



Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Desain Media Visual Kreatif pada PAUD Kana

Dede Dahlan¹, Mat Iman², Abang Yves Hurayrah³
^{1,2,3} Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan, Indonesia
Email Korespondensi: m.fauzanguratmana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media visual kreatif pada anak-anak usia 5-6 tahun di PAUD Kana sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan edukatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini serta melihat bagaimana anak-anak merespons pembelajaran yang disampaikan secara visual khususnya dalam hal keterlibatan anak dan pemahaman materi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual kreatif berupa mural edukatif dan poster interaktif menimbulkan respons positif dari anak-anak di PAUD Kana. Anak-anak terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, serta menunjukkan peningkatan kreativitas dan imajinasi dalam aktivitas sehari-hari. Penerapan media visual di PAUD Kana juga mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong interaksi yang lebih baik antara guru dan anak. Penerapan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya dalam mengembangkan media visual yang serupa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: Kualitas Pembelajaran; Pendidikan Anak Usia Dini; Media Visual Kreatif.

Enhancing the Quality of Early Childhood Education Through the Design of Creative Visual Media at Kana Early Childhood Education Center

ABSTRACT

This study aims to apply creative visual media for children aged 5–6 years at PAUD Kana as an interactive and educational learning tool to improve the quality of early childhood learning. It also observes how children respond to visual-based learning, especially in their engagement and understanding of the material. The research uses a descriptive qualitative method to describe in detail the situations that occur in the field. The results show that the use of creative visual media, such as educational murals and interactive posters, gave positive responses from the children at PAUD Kana. They became more active and enthusiastic in learning activities and showed better creativity and imagination in their daily routines. The use of visual media also helped create a more enjoyable learning atmosphere and encouraged better interaction between teachers and children. This practice is expected to be a reference for other early childhood education institutions to develop similar visual media for more engaging and interactive learning.

Keywords: Learning Quality; Early Childhood Education; Creative Visual Media Design



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).
© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tahap fundamental dalam pembentukan karakter serta perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Masa ini dikenal sebagai masa emas (golden age) dimana stimulasi yang tepat akan berpengaruh terhadap perkembangan jangka panjang anak dalam berbagai aspek kehidupan Puspita (2025). Nurani (2011) mengemukakan bahwa terdapat beberapa lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia antara lain Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) yang merupakan lembaga pendidikan anak usia dini formal serta kelompok playgroup dan Taman Penitipan Anak.

Pada masa ini, anak berada dalam fase pertumbuhan di mana pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna berpengaruh terhadap proses tumbuh kembang mereka. Oleh karena itu, penyelenggaraan pembelajaran di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya menekankan pada isi materi, tetapi juga pada metode, media, dan lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini sejalan dengan penelitian Nainggolan & Mashudi (2024) yang menyatakan bahwa anak-anak pada usia ini cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan visualisasi, oleh sebab itu sangat diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pada masa ini, anak-anak sedang berada dalam tahap perkembangan yang aktif dan pembentukan karakter. Mereka mulai mengenali lingkungan, berinteraksi, serta membentuk pola pikir dan rasa ingin tahu.

PAUD Kana merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di tingkat usia dini yang berada di Jakarta Selatan saat ini mendidik anak-anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10-20 orang menghadapi berbagai kendala dalam menunjang proses pembelajaran yang optimal. Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan fasilitas yang tersedia, yakni bangunan PAUD Kana yang masih diadakan di Balai Warga dan dikelola RW setempat sehingga membatasi ruang gerak belajar anak-anak dan bahan ajar yang kurang memadai. Selain itu minimnya dukungan dan perhatian dari pihak berwenang yakni Pemerintah Daerah untuk mengelola, membina, dan mengawasi penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta aksesibilitas belajar yang mumpuni. Ruang belajar yang minim ornamen edukatif dan kurangnya media visual yang menarik menyebabkan suasana belajar terasa monoton dan kurang menggugah semangat anak. Hal ini tidak hanya berdampak pada kualitas pembelajaran, tetapi juga memengaruhi kenyamanan anak dalam beraktivitas di dalam kelas. Anak-anak usia dini sangat responsif terhadap rangsangan visual, sehingga lingkungan belajar yang tidak merangsang secara visual dapat menghambat daya eksplorasi mereka. Ali (2025) menyatakan bahwa dampaknya adalah antusiasme dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan belajar cenderung rendah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang interaktif menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah, sehingga pada akhirnya akan dapat memengaruhi hasil belajar mereka ataupun perkembangan kognitif anak-anak.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dita Mesrawati Hulu (2022) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara pembelajaran yang

