. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas layanan pendidikan PAUD dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih adaptif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Kata kunci: guru PAUD, pengabdian kepada masyarakat, pembelajaran aktif, pembelajaran interaktif, *Project-Based Learning*, digital terarah.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan kemampuan dasar anak, baik aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, moral, maupun kreativitas. Masa usia dini dikenal sebagai periode emas (*golden age*), yaitu fase perkembangan yang sangat menentukan kualitas kemampuan belajar anak pada tahap berikutnya. UNESCO menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini menjadi landasan utama bagi kesejahteraan, kesiapan belajar, serta keberhasilan anak dalam pembelajaran sepanjang hayat. Pada fase ini, anak membutuhkan pengalaman belajar yang kaya, bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya, sehingga proses pembelajaran tidak

.

cukup hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi harus memberi ruang bagi eksplorasi, interaksi, dan keterlibatan aktif anak dalam belajar

Dalam konteks tersebut, guru PAUD memiliki peran sentral sebagai fasilitator yang merancang lingkungan belajar yang aman, menarik, dan merangsang perkembangan anak secara holistik. Guru tidak lagi diposisikan semata sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai pendamping yang mampu menciptakan pembelajaran berpusat pada anak (*child-centered learning*). Pendekatan ini selaras dengan arah transformasi pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, partisipatif, dan kontekstual. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian praktik pembelajaran PAUD masih cenderung berpusat pada guru, bersifat instruksional satu arah, serta kurang memberi ruang bagi anak untuk bertanya, mencoba, berkolaborasi, dan memecahkan masalah sederhana. Akibatnya, proses belajar belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemandirian anak sejak dini

Pembelajaran aktif dan interaktif menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Pembelajaran aktif menempatkan anak sebagai subjek utama dalam proses belajar, di mana anak terlibat secara langsung melalui kegiatan mengamati, bertanya, mencoba, mengeksplorasi, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Sementara itu, pembelajaran interaktif menekankan adanya hubungan timbal balik yang dinamis antara anak dengan guru, teman sebaya, media, dan lingkungan belajar. Dalam konteks PAUD, pembelajaran aktif dan interaktif sangat penting karena anak belajar paling efektif melalui pengalaman konkret, bermain, eksplorasi, komunikasi, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, guru PAUD perlu memiliki kemampuan untuk merancang kegiatan belajar yang tidak monoton, tetapi variatif, menyenangkan, dan mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mewujudkan pembelajaran aktif dan interaktif adalah *Project-Based Learning* (PjBL). Model ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui proyek atau kegiatan bermakna yang berangkat dari tema, masalah sederhana, atau pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran berbasis proyek, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses bertanya, merencanakan, membuat, mencoba, bekerja sama, dan menghasilkan suatu karya atau solusi sederhana. Pada pendidikan anak usia dini, PjBL dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan sederhana seperti proyek menanam, membuat karya dari bahan alam, mengenal profesi, eksplorasi lingkungan, atau proyek tematik yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada anak usia dini berkontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas, keterampilan berpikir, kolaborasi, dan keterlibatan belajar anak

Di Indonesia, implementasi PjBL pada satuan PAUD juga semakin relevan dengan arah kebijakan pembelajaran yang menekankan pada penguatan pengalaman belajar kontekstual dan bermakna. Namun demikian, penerapan PjBL pada jenjang PAUD masih menghadapi sejumlah tantangan. Banyak guru yang belum sepenuhnya memahami bagaimana merancang proyek yang sederhana, sesuai usia anak, aman, menyenangkan, dan tetap memiliki tujuan perkembangan yang jelas. Sebagian guru juga masih menganggap bahwa pembelajaran berbasis proyek hanya cocok untuk jenjang pendidikan dasar atau menengah, padahal dalam praktiknya PjBL dapat diadaptasi secara sangat sederhana untuk anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian mengenai persepsi guru terhadap implementasi PjBL di PAUD Indonesia menunjukkan bahwa meskipun guru memiliki pandangan positif terhadap model ini, masih terdapat kebutuhan besar akan pelatihan, pendampingan, dan penguatan kompetensi agar penerapannya benar-benar efektif di kelas.

