

RESEARCH ARTICLE

Pembuatan Media Pembelajaran Visual untuk Anak TKQ-DTA AL-FITROH

**Suci Aulia*, Hafidudin, Muhammad Iqbal, Lestari, Aulia Ayu Dyah, Nuril
Amri Ependi, Alya Khalisa Nadira.**

Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: suciaulia@telkomuniversity.ac.id / Universitas Telkom

Received on (18/Juni/2025); accepted on (21/Juni/2025)

Abstrak

Proses pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan pendekatan visual yang menarik dan kontekstual agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Di TKQ-DTA Al-Fitroh, pembelajaran masih dominan menggunakan metode verbal satu arah dan minim pemanfaatan media pembelajaran visual, sehingga anak-anak kurang terlibat aktif dan guru kesulitan menyampaikan materi secara menarik. Program pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan diskusi kebutuhan, observasi lapangan, perancangan media, pelatihan guru, serta evaluasi implementasi. Media pembelajaran visual yang dikembangkan mencakup kartu hijaiyah bergambar, poster doa harian, dan video animasi edukatif bertema Islam. Pelatihan juga dilakukan agar guru mampu menggunakan dan mengadaptasi media secara mandiri dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap konsep dan penggunaan media visual, berdasarkan data pre-test dan post-test. Respon guru terhadap efektivitas media juga positif, dibuktikan dengan tingginya tingkat kepuasan dan kepercayaan diri untuk mengimplementasikannya. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman materi yang lebih baik saat menggunakan media visual dibandingkan metode konvensional. Dapat disimpulkan bahwa kombinasi pengembangan media visual dan pelatihan guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di TKQ-DTA Al-Fitroh. Program ini relevan untuk direplikasi di lembaga pendidikan serupa guna mendukung pembelajaran yang lebih kreatif, komunikatif, dan bernilai edukatif Islam secara berkelanjutan.

Keywords: Anak Usia Dini, Media Visual, Pendidikan Islam, Pembelajaran Interaktif.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan dasar anak. Pada masa emas (golden age), yaitu usia 0–6 tahun, otak anak mengalami perkembangan paling pesat dan sangat responsif terhadap berbagai stimulasi[1], [2]. Dalam periode ini, proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan pengetahuan awal, melainkan juga sebagai sarana penguatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara holistik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang diterapkan harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini, termasuk gaya belajar yang cenderung visual, konkret, dan bermain[3].

Salah satu lembaga yang berperan aktif dalam pendidikan berbasis nilai keislaman pada anak usia dini adalah Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an (TKQ) dan Madrasah Diniyah Takmiliyah Awaliyah (DTA). Lembaga ini hadir sebagai wadah pendidikan informal maupun nonformal yang berfokus pada penanaman nilai-nilai keislaman seperti pembelajaran huruf hijaiyah, doa-doa harian, surat-surat pendek, adab, dan akhlak. Dengan mengintegrasikan aspek keagamaan dan pembentukan karakter, TKQ-DTA berkontribusi dalam membentuk generasi muslim yang cerdas secara spiritual dan intelektual.

Namun dalam praktikknya, proses pembelajaran di banyak TKQ-DTA, termasuk di TKQ-DTA Al-Fitroh, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama yang teridentifikasi adalah minimnya penggunaan media pembelajaran visual yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak-anak.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak mitra, diketahui bahwa pembelajaran di TKQ-DTA Al-Fitroh masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan buku teks, yang kurang efektif dalam menjangkau karakteristik belajar anak usia dini. Anak-anak pada tahap ini cenderung cepat bosan, sulit fokus dalam waktu lama, dan lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan warna, gambar, animasi, serta aktivitas visual interaktif.

Minimnya media visual yang menarik menyebabkan rendahnya keterlibatan (engagement) peserta didik selama pembelajaran berlangsung[4]. Mereka menjadi pasif, kurang antusias, dan tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar secara optimal. Hal ini tidak hanya memengaruhi pemahaman anak terhadap materi, tetapi juga membatasi potensi kreativitas dan imajinasi yang seharusnya dapat diasah melalui pendekatan visual. Selain itu, guru pun mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara komunikatif dan menyenangkan karena keterbatasan alat bantu yang tersedia[5].

