

## LITERASI DIGITAL BAGI GURU RA DAARUL WAHDAH MELALUI PEMANFAATAN PREZI UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Agus Darmawan<sup>1</sup>, Syamsiah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI  
e-mail: [agay.unindra08@gmail.com](mailto:agay.unindra08@gmail.com), [ncham.unindra08@gmail.com](mailto:ncham.unindra08@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut tenaga pendidik untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru di RA Daarul Wahdah adalah keterbatasan kemampuan dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru melalui pelatihan penggunaan aplikasi Prezi sebagai media pembelajaran interaktif. Prezi dipilih karena kemampuannya dalam menghadirkan presentasi visual yang dinamis, non-linear, dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik, khususnya anak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi hasil karya guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan menyajikan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif dan komunikatif. Melalui kegiatan ini, guru-guru RA Daarul Wahdah tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam penggunaan Prezi, tetapi juga mengalami peningkatan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

**Kata Kunci:** *digital, Prezi, media pembelajaran interaktif, RA Daarul Wahdah*

### ABSTRACT

The development of digital technology requires educators to be able to adapt and utilize various innovations in the learning process. One challenge faced by teachers at RA Daarul Wahdah is their limited ability to use technology to create engaging and interactive learning media. This Community Service activity aims to improve teachers' digital literacy through training in the use of the Prezi application as an interactive learning medium. Prezi was chosen for its ability to present dynamic, non-linear, and interactive visual presentations, thereby capturing the attention of students, especially young children. The implementation method for this activity included preparation, training, mentoring, and evaluation of teachers' work. The results of the activity demonstrated an increase in teachers' abilities in designing and presenting creative and communicative digital-based learning media. Through this activity, RA Daarul Wahdah teachers not only gained technical skills in using Prezi but also increased awareness of the importance of digital literacy in supporting effective, engaging learning processes that align with the needs of 21st-century education.

**Keywords:** *Digital literacy, Prezi, interactive learning media, RA Daarul Wahdah*

### PENDAHULUAN

Di era *digital* yang transformatif seperti saat ini, peran teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi komponen krusial yang tidak terpisahkan dari upaya memajukan kualitas pendidikan. Perkembangan ini telah menggeser paradigma pembelajaran konvensional menuju sistem yang lebih dinamis, terbuka, dan personal. Pemanfaatan teknologi tidak lagi sekadar menjadi alat bantu tambahan, melainkan telah berevolusi menjadi sebuah kebutuhan esensial untuk memastikan proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan relevan

dengan tuntutan zaman (Firmadana et al., 2025; Risanti & Agustina, 2025). Lebih dari itu, integrasi teknologi dalam pendidikan mendorong terciptanya beragam inovasi dalam metode penyampaian materi ajar, evaluasi, dan manajemen kelas. Institusi pendidikan, dari jenjang terendah hingga tertinggi, dituntut untuk beradaptasi secara cepat. Oleh karena itu, kesiapan dan kemampuan para pendidik dalam mengadopsi serta mengintegrasikan teknologi baru menjadi faktor penentu utama keberhasilan transformasi pendidikan ini. Semangat untuk terus belajar dan berinovasi, atau yang dikenal sebagai *literasi digital*, menjadi kunci bagi para guru untuk tetap profesional dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi siswanya.

Tantangan adaptasi teknologi ini menjadi semakin unik dan mendesak ketika diterapkan dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), termasuk di dalamnya Raudhatul Athfal (RA). Pada jenjang ini, tujuan pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi lebih pada stimulasi seluruh aspek perkembangan anak, seperti kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang khas; mereka adalah pembelajar kinestetik dan visual yang memiliki rentang perhatian relatif pendek. Mereka belajar paling baik melalui permainan dan interaksi langsung. Oleh karena itu, metode pengajaran yang monoton, verbal, dan minim stimulasi visual seringkali gagal mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penggunaan media visual yang menarik, komunikatif, dan *interaktif* bukan lagi sebuah kemewahan, melainkan sebuah keharusan pedagogis untuk meningkatkan perhatian, motivasi, serta efektivitas proses pembelajaran di kelas (Herdian & Haerudin, 2025; Stanevičienė & Žekienė, 2025). Media tersebut harus mampu menangkap imajinasi anak dan membuat proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan.