Selain tantangan pada aspek model pembelajaran, perkembangan teknologi digital juga menghadirkan tuntutan baru bagi guru PAUD. Era digital telah mengubah cara anak berinteraksi dengan informasi, gambar, suara, dan media belajar. Oleh sebab itu, guru PAUD perlu memiliki literasi digital yang memadai agar dapat memanfaatkan teknologi secara tepat guna, edukatif, dan aman bagi anak. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAUD tidak dimaksudkan untuk menggantikan pengalaman bermain konkret, melainkan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik, visual, interaktif, dan adaptif. UNESCO menjelaskan bahwa teknologi digital memiliki potensi untuk memperkaya kualitas pembelajaran, memperluas akses terhadap sumber belajar, dan meningkatkan relevansi pendidikan, tetapi penggunaannya harus tetap mempertimbangkan aspek pedagogis, inklusivitas, keamanan, dan tujuan pembelajaran yang jelas.

Dalam praktiknya, penggunaan media digital di lembaga PAUD masih sering menghadapi dua persoalan utama. Pertama, sebagian guru belum memiliki keterampilan teknis dan pedagogis untuk memilih serta menggunakan media digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kedua, penggunaan media digital terkadang belum diarahkan secara tepat, sehingga berisiko menjadi sekadar hiburan visual tanpa keterkaitan yang kuat dengan tujuan pembelajaran. Padahal, media digital yang digunakan secara terarah dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret, memfasilitasi interaksi, memperkaya pengalaman sensorik, serta menumbuhkan minat belajar anak. Beberapa kajian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dan platform digital edukatif dapat mendukung perkembangan bahasa, kognitif, dan literasi digital anak usia dini apabila dirancang dan digunakan secara tepat oleh guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan guru PAUD dalam mengimplementasikan metode pembelajaran aktif dan interaktif berbasis *Project-Based Learning* dan digital terarah menjadi sangat penting sebagai

.

bentuk pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini dipandang relevan karena menysasar kebutuhan nyata guru di lapangan, yaitu peningkatan kompetensi pedagogik dalam merancang pembelajaran yang inovatif, partisipatif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pendampingan praktis agar guru mampu menyusun rancangan kegiatan, memilih media yang tepat, memadukan proyek dengan aktivitas bermain, serta mengintegrasikan penggunaan teknologi secara bijak dan terarah. Dengan demikian, guru tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara nyata dalam proses pembelajaran sehari-hari di kelas.

Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru PAUD memiliki peningkatan kapasitas dalam merancang pembelajaran yang lebih hidup, bermakna, dan berpusat pada anak. Anak tidak lagi hanya menjadi penerima instruksi, tetapi menjadi pelaku aktif dalam pengalaman belajarnya sendiri melalui eksplorasi, diskusi, kerja sama, kreasi, dan penggunaan media yang relevan. Dalam jangka panjang, pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas layanan PAUD, penguatan kompetensi profesional guru, serta terciptanya ekosistem pembelajaran anak usia dini yang lebih adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan pendidikan masa kini. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Guru PAUD dalam Mengimplementasikan Metode Pembelajaran Aktif dan Interaktif Berbasis Project-Based Learning dan Digital Terarah” menjadi penting, relevan, dan layak untuk dilaksanakan sebagai upaya nyata peningkatan mutu pendidikan anak usia dini.

B. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan partisipatif dan pendampingan praktik bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran aktif dan interaktif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dan digital terarah. Model pelaksanaan dipilih karena kebutuhan utama mitra bukan hanya pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Studi tentang implementasi PjBL pada PAUD di Indonesia menunjukkan bahwa guru umumnya memiliki pandangan positif terhadap PjBL, namun masih membutuhkan pelatihan yang bersifat praktik, berkelanjutan, dan kontekstual agar mampu mengaplikasikannya secara efektif di kelas. Tantangan yang sering muncul meliputi keterbatasan pemahaman sintaks PjBL, pengelolaan kelas, pemilihan media, dan integrasi teknologi pembelajaran secara tepat