Permasalahan ini diperparah dengan keterbatasan sumber daya guru, baik dari sisi keterampilan teknis dalam merancang media pembelajaran visual maupun kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan media berbasis teknologi sederhana[6]. Guru-guru di TKQ-DTA Al-Fitroh belum terbiasa memanfaatkan media digital atau audiovisual dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, media pembelajaran visual seperti video animasi, flashcard interaktif, atau ilustrasi digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap daya serap anak, memperkaya pengalaman belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara konkret dan menyenangkan[7].

Melihat urgensi tersebut, maka diperlukan suatu inovasi

berupa pembuatan media pembelajaran visual yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar di TKQ-DTA Al-Fitroh. Media visual yang dikembangkan dirancang dengan pendekatan edukatif dan komunikatif, serta dilengkapi dengan elemen warna, gambar menarik, dan penyampaian pesan yang sederhana namun bermakna. Dengan adanya media ini, guru dapat memiliki alat bantu yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran di kelas.

Namun, pengadaan media saja tidak cukup. Agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal, maka perlu disertai dengan pelatihan dan pendampingan intensif kepada para guru. Pelatihan ini mencakup pengenalan konsep media pembelajaran visual, cara penggunaan media secara efektif dalam proses belajar, serta keterampilan dasar untuk mengembangkan atau menyesuaikan media sesuai dengan materi pembelajaran. Pendampingan ini juga berperan penting dalam meningkatkan literasi digital guru, membangun rasa percaya diri dalam berinovasi, serta menumbuhkan budaya pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif[8].

Melalui kombinasi antara pengembangan media visual dan peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan, diharapkan proses pembelajaran di TKQ-DTA Al-Fitroh dapat berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Solusi ini bukan hanya menjawab permasalahan jangka pendek, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan Islam anak usia dini secara berkelanjutan.

Tinjauan Pustaka

Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen visual seperti gambar, ilustrasi, simbol, warna, diagram, hingga video untuk menyampaikan informasi dan memperkuat pemahaman peserta didik[9], [10]. Untuk anak usia dini, media visual memiliki keunggulan dalam membantu konsentrasi, memperjelas konsep abstrak, serta menumbuhkan minat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan komunikatif.

Menurut Arsyad (2019), media visual mampu menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan retensi informasi karena memanfaatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk dan warna secara intuitif[11]. Sementara itu, anak-anak belajar paling efektif melalui tahapan representasi enaktif dan ikonik, di mana visualisasi memainkan peran penting dalam proses internalisasi pengetahuan.

Dalam konteks TKQ dan DTA yang berfokus pada pendidikan agama, media visual dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan huruf hijaiyah, tata cara ibadah, serta nilai-nilai akhlak melalui media seperti kartu bergambar, poster adab, dan alat peraga sederhana lainnya. Media ini sangat relevan dengan karakteristik peserta didik yang masih berada pada tahap pra-operasional menurut Piaget, di mana pembelajaran konkret dan visual sangat dibutuhkan[12].

Kebutuhan Media Pembelajaran di Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan anak usia dini seperti TKQ dan DTA seringkali menghadapi keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dan konteks lokal[13]. Berdasarkan hasil observasi dan laporan beberapa studi, banyak lembaga pendidikan Islam nonformal belum memiliki media yang bervariasi dan kontekstual, sehingga guru lebih banyak menggunakan metode verbal seperti ceramah dan hafalan

Padahal, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai jembatan antara materi ajar dan dunia nyata yang dikenali anak. Media yang efektif dapat memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik[14]. Di TKQ-DTA, keterbatasan anggaran dan pelatihan membuat pengembangan media sering terabaikan, sehingga perlu adanya intervensi dari pihak luar, seperti dosen dan mahasiswa, untuk mendampingi guru dalam merancang dan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan nilai-nilai keislaman[15].

Desain dan Prinsip Pembuatan Media yang Ramah Anak.

Media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini harus dirancang dengan prinsip-prinsip ramah anak, yaitu aman, menarik, edukatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan afektif mereka. Desain visual harus memperhatikan kesederhanaan bentuk, kontras warna yang jelas, ukuran huruf yang mudah dibaca, serta penggunaan ilustrasi yang familiar dan kontekstual[16].