Menyadari pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini, para guru di RA Daarul Wahdah menunjukkan inisiatif dan semangat yang tinggi untuk meningkatkan profesionalisme mereka. Para pendidik di lembaga ini memiliki kesadaran penuh bahwa metode pengajaran tradisional perlu diperbarui agar tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa di era *digital*. Kesenjangan yang dirasakan adalah antara kesadaran akan pentingnya media *interaktif* dengan ketersediaan keterampilan teknis untuk memproduksinya secara mandiri. Meskipun semangat untuk berinovasi sudah ada, para guru masih membutuhkan pendampingan dalam mengenal dan menguasai *software* atau aplikasi spesifik yang dapat mendukung kreativitas mereka dalam membuat bahan ajar. Sebagai bagian dari upaya pengembangan profesionalisme dan inovasi pendidikan inilah, para guru di RA Daarul Wahdah, dengan didasari semangat *literasi digital* yang kuat, berinisiatif melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini. Kegiatan ini dirancang sebagai jawaban langsung atas kebutuhan praktis di lapangan untuk meningkatkan kompetensi guru.

Media pembelajaran, dalam konteks ini, memegang peranan yang sangat vital dalam keseluruhan proses pendidikan. Idealnya, media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep abstrak dengan pemahaman konkret siswa. Menurut pandangan para ahli, manfaat utama dari media pembelajaran adalah kemampuannya untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru. Keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dapat diatasi melalui penggunaan media yang tepat, sehingga pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara signifikan (Dewi et al., 2024; Maku et al., 2025; Octaviani et al., 2025). Pandangan ini diperkuat oleh Ramli (dalam Raaihani, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral yang tidak terpisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran; penggunaannya secara tepat dan terencana akan sangat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran itu sendiri adalah sebuah proses yang sistematis, mencakup perancangan,

pembuatan, dan penyempurnaan produk yang fungsional untuk menyalurkan pesan dari guru sebagai pengirim kepada siswa sebagai penerima (Kustandi & Darmawan, 2020).

Menjawab kebutuhan akan media yang *interaktif* dan dinamis, kegiatan pengabdian ini secara spesifik memperkenalkan aplikasi *Prezi* sebagai solusi inovatif. *Prezi* dipilih karena menawarkan pendekatan yang berbeda secara fundamental dibandingkan aplikasi presentasi linear tradisional. Berbeda dengan perpindahan *slide* yang monoton, *Prezi* menggunakan kanvas virtual yang luas, memungkinkan guru untuk mendesain alur presentasi yang lebih dinamis, visual, dan *zooming* (memperbesar dan memperkecil) (Nasution & Wahyuni, 2025; Syamsiah & Darmawan, 2025). Fitur ini sangat ideal untuk pembelajaran anak usia dini karena dapat dirancang menyerupai sebuah cerita visual atau peta pikiran yang menstimulasi rasa ingin tahu anak. Guru dapat menyusun materi dalam sebuah alur non-linear, menghubungkan berbagai konsep secara visual, dan memperbesar detail penting dengan cara yang dramatis. Kemampuan ini diyakini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, menarik, dan tidak mudah dilupakan oleh siswa, mengubah materi ajar yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh anak.

Fokus utama dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah penyelenggaraan pelatihan praktis yang komprehensif. Tujuannya tidak hanya sebatas memperkenalkan aplikasi *Prezi* kepada komunitas pendidik di RA Daarul Wahdah, tetapi untuk memastikan para guru benar-benar mampu mengoperasikannya secara mandiri. Pelatihan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan teknis dari awal hingga akhir: mulai dari membuat akun, memahami antarmuka, merancang alur cerita pembelajaran, memasukkan gambar dan video, hingga mempresentasikannya di depan kelas. Dengan demikian, luaran yang diharapkan adalah peningkatan keterampilan guru secara nyata dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, para guru RA Daarul Wahdah tidak lagi bergantung pada media siap pakai, melainkan dapat menjadi produsen konten pembelajaran yang kontekstual, berkualitas, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan spesifik anak didik mereka di kelas.