1. Bentuk dan Pendekatan Kegiatan

Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis kebutuhan mitra. Pendekatan partisipatif digunakan agar guru tidak hanya menjadi peserta pasif, melainkan terlibat aktif dalam identifikasi masalah, diskusi, praktik, refleksi, dan penyusunan rancangan pembelajaran. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pengembangan profesional guru yang efektif, yaitu berfokus pada praktik nyata, kolaborasi, dan refleksi terhadap pengalaman mengajar. Selain itu, penggunaan pendekatan berbasis kebutuhan mitra bertujuan agar materi pelatihan benar-benar sesuai dengan kondisi pembelajaran di lembaga PAUD, termasuk keterbatasan sarana, variasi kemampuan guru, dan karakteristik peserta didik. UNESCO juga menekankan bahwa penguatan kapasitas guru dalam era transformasi digital perlu dilakukan melalui pelatihan yang kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada praktik pembelajaran yang bermakna

2. Sasaran dan Lokasi Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah guru-guru PAUD pada lembaga mitra yang menjadi lokasi pelaksanaan pengabdian. Peserta diprioritaskan bagi guru kelas yang terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran harian. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada pentingnya peningkatan kapasitas guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran aktif, interaktif, dan berbasis proyek. Guru PAUD perlu dibekali keterampilan untuk menyusun kegiatan proyek sederhana, memilih media digital yang edukatif, serta memfasilitasi keterlibatan aktif anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan.

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan pihak lembaga PAUD mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan kondisi pembelajaran yang selama ini diterapkan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi awal, wawancara singkat, dan penyebaran angket sederhana kepada guru. Fokus analisis mencakup: (1) pemahaman guru tentang pembelajaran aktif dan interaktif, (2) pengalaman guru dalam menerapkan PjBL, (3) penggunaan media digital dalam pembelajaran, serta (4) kendala yang dihadapi dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Tahap ini penting agar desain pelatihan benar-benar sesuai dengan kebutuhan riil di lapangan dan tidak bersifat umum semata.

b. Tahap Penyusunan Materi dan Perangkat Pelatihan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang meliputi:

1. konsep pembelajaran aktif dan interaktif pada PAUD,
2. prinsip dasar dan sintaks *Project-Based Learning* untuk anak usia dini,
3. strategi merancang kegiatan proyek sederhana dan kontekstual,
4. pemanfaatan media digital secara terarah, aman, dan edukatif, serta
5. penyusunan perangkat pembelajaran berupa modul ajar/RPPH, lembar kegiatan proyek, dan format asesmen sederhana.

Materi disusun dengan pendekatan sederhana, visual, dan aplikatif agar mudah dipahami serta langsung dapat diterapkan oleh guru di kelas.

c. Tahap Pelatihan Inti

Tahap pelatihan inti dilaksanakan melalui workshop interaktif dengan metode:

1. Ceramah interaktif, untuk memberikan landasan konsep;
2. Diskusi kelompok, untuk membahas masalah pembelajaran yang dihadapi guru;
3. Demonstrasi/simulasi, untuk memperlihatkan contoh implementasi pembelajaran aktif, interaktif, PjBL, dan penggunaan media digital;
4. Praktik langsung, untuk melatih guru menyusun rancangan pembelajaran berbasis proyek;
5. Presentasi dan umpan balik, agar guru memperoleh penguatan dan perbaikan dari tim pengabdian maupun sesama peserta.

Metode ini dipilih karena pembelajaran orang dewasa (*adult learning*) lebih efektif ketika peserta dilibatkan secara aktif, diberi kesempatan mencoba, dan memperoleh umpan balik langsung. Dalam konteks PAUD, pelatihan berbasis praktik sangat penting karena banyak guru masih memerlukan contoh konkret dalam membedakan proyek yang bermakna dengan aktivitas kerajinan biasa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi PjBL yang kurang optimal sering disebabkan oleh keterbatasan guru dalam memahami unsur inti seperti pertanyaan pemantik, eksplorasi, kolaborasi, dan asesmen autentik

d. Tahap Pendampingan Implementasi

Setelah pelatihan inti, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan implementasi. Pada tahap ini, guru didampingi untuk:

1. Menyusun satu contoh perangkat pembelajaran aktif dan interaktif berbasis proyek,
2. Memilih atau membuat media digital sederhana yang sesuai dengan tema pembelajaran,
3. Mensimulasikan penerapan kegiatan di kelas, dan
4. Melakukan refleksi atas hasil implementasi.