Media yang ramah anak harus menghindari unsur kekerasan, stereotip, serta memperhatikan keberagaman budaya dan latar belakang peserta didik[17]. Dalam konteks pendidikan Islam, media pembelajaran juga perlu menampilkan nilai-nilai religius secara positif dan menyenangkan. Misalnya, gambar anak yang sedang berdoa, praktik wudhu, atau ilustrasi akhlak mulia bisa dikemas dalam bentuk kartu visual atau poster edukatif.

Selain itu, prinsip keterlibatan anak (*child participation*) juga harus diutamakan[18]. Media yang memungkinkan anak berinteraksi, menyusun, atau mengelompokkan gambar dapat membantu proses berpikir aktif dan pemaknaan mendalam terhadap materi. Bahan-bahan sederhana seperti kardus, stik es krim, atau kain flanel dapat digunakan untuk membuat media murah, menarik, dan mudah digunakan di kelas. Dengan demikian, desain media yang ramah anak tidak hanya memperkuat pesan pembelajaran, tetapi juga menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menciptakan alat bantu belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, kondisi peserta didik, dan karakteristik materi[19], [20]. Dalam konteks PAUD keagamaan seperti TKQ dan DTA, media perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan nilai-nilai religius, budaya lokal, dan keterjangkauan bahan

Heinrich menekankan bahwa pengembangan media harus berdasarkan analisis kebutuhan belajar dan kesesuaian dengan gaya belajar anak. Dengan pendekatan yang partisipatif, guru dapat dilibatkan dalam proses desain dan produksi media sehingga menghasilkan produk yang relevan dan aplikatif[21]. Hasil pengembangan media juga berpotensi menjadi bahan ajar yang dapat direplikasi oleh guru lain, memperluas manfaatnya secara berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan pembuatan media pembelajaran menjadi penting karena tidak hanya menyediakan alat bantu visual, tetapi juga meningkatkan kapasitas guru dalam berpikir kreatif dan pedagogis. Proses ini menciptakan ekosistem belajar yang kolaboratif dan berdaya guna dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini berbasis nilai keislaman.

Metodologi Penelitian

Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dengan melibatkan pihak mitra secara aktif dalam seluruh tahapan pelaksanaan, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi. Metode yang digunakan mengintegrasikan pendekatan edukatif, kreatif, dan evaluatif agar pengembangan media pembelajaran visual dapat diterapkan secara efektif dan berkelanjutan. Tahapan pelaksanaan kegiatan dijelaskan sebagai berikut.

Diskusi dengan Mitra

Tahap awal kegiatan diawali dengan diskusi intensif bersama pihak mitra, yaitu TKQ-DTA Al-Fitroh. Diskusi ini dilakukan untuk menggali kebutuhan dan permasalahan nyata yang dihadapi mitra dalam proses pembelajaran, khususnya terkait kurangnya media visual yang mendukung materi keagamaan dan tematik. Dalam pertemuan ini, tim pelaksana bersama kepala sekolah, guru, serta staf pengajar melakukan identifikasi awal terhadap:

1. Materi yang sulit disampaikan secara verbal.
2. Media yang tersedia di kelas.
3. Kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis visual.

Hasil diskusi ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang relevan dan aplikatif..

Pengumpulan Data dan Analisis

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung kegiatan pembelajaran di kelas, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket sederhana. Data yang dikumpulkan meliputi:

1. Materi pembelajaran yang dominan bersifat abstrak.
2. Respons siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan tanpa media visual.
3. Jenis media yang pernah digunakan, dan tantangan dalam mengembangkannya.

Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk mengetahui celah kebutuhan media yang belum terpenuhi dan menentukan desain media visual yang tepat berdasarkan usia dan karakteristik peserta didik.