menggunakan media visual dengan yang tidak menggunakan media visual. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, Meilisa Alvita (2025) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran kreatif dan interaktif di kelompok taman kanak kanak (TK) dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, serta sosial dan emosional anak melalui kegiatan bimbingan belajar yang menyenangkan. Sementara itu Dila Rizki Amanda (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan media yang digunakan meliputi video YouTube, Kahoot, Quizizz, dan E-Learning dapat meningkatkan minat baca siswa dan mendorong untuk berpikir lebih kreatif. Selain itu, peneliti Restu Mulfajril (2023) menyoroti penelitian tentang Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar yang mendapati hasil bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media visual yaitu gambar, kartu huruf, plastisin, dan puzzle terbukti menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif serta menciptakan implikasi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar secara keseluruhan. Dari berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual mampu menjadi elemen penting dalam membentuk suasana belajar yang kondusif dan mendorong peningkatan daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman banyak penelitian tentang penerapan media visual terhadap kualitas pembelajaran anak usia dini diantaranya adalah Wahyuningsih (2025) yang mengkaji YouTube dapat berfungsi sebagai platform edukatif yang efektif untuk anak usia dini karena mampu menyajikan berbagai jenis konten pembelajaran, seperti video interaktif, eksperimen sains, cerita anak, hingga tutorial kreatif. Melalui konten pada kanal YouTube, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun, pemanfaatannya tetap memerlukan pengawasan dari guru atau orang dewasa agar konten yang dipilih benar-benar bersifat edukatif. Selain itu, YouTube juga dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran lainnya untuk mendukung proses belajar di kelas. Disisi lain, Yuliarini (2023) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media visual berbasis aplikasi Canva terbukti menjadi solusi efektif untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan terjangkau di TK dan SD Islam Restu Ibu, Kota Malang. Penerapan media tersebut mendapat respon positif dan para guru masih memanfaatkan keterampilan tersebut untuk membuat media belajar yang menarik bagi siswa.

Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. Media digital, meskipun sangat menarik dan modern, sering kali menimbulkan tantangan tersendiri seperti kebutuhan akan perangkat teknologi, listrik, serta keterampilan digital dari tenaga pendidik maupun peserta didik. Sementara itu, penelitian terhadap pemanfaatan media visual edukatif non-digital, seperti mural, poster interaktif, dan elemen dekoratif lainnya masih relatif terbatas. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik mengkaji tentang media visual non-digital karena lebih sesuai dengan kondisi nyata di PAUD Kana dengan mempertimbangkan keterbatasan akses perangkat digital dan latar belakang sosial ekonomi peserta didik. Faktanya adalah bahwa tidak semua lembaga pendidikan memiliki infrastruktur teknologi yang memadai sehingga media non-digital menjadi pilihan yang lebih realistik dan mudah diimplementasikan. Oleh karena itu, penggunaan media visual non-digital dianggap lebih relevan dan aplikatif dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. Media seperti poster warna-warni, gambar tempel, dekorasi tematik, dan media visual lainnya dapat memicu kreativitas mereka