Pendampingan dilakukan agar terjadi kesinambungan antara pelatihan dan praktik nyata. Tahap ini penting karena keberhasilan penguatan kompetensi guru tidak cukup diukur dari pemahaman materi, tetapi juga dari kemampuan mengaplikasikannya dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Pendampingan juga menjadi ruang konsultasi ketika guru mengalami kesulitan dalam pengelolaan waktu, penyusunan kegiatan proyek, atau penggunaan media digital.

e. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pengabdian serta perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta. Evaluasi dilakukan melalui:

1. *Pre-test* dan *post-test* sederhana, untuk mengukur peningkatan pemahaman guru;
2. Lembar observasi praktik, untuk menilai keterampilan guru dalam menyusun dan mensimulasikan pembelajaran;
3. Angket respons peserta, untuk mengetahui persepsi guru terhadap kebermanfaatan pelatihan;
4. Refleksi bersama, untuk mengidentifikasi kekuatan, hambatan, dan tindak lanjut yang diperlukan.

Model evaluasi ini dirancang tidak hanya untuk menilai hasil akhir, tetapi juga untuk melihat proses perubahan kompetensi guru selama pelatihan berlangsung. Evaluasi berbasis praktik sangat relevan dalam pelatihan guru karena memungkinkan pengukuran kemampuan yang lebih autentik daripada sekadar tes pengetahuan.

4. Teknik Pelaksanaan dan Media yang Digunakan

Teknik pelaksanaan kegiatan mengutamakan *learning by doing*, yaitu belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, selama pelatihan guru akan dilibatkan dalam penyusunan ide proyek, perancangan langkah pembelajaran, simulasi aktivitas kelas, serta praktik penggunaan media digital. Media yang digunakan meliputi:

1. Bahan presentasi visual,
2. Video pembelajaran,
3. Contoh perangkat ajar,
4. aplikasi atau media digital sederhana yang ramah anak,
5. Lembar kerja dan format asesmen proyek.

Pemanfaatan media digital diarahkan secara selektif agar mendukung tujuan pembelajaran, bukan sekadar menjadi hiburan visual. Literatur menunjukkan bahwa media digital yang digunakan secara terarah dapat mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan interaksi belajar anak usia

dini, asalkan guru memiliki kemampuan pedagogis dalam memilih dan menggunakannya secara tepat

5. Indikator Keberhasilan Kegiatan

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

1. meningkatnya pemahaman guru tentang pembelajaran aktif, interaktif, PjBL, dan digital terarah;
2. tersusunnya minimal satu rancangan pembelajaran berbasis proyek oleh setiap peserta/kelompok peserta;
3. meningkatnya kemampuan guru dalam memilih dan memanfaatkan media digital edukatif;
4. adanya peningkatan partisipasi aktif peserta selama pelatihan dan pendampingan;
5. tersusunnya rekomendasi tindak lanjut untuk implementasi di lembaga PAUD mitra.

Dengan metode pelaksanaan yang sistematis, partisipatif, dan berbasis praktik ini, kegiatan pengabdian diharapkan mampu memberikan dampak nyata bagi peningkatan kompetensi guru PAUD. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan aplikatif dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, kontekstual, dan relevan dengan perkembangan zaman. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan mutu layanan pendidikan anak usia dini di lembaga mitra.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan fokus pada penguatan kompetensi pedagogik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran aktif dan interaktif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dan digital terarah. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konseptual, keterampilan perencanaan pembelajaran, serta kesiapan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan kontekstual.

Hasil

a. Peningkatan Pemahaman Guru tentang Pembelajaran Aktif dan Interaktif

Pada tahap awal kegiatan, hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian guru PAUD masih memaknai pembelajaran aktif sebagai kegiatan yang sekadar “membuat anak bergerak” atau “memberikan tugas praktik”, tanpa memahami bahwa

pembelajaran aktif sesungguhnya menempatkan anak sebagai subjek belajar yang terlibat dalam proses mengamati, bertanya, mencoba, mengeksplorasi, dan merefleksikan pengalaman belajarnya. Demikian pula, pembelajaran interaktif masih sering dipahami sebatas komunikasi dua arah sederhana antara guru dan anak, padahal konsep interaktif dalam PAUD mencakup interaksi yang kaya antara anak dengan teman sebaya, guru, lingkungan, media, dan pengalaman nyata.