Pengembangan Media Pembelajaran Visual

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pelaksana merancang dan memproduksi beberapa media pembelajaran visual. Media ini dirancang untuk menunjang proses belajar-mengajar dengan memperhatikan prinsip keterbacaan, kesederhanaan, dan nilai edukatif. Jenis media yang dikembangkan antara lain:

1. Video animasi edukatif berbasis nilai-nilai Islam untuk memperkenalkan huruf hijaiyah, doa harian, dan akhlak terpuji secara menarik dan komunikatif.
2. Platform pembelajaran interaktif (seperti aplikasi pembelajaran anak) yang memungkinkan siswa berlatih secara mandiri menggunakan perangkat digital dengan antarmuka sederhana dan ramah anak.
3. Sesi pembelajaran virtual singkat yang dirancang dengan elemen visual dinamis, lagu-lagu tematik, dan aktivitas online yang dipandu oleh guru melalui perangkat digital sederhana.



Gambar 1. Alur pengembangan media pembelajaran visual.

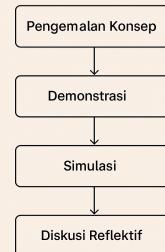
Setiap media dibuat dengan mempertimbangkan aspek estetika, keamanan, dan kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa. Proses produksi melibatkan feedback langsung dari guru untuk memastikan media sesuai kebutuhan lapangan.

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Visual

Setelah media siap digunakan, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan kepada para guru di TKQ-DTA Al-Fitroh. Pelatihan ini mencakup:

1. Sosialisasi konsep media pembelajaran visual dan manfaatnya.
2. Demonstrasi penggunaan media yang telah dikembangkan.
3. Simulasi kegiatan belajar menggunakan media visual yang melibatkan siswa secara langsung.

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Visual



Gambar 2. Alur pelatihan penggunaan media pembelajaran visual.

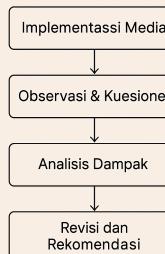
Pelatihan dilakukan dengan pendekatan partisipatif, menggunakan metode demonstrasi dan praktik langsung. Selain itu, disediakan panduan penggunaan agar guru dapat melanjutkan penggunaan media secara mandiri setelah kegiatan berakhir.

Evaluasi dan Monitoring

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi dan monitoring terhadap pemanfaatan media visual di lingkungan TKQ-DTA Al-Fitroh. Evaluasi dilakukan dengan cara:

1. Observasi proses pembelajaran yang menggunakan media visual.
2. Memberikan form *pre test* dan *post test*
3. Wawancara ulang dengan guru untuk mendapatkan umpan balik terhadap media yang digunakan.

Evaluasi dan Monitoring



Gambar 3. Alur pelaksanaan evaluasi dan monitoring penggunaan media pembelajaran visual.

Penyebaran kuesioner untuk menilai kepuasan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam meningkatkan partisipasi siswa. Monitoring dilakukan selama dua minggu pasca pelatihan guna melihat keberlanjutan penggunaan media di kelas. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan revisi atau pengembangan media lanjut serta sebagai dasar replikasi kegiatan di lembaga pendidikan sejenis.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dibahas hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menjadikan TKQ-DTA Al-Fitroh sebagai mitra kegiatan. Kegiatan ini difokuskan pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penyediaan media pembelajaran visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan pendampingan telah dirancang dan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan implementasi.

Tahap ini diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran di TKQ-DTA Al-Fitroh melalui diskusi langsung antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Dari hasil diskusi ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode verbal dalam penyampaian materi, khususnya materi-materi keislaman seperti hafalan surat pendek, doa harian, serta

pengenalan huruf hijaiyah dan akhlak terpuji. Minimnya penggunaan media visual menyebabkan peserta didik cenderung kurang fokus dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Diskusi kebutuhan pengembangan media pembelajaran visual.

Diskusi juga menghasilkan kesepakatan bahwa pengembangan media visual yang menarik, kontekstual, dan mudah digunakan sangat dibutuhkan sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Media yang dirancang harus mampu memperkuat pemahaman anak terhadap materi, sekaligus menumbuhkan minat belajar melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan usia dini.

Tahap pelaksanaan mencakup serangkaian aktivitas edukatif dan teknis. Tim pengabdian melaksanakan kegiatan pengembangan dan pengenalan media pembelajaran visual kepada guru dan siswa di TKQ-DTA Al-Fitrah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Materi pembelajaran yang sebelumnya disampaikan secara verbal mulai dikemas ulang dalam bentuk visual seperti kartu hijaiyah bergambar, poster doa harian, dan animasi edukatif.