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan menegaskan pentingnya

penggunaan media visual non-digital dalam proses pembelajaran dan membahas terkait inovasi pembelajaran, perancangan media edukatif, maupun pengembangan kurikulum yang adaptif terhadap karakteristik perkembangan anak. Selain itu diharapkan mampu untuk membantu menyalurkan aspirasi dan kreativitas anak-anak melalui media visual yang ada di lembaga pendidikan dengan berbagai cara seperti menggambar, melukis, merangkai, dan membentuk guna meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD Kana. Herawati dan Rahmansyah (2023) menyatakan bahwa media visual memiliki peran penting dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini membantu anak belajar dengan lebih mudah karena mereka cenderung lebih tertarik pada gambar, video, atau animasi dibandingkan dengan teks. Hal tersebut membuat informasi yang disampaikan lebih cepat diserap. Media visual dapat menyederhanakan konsep abstrak seperti angka, huruf, warna, dan bentuk sehingga lebih mudah dipahami. Media ini mampu merangsang kreativitas anak melalui aktivitas menggambar, menonton animasi, atau bermain peran, yang memungkinkan mereka bebas mengekspresikan diri.

Dengan demikian penelitian ini hadir untuk menjembatani antara kebutuhan anak-anak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan tujuan tenaga pendidik di PAUD Kana yang diinisiasi dengan merancang media visual yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga edukatif dan fungsional guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta mengembangkan dan mengimplementasikan media visual kreatif sebagai sarana untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di PAUD Kana. Rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah melihat bagaimana peran media visual membentuk cara berpikir anak usia dini dalam belajar dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak-anak usia dini. Media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu, memperkuat pemahaman konsep, dan menumbuhkan imajinasi anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode ini terdiri dari beberapa tahap mulai dari identifikasi masalah sampai evaluasi. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana penggunaan desain media visual dapat meningkatkan semangat belajar, kreativitas, serta kualitas pembelajaran di lingkungan PAUD Kana. Peneliti secara langsung melakukan observasi terkait kegiatan pembelajaran di PAUD Kana yang nantinya akan menjadi landasan untuk menyalurkan aspirasi dan kreativitas peneliti pada media visual seperti tembok, ruang kelas, aula, dan ornamen lainnya dengan cara melukis, mewarnai, menggambar, dan melakukan pengecatan sesuai dengan kebutuhan PAUD Kana. Beberapa media visual kreatif yang dipersiapkan diantaranya adalah poster edukatif jenis sayur-sayuran, poster edukatif nama bulan dan hari, poster bacaan doa sehari-hari, dan media visual lainnya. Disamping itu, terdapat Alat Peraga Edukatif yang disiapkan oleh peneliti seperti bentuk angka, huruf, dan bangun ruang untuk melatih kemampuan daya ingat anak-anak. Proses perancangan media ini diuji coba secara langsung di ruang kelas agar media yang digunakan benar-benar sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak.

Lokasi penelitian berada di Jakarta Selatan, DKI Jakarta dengan jangka waktu penelitian efektif selama 14 hari pada hari Sabtu dan Minggu. Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan beberapa murid, serta dokumentasi berupa kegiatan anak-anak PAUD Kana. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan yang mencakup jurnal, artikel ilmiah, dan literatur yang relevan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan wujud nyata dari program pengabdian kepada masyarakat

yang dilaksanakan melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) oleh mahasiswa. Pelaksanaannya berorientasi pada pemecahan masalah yang riil di lingkungan PAUD Kana melalui pendekatan kolaboratif untuk mengidentifikasi kebutuhan di lapangan, merancang program pembelajaran berbasis media visual serta mengimplementasikannya secara langsung dalam proses pembelajaran anak usia dini. Rangkaian penelitian ini diawali dengan kunjungan ke PAUD Kana untuk menyampaikan maksud kedatangan dan menginisiasi rencana program kegiatan KKN serta penyusunan proposal kegiatan KKN. Pelaksanaan kegiatan KKN dimulai pada hari Sabtu, tanggal 14 Juni 2025 bertempat di PAUD Kana dengan mengadakan acara pembukaan KKN yang dihadiri oleh Tim Peneliti, pihak PAUD Kana, dan Dosen Pembimbing yang akan meresmikan kegiatan KKN di PAUD Kana. Kegiatan KKN pertama dilakukan dengan koordinasi internal antar anggota tim KKN dan pembagian tugas sebagai langkah awal dalam menyusun strategi pelaksanaan program secara efektif. Proses ini menjadi pondasi penting untuk menciptakan sinergi serta menyesuaikan rencana penelitian dengan kebutuhan di lapangan. Peneliti menerima permintaan dari Kepala PAUD Kana yakni Ibu Ampu, untuk membantu pembuatan media dekoratif berupa frame *photobooth*. Hal ini menjadi bagian dari dukungan terhadap kegiatan dokumentasi dan juga sebagai elemen visual pendukung untuk menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Proses penggerjaan frame *photobooth* dilakukan secara kolaboratif dimulai dari tahap perencanaan desain, pemilihan material yang aman bagi anak, hingga pelaksanaan teknis pembuatan dan penyelesaian akhir frame *photobooth*. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana adaptasi awal terhadap lingkungan PAUD Kana, tetapi juga membangun relasi yang positif antara tim KKN dan pihak PAUD. Aktivitas ini mencerminkan pentingnya kreativitas, kepekaan sosial, dan kemampuan kolaborasi dalam mendukung suasana belajar yang lebih menyenangkan dan edukatif di lingkungan PAUD Kana.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan KKN