Setelah pelatihan, guru menunjukkan perubahan pemahaman yang cukup signifikan. Guru mulai memahami bahwa pembelajaran aktif dan interaktif tidak harus selalu rumit atau bergantung pada alat yang mahal, tetapi dapat dibangun melalui kegiatan sederhana yang bermakna, seperti eksperimen kecil, permainan eksploratif, diskusi kelompok kecil, proyek tematik, dan kegiatan berbasis masalah sederhana yang dekat dengan kehidupan anak. Hasil ini penting karena pemahaman konseptual merupakan prasyarat utama sebelum guru mampu mengubah praktik pembelajaran di kelas. Temuan ini sejalan dengan berbagai kajian yang menekankan bahwa kualitas pembelajaran PAUD sangat dipengaruhi oleh kapasitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang berpusat pada anak dan berbasis interaksi bermakna. UNESCO juga menegaskan bahwa pengalaman belajar pada usia dini harus memberi ruang luas bagi eksplorasi, partisipasi aktif, dan interaksi sosial sebagai fondasi perkembangan holistik anak.

b. Peningkatan Pemahaman Guru tentang Implementasi Project-Based Learning (PjBL)

Salah satu hasil penting dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman guru mengenai konsep dan langkah implementasi *Project-Based Learning* (PjBL) pada anak usia dini. Sebelum pelatihan, sebagian guru masih menganggap proyek sebagai kegiatan “membuat hasil karya” di akhir pembelajaran, misalnya membuat kolase, menempel, atau mewarnai bersama. Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai memahami bahwa proyek bukan sekadar produk akhir, tetapi merupakan proses belajar yang melibatkan pertanyaan pemantik, eksplorasi, pengumpulan informasi, percobaan, kerja sama, pemecahan masalah sederhana, dan refleksi.

Dalam sesi praktik, guru mampu menyusun contoh proyek sederhana yang sesuai dengan konteks PAUD, seperti proyek “Menanam Kacang Hijau”, “Pasar Mini”, “Lingkungan Bersih”, “Makanan Sehat”, dan “Profesi di Sekitarku”. Proyek-proyek tersebut dirancang agar anak dapat belajar melalui pengalaman konkret,

mengembangkan rasa ingin tahu, berlatih bekerja sama, serta menghasilkan karya atau tindakan yang bermakna. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil membantu guru memahami PjBL sebagai pendekatan yang dapat diadaptasi secara fleksibel untuk anak usia dini, bukan hanya untuk jenjang sekolah dasar atau menengah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa PjBL pada PAUD efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar anak, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta kemandirian. Implementasi PjBL di TK juga terbukti mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan semangat pembelajaran abad ke-21.

c. Peningkatan Keterampilan Guru dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran

Hasil lain yang diperoleh dari kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis proyek dan digital terarah. Pada tahap praktik, guru didampingi untuk menyusun modul ajar/RPPH, menentukan tujuan pembelajaran, merancang langkah kegiatan proyek, memilih media yang sesuai, serta menyusun bentuk asesmen sederhana yang relevan dengan perkembangan anak.

Sebelum pelatihan, perangkat pembelajaran yang dimiliki guru umumnya masih bersifat rutin dan kurang menunjukkan variasi strategi belajar yang aktif. Kegiatan belajar cenderung berulang, seperti mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan lembar kerja, dan membuat karya individual. Setelah pelatihan, guru mulai mampu menyusun rancangan kegiatan yang lebih partisipatif, misalnya dengan tahapan pembuka yang menggunakan pertanyaan pemantik, kegiatan inti berbasis eksplorasi dan kolaborasi, serta penutup yang melibatkan refleksi sederhana bersama anak.