Gambar 4. Edukasi tentang pentingnya media pembelajaran visual.

Proses penyampaian dilakukan secara interaktif dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, menggunakan pendekatan bermain sambil belajar. Anak-anak dikenalkan pada media baru melalui aktivitas menyenangkan, seperti mencocokkan gambar dengan huruf atau menempelkan ilustrasi perilaku baik di papan interaktif. Sementara itu, guru-guru mendapatkan pelatihan mengenai strategi penggunaan media visual dalam pembelajaran tematik Islam, serta didorong untuk mengembangkan media serupa secara mandiri.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dapat menjadi solusi konkret dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di lembaga pendidikan keagamaan. Media yang dikembangkan tidak hanya mampu memperkuat pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Peningkatan keterlibatan siswa terlihat dari semangat mereka saat mengikuti kegiatan yang menggunakan animasi dan gambar.



Gambar 4. Implementasi media pembelajaran visual.

Selain itu, pelibatan guru dalam proses pelatihan memperkuat kompetensi mereka dalam menerapkan media dan menyusun strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan bermakna. Dari sisi keberlanjutan, penggunaan media yang sederhana dan berbasis digital ringan memungkinkan guru untuk mengadaptasi dan mereplikasi secara mandiri. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi antara teknologi sederhana, nilai-nilai religius, dan pendekatan visual menjadi kombinasi yang efektif dalam konteks pendidikan Islam anak usia dini.

Sebagai bagian dari tahap implementasi, evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* kepada 7 orang guru untuk mengukur peningkatan pemahaman tentang pengelolaan sampah. Berikut hasilnya:

Tabel 1. *Pre Test* Media Pembelajaran Visual

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
Saya sudah familiar dengan konsep media pembelajaran visual sebelum mengikuti program ini.	0	0	2	2	3
Anak-anak membutuhkan media visual untuk membantu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.	0	0	0	5	2
Sebelum kegiatan ini, edukasi visual di TKQ-DTA AL-FITROH masih terbatas atau kurang optimal.	0	0	0	5	2
Media visual membantu anak memahami konsep kebersihan dan pengelolaan sampah lebih efektif.	0	0	0	3	4
Saya merasa media pembelajaran visual menarik dan cocok untuk karakteristik anak-anak TKQ.	0	0	0	1	6

Tabel 2. *Post Test* Media Pembelajaran Visual

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
Setelah mendengar penjelasan, saya merasa paham apa saja kegunaan Media Pembelajaran Visual.	0	0	0	2	5
Saya melihat anak-anak lebih mudah memahami materi melalui media	0	0	0	3	4

pembelajaran visual.

Saya menjadi paham bagaimana cara menggunakan Media Pembelajaran Visual untuk bahan ajar.	0	0	0	5	2
Saya menjadi paham seberapa penting penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam proses belajar.	0	0	0	2	5
Saya merasa percaya diri untuk menceritakan tentang kegunaan Media Pembelajaran Visual kepada teman dan keluarga.	0	0	0	4	3

Tabel 3. Feedback

Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
Seberapa puas Anda dengan acara ini secara keseluruhan?	0	0	0	3	4
Seberapa nyaman Anda selama mengikuti acara ini?	0	0	0	3	4
Apakah penyampaian materi/pemaparan mudah dipahami ?	0	0	0	4	3
Apakah Anda merasa Media Pembelajaran Visual ini dapat membantu mengatasi masalah sampah di lingkungan Anda?	0	0	0	2	5
Apakah Anda merasa dengan adanya Media Pembelajaran Visual bermanfaat untuk edukasi dan implementasi lingkungan sekolah?	0	0	0	1	6

Pertanyaan yang diberikan kepada peserta kegiatan dapat dijawab dengan memilih nilai yaitu "Sangat Tidak Setuju" (STS), "Tidak Setuju" (TS), "Netral" (N), "Setuju" (S), dan "Sangat Setuju" (SS). Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah diukur, didapatkan hasil bahwa kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan mitra atau peserta. Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah diukur, didapatkan hasil bahwa kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan mitra atau peserta. Majoritas guru memberikan respons positif terhadap kegiatan yang dilakukan, baik dari segi isi materi, metode penyampaian, maupun hasil implementasi media pembelajaran visual di kelas.