Pada hari ketiga tepat pada Sabtu, 21 Juni 2025 tim KKN mulai mengerjakan proyek mural sebagai salah satu bentuk kontribusi visual dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan atas permintaan langsung dari Kepala PAUD Kana yakni Ibu Ampu yang mengusulkan pembuatan mural di dinding depan kelas sebagai sarana edukatif sekaligus elemen estetis ruang belajar. Dalam kegiatan ini, koordinasi berperan penting dalam membangun kerja sama tim yang solid dan efisien, mengingat proses pembuatan mural membutuhkan keterlibatan aktif dari setiap individu dalam berbagai tahapan teknis maupun kreatif. Seluruh proses dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahap sebagai berikut:

Tahap Pengelupasan Cat

Langkah awal dalam proses penggerjaan mural dimulai dengan pengelupasan cat lama dari permukaan dinding. Tujuannya untuk menghilangkan lapisan cat sebelumnya agar tidak mengganggu daya rekat cat baru yang akan digunakan. Proses ini dilakukan menggunakan bahan kimia seperti neofever dan alat bantu berupa kape untuk memastikan seluruh permukaan bersih dari cat yang mengelupas atau menggelembung. Manfaat dari tahapan ini adalah menciptakan permukaan dinding yang bersih, dengan dinding yang bebas dari cat lama, risiko kegagalan penempelan plamir atau cat dasar dapat diminimalkan. Tahapan ini berkaitan dengan proses pengamplasan dan plamir berikutnya, karena keberhasilan pelapisan selanjutnya dipengaruhi oleh kebersihan dan kesiapan permukaan dinding.



Gambar 2. Pengelupasan Cat

Tahap Pengamplasan dan Plamir

Setelah cat lama dihilangkan, permukaan dinding diamplas untuk mengikis sisa cat dan meratakan permukaan, lalu dilapisi plamir untuk menutup pori-pori serta retakan kecil. Tujuannya adalah menciptakan bidang dinding yang halus dan rata sebagai dasar pengecatan. Plamir juga membantu menutup celah atau ketidak sempurnaan pada dinding yang bisa mengganggu tampilan mural. Manfaatnya adalah memberikan tekstur yang ideal untuk proses pengecatan dasar agar hasilnya merata dan tahan lama. Tahapan ini merupakan landasan penting sebelum memasuki pengecatan dasar, karena permukaan yang belum rata akan membuat cat dasar terlihat belang atau tidak sempurna.



Gambar 3. Pengamplasan dan Plamir

Tahap Pengecatan Dasar

Apabila permukaan dinding telah dipersiapkan, dilakukan pengecatan dasar menggunakan cat warna putih. Proses ini dilakukan dalam dua lapis untuk memastikan warna latar benar-benar menutup permukaan dan tampak bersih. Tujuan dari pengecatan dasar ini adalah menciptakan latar netral yang akan memperkuat hasil warna dalam mural. Warna putih dipilih karena dapat membuat warna-warna lain tampak lebih cerah dan hidup. Manfaatnya adalah meningkatkan kualitas visual mural secara keseluruhan dan mempermudah proses pembuatan sketsa.