Perubahan ini penting karena kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas perencanaan guru. Guru yang mampu menyusun perangkat pembelajaran berbasis proyek cenderung lebih siap mengelola kelas, memfasilitasi keterlibatan anak, dan menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, hasil pelatihan tidak hanya berhenti pada pemahaman teori, tetapi juga menyentuh aspek aplikatif yang sangat dibutuhkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

d. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Digital Secara Terarah

Aspek digital terarah menjadi salah satu fokus utama dalam pelatihan ini. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media digital sebagai alat bantu pembelajaran yang edukatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sebelum pelatihan, penggunaan media digital oleh guru masih terbatas pada pemutaran video atau lagu dari internet tanpa perencanaan pedagogis yang jelas. Dalam beberapa kasus, media digital hanya digunakan sebagai selingan atau hiburan, bukan sebagai bagian integral dari pengalaman belajar.

Setelah pelatihan, guru mulai memahami prinsip digital terarah, yaitu penggunaan teknologi secara selektif, aman, sesuai tujuan pembelajaran, dan tetap berpihak pada kebutuhan perkembangan anak. Guru diperkenalkan pada cara memilih video edukatif yang relevan, menggunakan gambar interaktif, membuat bahan ajar visual sederhana, serta memanfaatkan media digital untuk mendukung proyek, misalnya dokumentasi pertumbuhan tanaman, menampilkan contoh profesi, atau memvisualisasikan proses sederhana yang sulit diamati langsung.

Hasil ini penting karena pada pendidikan anak usia dini, teknologi tidak boleh menggantikan pengalaman bermain konkret, tetapi harus berfungsi sebagai penguat pengalaman belajar. Berbagai studi menunjukkan bahwa media digital yang digunakan secara tepat dapat mendukung perkembangan bahasa, kognitif, dan literasi awal anak, terutama ketika digunakan secara interaktif dan didampingi guru.

Pembahasan

a. Pelatihan sebagai Strategi Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru PAUD. Hal ini terlihat dari perubahan cara pandang guru terhadap pembelajaran, meningkatnya keberanian untuk mencoba pendekatan baru, serta bertambahnya keterampilan dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, pelatihan semacam ini sangat relevan karena menjawab kebutuhan nyata guru di lapangan yang sering menghadapi tantangan dalam menerjemahkan kebijakan dan teori pembelajaran ke dalam praktik kelas yang konkret.

Kompetensi pedagogik guru PAUD tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyampaikan materi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami karakteristik anak, merancang lingkungan belajar, memilih strategi yang sesuai, menggunakan media secara tepat, dan melakukan asesmen autentik. Oleh karena itu, pelatihan yang berfokus pada praktik pembelajaran aktif, interaktif, PjBL, dan digital terarah memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkuat kualitas layanan pendidikan anak usia dini.

b. Relevansi Project-Based Learning dengan Karakteristik Anak Usia Dini

Hasil pelatihan memperlihatkan bahwa PjBL sangat relevan diterapkan pada PAUD apabila dirancang secara sederhana, fleksibel, dan kontekstual. Anak usia dini pada dasarnya belajar melalui pengalaman langsung, bermain, mencoba, mengamati, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Karakteristik ini sangat sesuai dengan prinsip dasar PjBL yang menempatkan anak sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Melalui proyek, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan proses seperti bertanya, memprediksi, mencoba, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil sederhana. Selain itu, proyek yang berangkat dari tema yang dekat dengan kehidupan anak akan meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar mereka. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek di PAUD berkontribusi pada penguatan karakter, kemandirian, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kepedulian sosial-lingkungan anak.

b. Integrasi Digital Terarah sebagai Pendukung, Bukan Pengganti, Pembelajaran Bermain

Salah satu temuan penting dari kegiatan ini adalah perubahan cara pandang guru terhadap teknologi. Sebelum pelatihan, terdapat kecenderungan untuk melihat teknologi hanya sebagai media hiburan atau bahkan sebagai sesuatu yang “kurang cocok” untuk anak usia dini. Setelah pelatihan, guru mulai memahami bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif jika digunakan secara terarah dan proporsional. Dalam pembelajaran PAUD, digital terarah berarti media digital digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar anak, bukan menggantikan aktivitas bermain konkret. Misalnya, anak tetap melakukan kegiatan menanam secara langsung, tetapi dokumentasi pertumbuhan tanaman dapat dibantu dengan foto atau video sederhana; anak tetap bermain peran profesi, tetapi wawasan awal dapat diperkuat dengan gambar atau tayangan singkat yang relevan.