Peningkatan skor dari *pre-test* ke *post-test* menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap konsep media pembelajaran visual mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, hasil umpan balik menunjukkan bahwa para guru merasa puas, nyaman, dan termotivasi untuk mengintegrasikan media visual dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan mampu memperkuat kapasitas guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Lebih lanjut, respon siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional sebelumnya. Anak-anak

menjadi lebih fokus, aktif, dan menunjukkan minat belajar yang lebih baik, terutama saat menggunakan media yang bersifat interaktif dan penuh warna.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhasil menyediakan solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran di TKQ-DTA Al-Fitroh, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Program ini diharapkan dapat menjadi model intervensi yang dapat direplikasi di lembaga pendidikan serupa, terutama yang berbasis nilai-nilai Islam dan berorientasi pada anak usia dini.

Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TKQ-DTA Al-Fitroh berhasil merespons permasalahan pembelajaran anak usia dini, khususnya terkait kurangnya media pembelajaran visual yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berdasarkan identifikasi awal melalui survei, observasi, dan diskusi dengan mitra, ditemukan bahwa proses belajar mengajar di lingkungan sekolah masih didominasi oleh metode verbal dengan keterbatasan media pendukung, yang berdampak pada rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa.

Melalui pendekatan partisipatif dan edukatif, program ini mengembangkan dan mengimplementasikan beberapa media pembelajaran visual, seperti kartu hijaiyah bergambar, poster doa harian, dan animasi edukatif bertema Islam. Seluruh media dirancang agar mudah digunakan oleh guru dan mampu menarik perhatian siswa. Selain pengembangan media, dilakukan pula pelatihan dan simulasi penggunaan media kepada para guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang dan mengintegrasikan media visual ke dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru tentang konsep dan penggunaan media visual, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Data dari *post-test* dan umpan balik peserta menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dan siap untuk mengadaptasi penggunaan media secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran tematik Islam.

Dengan demikian, kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi antara media visual yang menarik dan pelatihan kepada pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini. Program ini memiliki potensi untuk direplikasi di lembaga pendidikan serupa guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan Islam anak usia dini secara berkelanjutan dan kontekstual.

Daftar Pustaka

- [1] I. K. Tanu, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 2, p. 19, Aug. 2019, doi: 10.25078/aw.v2i2.960.
- [2] N. Safira and A. Hidayah, "Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Untuk Anak Usia Dini," *J. Indones. Sos. Teknol.*, vol. 3, no. 9, Sep. 2022, doi: 10.36418/jist.v3i9.489.
- [3] Al Munawarah, Pebrianti Siregar, Rahmadani Rahmadani, and Linda Yarni, "Perkembangan Usia Dini (Masa Kanak-Kanak Awal)," *J. Pendidik. DAN ILMU Sos. JUPENDIS*, vol. 2, no. 1, pp. 291–303, Dec. 2023, doi: 10.54066/jupendis.v2i1.1277.
- [4] Ellyster Marpaung, Binur Panjaitan, and Liyus Waruwu, "Pengaruh Media Visual dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar pada Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024," *J. Inov. Manaj. Kewirausahaan Bisnis Dan Digit.*, vol. 1, no. 2, pp. 49–60, Apr. 2024, doi: 10.61132/jimakebidi.v1i2.66.
- [5] A. Ruslan, A. N. Hidayati, W. Arnisa, L. Rachmaria, and K. Hendrawan, "Audio-Visual Learning Through Animated Video Approach For Children With Intellectual Disabilities," *ICCD*, vol. 6, no. 1, pp. 175–180, Nov. 2024, doi: 10.33068/iccd.v6i1.749.
- [6] A. Manshur and A. Rodhi, "PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS DALAM PEMBELAJARAN," *AL-AUFA J. Pendidik. DAN Kaji. Keislam.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–13, Nov. 2022, doi: 10.36840/alaufa.v2i2.313.
- [7] M. Z. A. Mohammad Abu Aladeeb and Dr. M. Mai, "A