Pelaksanaan kegiatan ini didasari oleh keyakinan kuat bahwa dengan penguasaan aplikasi *Prezi*, para guru RA Daarul Wahdah dapat secara signifikan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Inisiatif ini lebih dari sekadar pelatihan teknis; ini adalah investasi jangka panjang dalam sumber daya manusia. Dengan tekad yang kuat dan semangat inovatif, kegiatan PKM ini diharapkan menjadi langkah nyata dan strategis dalam mendukung peningkatan *literasi digital* guru. Pengalaman belajar yang lebih *interaktif* dan menyenangkan di kelas pada akhirnya akan berdampak langsung pada peningkatan mutu pembelajaran secara keseluruhan di lembaga pendidikan tersebut. Lebih jauh, keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi contoh positif dan inspirasi bagi pemanfaatan teknologi informasi yang lebih luas di lingkungan pendidikan anak usia dini lainnya, khususnya di lingkungan RA Daarul Wahdah dan masyarakat sekitarnya, serta berkontribusi pada ekosistem pendidikan yang lebih modern.

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini menerapkan pendekatan pelatihan partisipatif dengan prinsip praktik langsung (*learning by doing*), yang dirancang untuk memastikan peserta tidak hanya memahami teori namun juga menguasai keterampilan teknis. Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan literasi digital guru di RA Daarul Wahdah dan dilaksanakan secara intensif dalam satu hari, yaitu pada hari Sabtu, 5 Oktober 2025, mulai pukul 08.00 hingga 15.00 WIB. Tahapan kegiatan diawali dengan fase persiapan yang cermat. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi mendalam dengan pimpinan RA Daarul Wahdah untuk

finalisasi jadwal dan analisis kebutuhan peserta. Selain itu, tim menyiapkan seluruh sarana pendukung pelatihan, termasuk laptop, proyektor LCD, jaringan internet, dan penyiapan akun Prezi. Modul pelatihan dan materi presentasi juga disusun secara sistematis, disesuaikan dengan tingkat kemampuan dasar para guru agar mudah diikuti.

Tahap pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis untuk memaksimalkan transfer pengetahuan dan keterampilan dalam waktu yang tersedia. Acara dimulai dengan pembukaan dan sosialisasi program PKM, di mana tim pelaksana menjelaskan tujuan, manfaat, dan luaran yang diharapkan kepada seluruh guru RA Daarul Wahdah. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi pemaparan materi inti yang terbagi menjadi dua bagian. Sesi pertama adalah penyuluhan literasi digital yang disampaikan oleh narasumber ahli, Syamsiah, M.Kom. Materi ini berfokus pada pentingnya transformasi digital dalam dunia pendidikan PAUD dan strategi pemanfaatan teknologi bagi guru. Sesi kedua, yang merupakan inti pelatihan, adalah pemberian materi dan praktik penggunaan Prezi yang dipandu oleh Agus Darmawan, M.Kom. Dalam sesi ini, peserta dipandu langkah demi langkah, mulai dari membuat akun, memilih *template*, hingga mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi.