Pendekatan ini penting agar teknologi tidak mendominasi pengalaman belajar anak, melainkan berfungsi sebagai alat bantu visual, eksploratif, dan komunikatif. Dengan demikian, integrasi digital dalam PjBL perlu dipahami sebagai bagian dari desain pedagogis, bukan sekadar tambahan teknis. Guru yang mampu memanfaatkan media digital secara terarah akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi anak masa kini.

d. Tantangan dalam Implementasi dan Implikasi Tindak Lanjut

Meskipun hasil pelatihan menunjukkan perkembangan yang positif, masih terdapat beberapa tantangan dalam implementasi di lapangan. Tantangan tersebut antara lain keterbatasan waktu guru dalam menyusun perangkat pembelajaran yang lebih rinci, variasi kemampuan digital antar guru, ketersediaan sarana pendukung, serta kebutuhan akan pendampingan berkelanjutan setelah pelatihan selesai. Sebagian guru juga masih membutuhkan latihan lebih lanjut dalam mengembangkan pertanyaan pemantik, merancang asesmen autentik, dan mengelola proyek yang melibatkan kolaborasi anak secara optimal. Oleh karena itu, hasil kegiatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan satu kali belum cukup untuk menghasilkan perubahan praktik yang konsisten dalam jangka panjang. Diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan berkala, komunitas belajar guru, berbagi praktik baik, serta penguatan dukungan kelembagaan dari kepala sekolah dan pengelola PAUD. Dengan adanya tindak lanjut tersebut, hasil pelatihan akan lebih berpeluang menjadi budaya pembelajaran baru yang berkelanjutan di lembaga PAUD. Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan guru PAUD dalam mengimplementasikan metode pembelajaran aktif dan interaktif berbasis *Project-Based Learning* dan digital terarah memiliki dampak yang nyata dalam meningkatkan kompetensi guru. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman teoritis, tetapi juga menghasilkan perubahan praktis dalam cara guru merancang dan memfasilitasi pembelajaran. Dengan demikian, pengabdian ini memberikan kontribusi penting dalam mendukung peningkatan mutu pembelajaran PAUD yang lebih aktif, kreatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan guru PAUD dalam mengimplementasikan metode pembelajaran aktif dan interaktif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dan digital terarah

merupakan kegiatan yang relevan, dibutuhkan, dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Kegiatan ini tidak hanya menjawab kebutuhan praktis guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, tetapi juga mendukung arah penguatan mutu layanan PAUD yang lebih adaptif terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan pemahaman guru mengenai hakikat pembelajaran aktif dan interaktif sebagai proses belajar yang menempatkan anak sebagai subjek utama pembelajaran. Guru menjadi lebih memahami bahwa pembelajaran yang berkualitas pada jenjang PAUD harus memberi ruang yang luas bagi anak untuk bereksplorasi, bertanya, mencoba, bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang hidup, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Hal ini selaras dengan pandangan bahwa pendidikan anak usia dini seharusnya dirancang melalui pengalaman belajar yang kaya interaksi, eksplorasi, dan partisipasi aktif sebagai fondasi perkembangan holistik anak.

Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa guru PAUD memperoleh peningkatan pemahaman yang lebih mendalam tentang implementasi *Project-Based Learning* (PjBL) dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Sebelum pelatihan, proyek masih cenderung dipahami sebagai aktivitas membuat karya semata. Namun setelah mengikuti pelatihan, guru mulai memahami bahwa proyek adalah proses belajar yang terstruktur, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman nyata anak. Melalui proyek, anak tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga terlibat dalam tahapan bertanya, mengamati, mengeksplorasi, mencoba, berkolaborasi, dan merefleksikan hasil kegiatannya. Dengan kata lain, PjBL terbukti dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk membangun pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, kontekstual, dan bermakna di satuan PAUD. Temuan ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas, kemandirian, kemampuan sosial, kerja sama, serta pembentukan karakter anak. Dari aspek praktik, kegiatan pengabdian ini juga menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran yang lebih inovatif. Guru menjadi lebih mampu merancang modul ajar atau RPPH yang memuat unsur pembelajaran aktif, interaktif, berbasis proyek, dan penggunaan media digital secara terarah. Perubahan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak berhenti pada aspek konseptual, tetapi juga berhasil menyentuh ranah implementatif yang sangat

.

dibutuhkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Kesiapan guru dalam merancang aktivitas belajar yang lebih bervariasi dan kontekstual menjadi indikator penting bahwa kegiatan ini memiliki dampak langsung terhadap kualitas perencanaan pembelajaran di kelas.