- Framework of Visual Effects in Digital Content to Foster Creative Thinking, Learning Readiness, and Student Performance in Schools," *Int. J. Soc. Sci. Econ. Res.*, vol. 09, no. 10, pp. 4387–4400, 2024, doi: 10.46609/IJSSER.2024.v09i10.028.
- [8] A. A. Wardanu, N. Ardingtyas, E. P. Rahmadhani, and F. R. Hadi, "Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah kelas V SD: Mathematics Learning Innovation Through Visual Media to Improve Understanding of the Concept of Whole Numbers for Grade V Elementary School," *MIKHAYLA J. Adv. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 89–95, Jan. 2025, doi: 10.61579/mikhayla.v2i1.341.
- [9] Dila Rizki Amanda, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa," *J. Pendidik. Bhs. Dan Budaya*, vol. 3, no. 2, pp. 185–199, May 2024, doi: 10.55606/jpbb.v3i2.3181.
- [10] I. Ilarmin, S. Amus, M. Misnah, J. Juraid, B. Ratu, and N. Elfira, "Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko," *J. Ilm. Dikdaya*, vol. 14, no. 1, p. 77, May 2024, doi: 10.33087/dikdaya.v14i1.606.
- [11] G. Dhitya and A. J. Setiyowati, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Klasikal Dengan Media Audio Visual: Literatur Review," *J. Pembelajaran Bimbing. Dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 4, no. 7, p. 4, Jun. 2024, doi: 10.17977/um065.v4.i7.2024.4.
- [12] Nur Azmi Alwi and Putri Lestari Agustia, "Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 183–190, Jun. 2024, doi: 10.55606/jubpi.v2i3.3095.
- [13] M. Yunus Ibrahim, "Evolusi Institusi Pendidikan Islam Klasik Evolution Of Classical Islamic Education Institutions," - *Tarbawi*, vol. 12, no. 1, Jun. 2020, doi: 10.32505/tarbawi.v12i1.1619.
- [14] Endang Haryanto *et al.*, "Peran TPQ Nurul Iman di Desa Sari Mulyo Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma dalam Membentuk Generasi yang Beradab, Berakhlak, dan Berkarakter," *Kreat. J. Pengabd. Masy. Nusant.*, vol. 4, no. 3, pp. 44–53, Aug. 2024, doi: 10.55606/kreatif.v4i3.4200.
- [15] S. Wulandari, "Penerapan Media Pembelajaran Melalui Media Display Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Keanekaragaman Suku Bangsa Kelas 4 Di Sekolah Dasar," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 7, no. 02, pp. 581–586, Jan. 2022, doi: 10.36989/didaktik.v7i02.243.
- [16] M. Dezuanni, A. Hourigan, and A. Rodriguez, "Principles for a better Children's Internet," Queensland University of Technology, 2024. doi: 10.5204/rep.eprints.249349.
- [17] N. Abd. Mukti and S. P. Hwa, "Effective Design Multimedia Content Materials: Child-Centered Design," in *Digital Libraries: Technology and Management of Indigenous Knowledge for Global Access*, vol. 2911, T. M. T. Sembok, H. B. Zaman, H. Chen, S. R. Urs, and S.-H. Myaeng, Eds., in Lecture Notes in Computer Science, vol. 2911., Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2003, pp. 615–626. doi: 10.1007/978-3-540-24594-0_63.
- [18] M. D. K. Wardana, "Classroom Teachers' Problems and Strategies in Implementing the Merdeka Curriculum," *Acad. Open*, vol. 9, no. 1, Jun. 2024, doi: 10.21070/acopen.9.2024.9399.
- [19] K. Hidayati, A. Rahmawati, and D. S. Wijayanto, "Development of Learning Media to Improve Critical Thinking Skills and Creativity of Vocational Students," *Int. J. Soc. Serv. Res.*, vol. 4, no. 03, pp. 716–724, Mar. 2024, doi: 10.46799/ijssr.v4i03.741.
- [20] I. Matje, "Guidance for Students in The Development of Learning Media to Increase Learning Outcomes," *Room Civ. Soc. Dev.*, vol. 1, no. 2, pp. 59–63, Apr. 2022, doi: 10.59110/rccsd.11.
- [21] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, Jan. 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.