Setelah sesi pemaparan teknis, kegiatan memasuki tahap praktik mandiri dan pendampingan. Pada fase ini, para peserta secara aktif menerapkan keterampilan yang baru mereka peroleh. Setiap guru diberi tantangan untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Prezi sesuai dengan tema pelajaran yang relevan di RA, seperti pengenalan warna, huruf, angka, atau hewan. Selama proses praktik mandiri ini berlangsung, tim pelaksana PKM memberikan bimbingan teknis secara intensif (pendampingan), mendekati setiap peserta untuk membantu mengatasi kesulitan dan memastikan semua fitur dapat digunakan dengan benar. Kegiatan ditutup dengan tahap evaluasi hasil karya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan kegiatan PKM Literasi Digital bagi Guru RA Daarul Wahdah melalui Pemanfaatan Prezi untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berlangsung dengan lancar, sistematis, dan memperoleh sambutan yang sangat baik dari pihak sekolah maupun para guru terlihat pada gambar 1 dan 2. Kegiatan diikuti oleh 15 orang guru, terdiri atas guru kelas dan guru pendamping yang aktif di lingkungan RA Daarul Wahdah. Secara umum, para guru menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan ini karena sebagian besar dari mereka belum pernah mendapatkan pelatihan yang secara spesifik membahas pemanfaatan aplikasi digital berbasis *cloud* untuk pembuatan media pembelajaran. Kegiatan pelatihan yang berlangsung selama satu hari penuh ini menghasilkan beberapa capaian penting baik dari segi peningkatan literasi digital, keterampilan teknis pembuatan media interaktif, maupun dampak langsung terhadap profesionalisme guru.



Gambar 1. Gambar memulai proyek di canva



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan



### Peningkatan Literasi Digital

Sebelum kegiatan dilaksanakan, dilakukan wawancara singkat untuk mengetahui tingkat literasi digital peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih berada pada tahap awal, di mana penggunaan teknologi digital masih terbatas pada media konvensional seperti Microsoft PowerPoint atau Word, serta penggunaan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp untuk berbagi informasi antar guru.

Melalui sesi materi dan diskusi interaktif yang disampaikan oleh narasumber, peserta mulai memahami bahwa literasi digital tidak hanya berarti mampu menggunakan komputer atau internet, tetapi juga mencakup kemampuan untuk:

1. Mengakses, menyeleksi, dan memanfaatkan informasi secara efektif.
2. Memahami etika dalam menggunakan sumber daya digital.
3. Mengelola dan memproduksi konten digital secara kreatif untuk mendukung proses pembelajaran.

Setelah pelatihan, berdasarkan hasil evaluasi tertulis, 80% peserta menyatakan mampu memahami konsep dasar literasi digital dan siap menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing. Beberapa guru bahkan menyampaikan keinginan untuk memperdalam keterampilan mereka dengan mengikuti pelatihan lanjutan tentang desain grafis atau video interaktif untuk anak usia dini.

### Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Bagian praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Prezi menjadi sesi yang paling menarik bagi peserta. Melalui bimbingan langsung, para guru belajar membuat akun, memilih template presentasi, menyisipkan gambar, teks, animasi, serta mengatur alur presentasi agar lebih menarik dan mudah dipahami anak-anak. Setiap kelompok menghasilkan karya dengan tampilan yang unik. Misalnya, satu kelompok membuat media interaktif bertema "*Belajar Warna Melalui Pelangi*", di mana setiap warna muncul secara bergantian disertai gambar benda-benda berwarna yang dikenali anak-anak. Kelompok lain membuat media bertema "*Mengenai Huruf Hijaiyah*" dengan animasi dan suara bacaan huruf, sehingga lebih menarik perhatian siswa. Guru menyampaikan bahwa mereka lebih menyukai Prezi dibandingkan PowerPoint, karena aplikasi ini memungkinkan mereka menyajikan materi secara **non-linear** dan visualnya lebih dinamis. Gerakan *zooming* dan transisi antar objek dalam Prezi membantu anak-anak tetap fokus dan tertarik selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Prezi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berkolaborasi secara daring. Beberapa guru bahkan mulai mencoba bekerja sama dalam satu proyek *presentation* secara online, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kolaboratif dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

### Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) di RA Daarul Wahdah berhasil meningkatkan kompetensi guru secara signifikan, melampaui sekadar penguasaan perangkat lunak. Hasil utama kegiatan ini adalah pergeseran paradigma dalam pemahaman literasi digital. Sebelum intervensi, mayoritas guru masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis dan presentasi sederhana, dengan pemahaman literasi digital terbatas pada penggunaan komputer. Pelatihan ini memperkenalkan guru pada konsep cloud-based learning tools, yang mengubah persepsi mereka. Literasi digital kini dipahami sebagai kemampuan komprehensif untuk mengakses, menganalisis, dan, yang terpenting, menciptakan konten digital secara bertanggung jawab. Terjadi transformasi dari yang sebelumnya hanya pengguna pasif teknologi menjadi kreator konten pembelajaran digital yang aktif.