Lebih lanjut, hasil kegiatan juga memperlihatkan bahwa guru mengalami peningkatan dalam pemanfaatan media digital secara terarah. Sebelum pelatihan, penggunaan media digital cenderung terbatas pada pemutaran video atau tayangan yang belum selalu terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Setelah pelatihan, guru mulai memahami bahwa teknologi digital seharusnya digunakan sebagai alat bantu pedagogis yang mendukung pembelajaran, bukan sekadar media hiburan. Konsep digital terarah dalam kegiatan ini menegaskan bahwa media digital harus dipilih dan digunakan secara selektif, aman, sesuai dengan usia anak, serta relevan dengan tujuan dan konteks pembelajaran. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran PAUD tidak menggantikan pengalaman bermain konkret, tetapi justru memperkaya pengalaman belajar anak melalui visualisasi, eksplorasi, dokumentasi, dan stimulasi interaktif yang lebih menarik. Kajian-kajian mutakhir menunjukkan bahwa media digital yang dirancang dan digunakan secara tepat dapat mendukung perkembangan kognitif, bahasa, numerasi, motorik, dan literasi awal anak usia dini. Secara umum, kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa pelatihan guru PAUD perlu dilaksanakan tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses penguatan kapasitas profesional yang berbasis praktik dan pendampingan. Guru PAUD membutuhkan ruang belajar yang memungkinkan mereka untuk berdiskusi, mencoba, berlatih, memperoleh umpan balik, dan merefleksikan praktik mengajarnya. Oleh sebab itu, pendekatan pelatihan yang partisipatif, kolaboratif, dan aplikatif seperti yang dilakukan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam mendorong perubahan pemahaman dan kesiapan implementasi di lapangan. Meskipun demikian, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa perubahan praktik pembelajaran guru memerlukan dukungan yang berkelanjutan. Pelatihan satu kali belum cukup untuk menjamin konsistensi implementasi di kelas. Guru masih memerlukan tindak lanjut berupa pendampingan berkala, komunitas belajar, supervisi akademik, serta dukungan dari kepala sekolah dan lembaga PAUD agar inovasi pembelajaran dapat terus dikembangkan dan dipertahankan. Ketersediaan sarana, kesiapan literasi digital guru, dan penguatan budaya kolaborasi di lingkungan sekolah juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan untuk keberlanjutan program.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Guru PAUD dalam

Mengimplementasikan Metode Pembelajaran Aktif dan Interaktif Berbasis *Project-Based Learning* dan Digital Terarah” telah memberikan dampak yang positif dan strategis terhadap peningkatan mutu pembelajaran PAUD. Kegiatan ini berkontribusi dalam memperkuat kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran abad ke-21, mendorong penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual, serta memperluas wawasan guru dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan edukatif. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah nyata dalam mendukung terciptanya pembelajaran PAUD yang lebih bermakna, kreatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan belajar anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Agustin, P., Cholimah, N., & Tjiptasari, F. (2023). *Stimulasi Kemandirian Anak Menggunakan Metode Project Based Learning di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5761>
- Ali, A. N. H., Kusdarini, E., & Latif, M. A. (2024). *Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Penguatan Karakter Disiplin, Kerja Sama, dan Peduli Lingkungan pada Anak di Lembaga PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6201>
- Aulina, C. N., & Nurdiana, A. A. (2024). *Penerapan Project Based Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6058>
- Fitrianingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., dkk. (2023). *Mengembangkan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4970>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). *Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56–70. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). *Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1190–1196. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1183>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., dkk. (2022). *Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>

- Namaskara, W. C., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). *Project-based Learning untuk Menstimulasi Kemandirian Anak di Kelompok Bermain*. **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**, 7(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5257> s
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality*. **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). *Project-Based Drawing Activities in Improving Social-Emotional Skills of Early Childhood*. **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**, 2(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>
- Yus, A. A., & Saragih, P. C. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini*. **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**, 7(2), 1509–1517. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3186>