Gambar 4. Pengecatan Dasar

Tahap Sketsa

Sketsa dilakukan dengan menggambar pola atau desain mural menggunakan pensil di atas permukaan dinding yang telah dicat dasar. Tujuannya adalah memberikan panduan visual mengenai letak dan bentuk elemen-elemen gambar yang akan diwarnai. Sketsa menjadi dasar acuan agar proses pewarnaan berjalan sesuai konsep yang telah dirancang. Manfaat dari tahap ini adalah meminimalkan kesalahan selama pewarnaan dan menjaga proporsi serta komposisi gambar. Sketsa juga mempermudah pembagian kerja saat proses pewarnaan dilakukan oleh beberapa orang sekaligus. Tahapan ini sangat penting untuk mendukung proses pewarnaan berikutnya, karena semua detail warna dan bentuk akan mengikuti pola sketsa yang sudah dibuat.



Gambar 5. Sketsa

Tahap Pewarnaan

Pewarnaan merupakan tahap utama dalam pembuatan mural, yang dilakukan setelah sketsa selesai. Tujuan dari proses ini adalah mengisi bidang-bidang dalam sketsa dengan warna yang sesuai, dimulai dari warna primer hingga sekunder. Pewarnaan juga mencakup teknik tambahan seperti shading, gradasi, dan permainan tone warna untuk menciptakan kedalaman visual dan kesan tiga dimensi. Manfaat dari pewarnaan adalah memperkuat pesan visual mural, serta meningkatkan nilai estetika dan edukatif dari media visual tersebut.



Gambar 6. Pewarnaan

Tahap Finishing

Tahap terakhir dari proses mural adalah finishing, yaitu tahap penyempurnaan hasil kerja. Tujuannya adalah mempertegas detail gambar, merapikan garis, memperkuat warna, serta membersihkan sisa-sisa cat atau alat kerja di sekitar mural. Manfaat dari tahap ini adalah memastikan mural tampil rapi, menarik, dan siap ditampilkan sebagai bagian dari media belajar di lingkungan PAUD. Finishing memberikan sentuhan akhir yang membuat keseluruhan gambar tampak lebih profesional dan utuh. Finishing sangat penting dalam menjaga kualitas hasil akhir, sekaligus memastikan bahwa seluruh proses yang telah dilakukan berpadu secara harmonis dalam satu kesatuan visual.



Gambar 7. Finishing

Pemasangan Poster Edukatif

Sebagai bagian dari upaya mendukung pembelajaran yang lebih menarik di PAUD Kana terdapat poster edukatif berisi materi visual yang sederhana namun informatif, seperti alfabet, angka, bentuk, warna, dan gambar-gambar lainnya yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar guna meningkatkan daya serap anak terhadap materi dasar yang disampaikan.



Gambar 8. Poster Edukatif

Aspek Penerapan Media Visual dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Dalam praktiknya, setelah rangkaian pembuatan mural selesai dilakukan Tim Peneliti melakukan kajian penerapan media visual terhadap kualitas pembelajaran di PAUD Kana yang diimplementasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Aspek Penerapan Media Visual dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Aspek	Identifikasi Permasalahan	Implementasi Tindakan
Perencanaan Pembelajaran	PAUD Kana memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak usia dini, tetapi belum memiliki rencana pembelajaran strategis yang memanfaatkan media visual kreatif pada kegiatan pembelajarannya	Peneliti menyusun dan membuat mural dan lukisan di wilayah PAUD Kana untuk meningkatkan kreativitas, semangat, dan motivasi anak dalam belajar
Pengelolaan Ruang Belajar	Belum ada sistem pengelolaan fasilitas belajar berbasis visual dan penataan ruang belajar di PAUD Kana yang masih sederhana dan minim elemen edukatif visual	Peneliti menyediakan alat peraga edukatif seperti lukisan, serta ornamen tiga dimensi sebagai pendukung bahan ajar guru agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan
Keterlibatan Guru	Guru belum aktif dalam pengembangan media visual karena keterbatasan pelatihan	Peneliti memberikan pelatihan kepada tenaga pendidik yakni membuat media dari bahan