Pemilihan Prezi sebagai media pelatihan utama terbukti strategis karena keunggulan pedagogisnya dibandingkan aplikasi presentasi linear. Prezi memanfaatkan pendekatan non-linear presentation, yang memungkinkan guru merancang alur materi secara lebih dinamis. Fitur khas seperti zooming, panning, dan pathing menggeser peran peserta didik dari penerima informasi pasif menjadi partisipan yang terlibat secara visual dan emosional. Keberhasilan ini sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Razilu & Iskandar, 2025), yang mengemukakan bahwa integrasi teks dan gambar yang dirancang dengan baik akan meningkatkan pemahaman dan retensi. Media yang dihasilkan oleh para guru memenuhi prinsip ini, di mana visualisasi dimanfaatkan sebagai inti dari narasi pembelajaran, bukan sekadar elemen dekoratif.

Peningkatan kompetensi guru dibuktikan melalui implementasi langsung dalam pembuatan media pembelajaran. Selama kegiatan, para guru berhasil menerapkan fitur dasar Prezi untuk mengembangkan media tematik yang relevan dengan konteks RA, seperti pengenalan warna, huruf hijaiyah, dan angka. Tampilan visual yang menarik terbukti mampu meningkatkan daya tarik anak usia dini. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa pemberdayaan teknologi guru tidak selalu memerlukan pelatihan yang kompleks. Metode hands-on training yang aplikatif, dikombinasikan dengan pendampingan langsung, terbukti efektif. Pendekatan ini memberikan pengalaman otentik bagi guru untuk mencoba, membuat, dan mengevaluasi karya mereka sendiri, yang secara langsung membangun kepercayaan diri mereka (Nabila et al., 2025; Rodiyah et al., 2025; Utomo & Hidayah, 2024).

Dampak positif dari kegiatan ini terukur secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta melaporkan peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran digital. Namun, perubahan yang lebih fundamental terjadi pada aspek sikap dan motivasi. Guru melaporkan peningkatan rasa percaya diri, tidak lagi takut mencoba hal baru, dan mulai menyadari urgensi inovasi digital dalam pendidikan anak usia dini. Pergeseran sikap ini sangat krusial, karena mendukung temuan (Darmawan, 2021) yang menyatakan bahwa literasi digital guru memiliki korelasi lurus dengan peningkatan motivasi dan efektivitas pengajaran. Ketika guru merasa kompeten secara teknologi, proses belajar-mengajar di kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna.

Meskipun hasil kegiatan sangat positif, pelaksanaan di lapangan menemui beberapa tantangan praktis yang menjadi keterbatasan dalam program ini. Kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur, khususnya ketersediaan perangkat laptop yang memadai dan koneksi internet yang stabil. Mengingat Prezi adalah aplikasi berbasis cloud, koneksi yang tidak stabil menjadi hambatan signifikan selama pelatihan. Selain itu, terdapat disparitas kemampuan awal peserta; beberapa guru sudah cukup mahir, sementara sebagian lainnya masih sangat awam dengan pengoperasian dasar laptop dan internet (Ramya & Rajeswari, 2024; Sulistyono et al., 2022; Teepe et al., 2019). Keterbatasan alokasi waktu pelatihan juga menjadi kendala, yang mengakibatkan beberapa fitur lanjutan Prezi, seperti integrasi media yang lebih kompleks, belum dapat dieksplorasi secara maksimal oleh para peserta (Gunawan et al., 2025; Razilu & Iskandar, 2025; Wahyuni et al., 2025).

Untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dan menjamin keberlanjutan dampak program pasca-pelatihan, tim PKM telah mengimplementasikan beberapa solusi strategis. Sebagai respons terhadap keterbatasan waktu dan perbedaan kecepatan belajar, dibentuklah grup daring melalui WhatsApp dan Drive. Fasilitas ini berfungsi sebagai forum konsultasi lanjutan di mana guru dapat bertanya dan berdiskusi secara fleksibel. Tim juga menyusun modul panduan digital yang dapat diakses secara mandiri oleh guru untuk mengulang materi. Lebih lanjut, dirancang pula rencana pelatihan tahap lanjutan yang berfokus pada integrasi Prezi

dengan video interaktif dan elemen gamifikasi sederhana, guna memperkuat komunitas belajar digital yang telah terbentuk di lingkungan RA Daarul Wahdah.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuannya, memberikan dampak nyata bagi peningkatan literasi digital guru, keterampilan praktis pembuatan media, dan pemanfaatan teknologi di PAUD. Implikasinya bersifat multi-dimensi: bagi guru, terjadi peningkatan kreativitas pedagogis; bagi lembaga, mulai terbentuk budaya belajar digital; dan bagi peserta didik, tercipta pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Kegiatan ini secara langsung mendukung kebijakan nasional Transformasi Digital Pendidikan (Kemendikbudristek, 2023) dan implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, program ini dapat menjadi model replikatif bagi lembaga PAUD lain yang ingin mengembangkan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang adaptif dan kreatif.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) ini secara konklusif berhasil mentransformasi *paradigma* literasi *digital* guru di RA Daarul Wahdah, menggeser mereka dari pengguna *pasif* menjadi *kreator konten* pembelajaran yang *aktif*. Pemilihan *Prezi* sebagai *media* utama terbukti *strategis* karena pendekatan *non-linear presentation* (seperti *zooming* dan *panning*) yang dimilikinya, yang sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dan mendorong keterlibatan siswa. Melalui metode *hands-on training*, lebih dari 80% guru berhasil meningkatkan kemampuan dan memproduksi *media tematik* yang relevan. Dampak paling fundamental dari kegiatan ini bersifat *kualitatif*, yaitu peningkatan signifikan pada kepercayaan diri, *motivasi*, dan kesadaran guru akan urgensi *inovasi digital* dalam pendidikan anak usia dini, yang secara langsung meningkatkan *efektivitas pedagogis* mereka.

Meskipun sangat berhasil, *implementasi* program ini menemui kendala *praktis* yang signifikan, terutama keterbatasan *infrastruktur* seperti ketersediaan laptop dan koneksi *internet* yang tidak stabil, yang menjadi hambatan krusial untuk aplikasi *cloud-based* seperti *Prezi*. Keterbatasan waktu juga menghalangi eksplorasi fitur yang lebih *kompleks*. Mengingat keterbatasan ini dan sifat kegiatan sebagai pengabdian, penelitian di masa depan disarankan untuk beralih dari sekadar laporan *implementasi* ke *desain* yang lebih *rigorous*. Perlu dilakukan penelitian *quasi-eksperimental* untuk mengukur secara *kuantitatif* dampak penggunaan *media Prezi* ini terhadap *motivasi* dan hasil belajar *kognitif* anak usia dini, dibandingkan dengan *media presentasi linear* (seperti *PowerPoint*). Selain itu, studi *longitudinal* diperlukan untuk mengevaluasi keberlanjutan (*sustainability*) kompetensi guru dan praktik *digital* ini setelah *pendampingan* formal berakhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2021). *Inovasi pembelajaran digital di era revolusi industri 4.0*. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, N. D. L., Darmayanti, V., & Arif, M. B. S. (2024). Kemampuan calon guru sekolah dasar untuk menciptakan sumber belajar menggunakan TPACK. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 133–143. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p133-143>
- Firmadana, A., Harisnawati, H., & Wijaya, W. (2025). Analisis media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII di MTsN 6 Limapuluh Kota. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 906. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6932>

- Gunawan, A. S., Hambali, A. H., Yuni, Y., Yulia, Y., Nurliah, S., & Yuliyanti, Y. (2025). Peran mahasiswa KKM Tematik STKIP Bina Mutiara Sukabumi dalam meningkatkan literasi teknologi di Kampung Cinila. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 366. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7162>
- Herdian, I., & Haerudin, D. A. (2025). Implementasi penggunaan aplikasi Visual Classroom dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh di SMK Auto Matsuda. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6), 9323. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4196>
- Kemendikbudristek. (2023). *Transformasi digital pendidikan Indonesia: Strategi, implementasi, dan tantangan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Kencana.
- Maku, S., Abdulla, G., Isnanto, I., Arif, R. M., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan media pencerdas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 751. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5362>
- Nabila, N., Kusumawati, Y., & Haris, A. (2025). Penerapan model kolaborasi sosial untuk membangun karakter positif siswa di SD Muhammadiyah Gilipanda Kota Bima. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 284. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.5148>
- Nasution, H., & Wahyuni, R. (2025). Pembelajaran aktif dan media pembelajaran pada kemampuan peserta didik SMP dalam memecahkan masalah matematis. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 40. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4438>
- Octaviani, A., Pahrudin, A., Romlah, L. S., & Susanti, A. (2025). Pengembangan media miniatur pada mata pelajaran fiqh. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 733. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4966>
- Raahani. (2021). *Inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar*. Deepublish.
- Ramli, M. (2018). *Media pembelajaran dan pemanfaatannya dalam proses belajar mengajar*. Alfabeta.
- Ramya, R., & Rajeswari, G. R. (2024). Pre-service teachers' inclination towards the utilization of cloud-based technologies. *International Journal of Instruction*, 17(3), 415. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17323a>
- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di madrasah ibtidaiyah. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Risanti, D., & Agustina, P. (2025). Studi kelayakan media pembelajaran interaktif "Sifasma" berbasis Articulate Storyline 3 dengan muatan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1427. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6831>
- Rodiyah, R., Utari, I. S., Waspiah, W., Arifin, R., N, E. P., Niravita, A., & Damayanti, R. (2025). Akselerasi peningkatan kesadaran guru dalam layanan pendidikan prima untuk mendukung proyek penguatan profil pelajar Pancasila. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 188. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.6457>



- Stanevičienė, E., & Žekienė, G. (2025). The use of multimedia in the teaching and learning process of higher education: A systematic review. *Sustainability*, 17(19), 8859. <https://doi.org/10.3390/su17198859>
- Sulistyo, T., Sari, N., & Sholeh, A. (2022). Pelatihan pembuatan interactive media bagi guru Sekolah Dasar Negeri Sawahan Kecamatan Turen Kabupaten Malang. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 863. <https://doi.org/10.21067/jpm.v7i2.6047>
- Syamsiah, S., & Darmawan, A. (2025). Peningkatan kualitas pembelajaran pengenalan buah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz bagi guru KB TK Taruna Prima Jagakarsa. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.4735>
- Teepe, R. C., Molenaar, I., Oostdam, R., Fukkink, R., & Verhoeven, L. (2019). Helping parents enhance vocabulary development in preschool children: Effects of a family literacy program. *Early Childhood Research Quarterly*, 48, 226. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2019.03.001>
- Utomo, A. S., & Hidayah, N. (2024). Peningkatan pengelolaan hipertensi pada lansia melalui edukasi terapi biji kacang hijau berbasis masyarakat di Desa Sumberporong, Kabupaten Malang. *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 125. <https://doi.org/10.51878/community.v4i2.3325>
- Wahyumi, H. K., Darlan, S., & Affandi, M. (2025). Implementasi pelatihan pembatik dalam meningkatkan kompetensi TIK guru SMA. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 397. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4581>