Aspek	Identifikasi Permasalahan dan referensi	Implementasi Tindakan
Partisipasi Anak	Anak-anak kurang mendapatkan stimulasi visual yang cukup selama proses belajar di kelas sehingga daya imajinasi anak belum optimal	Penerapan media visual seperti poster interaktif dan gambar cerita berhasil meningkatkan fokus dan partisipasi aktif anak. Hal ini ditunjukkan dengan respon anak anak yang baik
Dukungan Lembaga	Belum adanya program lembaga yang mendorong penggunaan media visual secara berkelanjutan serta sosialisasi tentang Pendidikan Anak Usia Dini di beberapa wilayah di Indonesia	Penelitian ini merekomendasikan adanya penyusunan rencana tahunan yang melibatkan media visual sebagai bagian dari program pembelajaran PAUD

Berdasarkan aspek tersebut dapat dikatakan bahwa PAUD Kana masih termasuk kedalam kategori lembaga PAUD yang belum memiliki kesiapan sarana dan prasarana secara optimal sehingga membutuhkan banyak dukungan dari pihak terkait untuk menciptakan lembaga pendidikan formal yang memenuhi standar sehingga kualitas sumber daya yang dihasilkan juga akan siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter serta kemampuan dasar anak usia dini. Namun PAUD Kana masih menghadapi berbagai kendala yang berkaitan dengan keterbatasan fasilitas pembelajaran khususnya media yang bersifat kreatif dan visual. Fasilitas yang tersedia di PAUD Kana belum sepenuhnya mendukung kebutuhan tumbuh kembang anak secara optimal, khususnya dalam hal visual dan motorik. Padahal, kedua aspek ini sangat penting di usia dini karena berpengaruh terhadap proses belajar dan perkembangan keterampilan anak. Sayangnya, belum banyak media atau alat bantu belajar yang dirancang dalam kegiatan sehari-hari. Namun hal itu tidak menyurutkan pihak PAUD Kana untuk tetap memberikan pendidikan yang maksimal bagi anak-anak usia dini yang ditunjukkan dari berbagai kegiatan antara lain :



Gambar 9. Kegiatan Pembelajaran di PAUD Kana

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan di PAUD Kana dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media visual kreatif seperti mural, poster edukatif, stiker warna-warni, dan

photo booth berhasil meningkatkan minat belajar anak-anak di PAUD Kana. Anak-anak terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta menunjukkan peningkatan kreativitas dan imajinasi. Tidak hanya itu namun mampu membangun semangat dan motivasi belajar yang dibuktikan dengan adanya peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD Kana. Selain itu, guru juga merasa terbantu karena materi pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan dan dipahami oleh anak-anak.

Penggunaan media visual di PAUD Kana tidak hanya membantu proses belajar anak, tapi juga menciptakan lingkungan yang lebih menyenangkan serta menjadi inovasi pembelajaran berkelanjutan. Keterlibatan antara peneliti, dosen pembimbing, dan pihak lembaga PAUD mampu memberikan dampak positif bagi lingkungan PAUD Kana. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat mampu mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan serta merancang dan mengimplementasikan solusi yang aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISED: Journal Of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6. E-ISSN: 2988-6821
- Alvita, M., & Widjaja W. (2025). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini : Bimbingan Di Kelompok Bermain dan TK Lestari. *ARSY: Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 6(2), 351–364. Online ISSN: 2745-441X
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 185-199. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Badan Keahlian DPR RI. Pusat Analisis Anggaran dan Akuntabilitas Keuangan Negara. Tantangan dan Perkembangan PAUD di Indonesia. (2024). *Buletin APBN*. Retrieved September, 2024 from <https://berkas.dpr.go.id/pa3kn/buletin-apbn/public-file/buletin-apbn-public-197>
- Dewi, M. K. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37-51. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1564>
- Herawati, I. & Rahmansyah, S. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *PERNIK Jurnal PAUD*, 6(2), 82-87.
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., & Bety, C. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2580-2586. E-ISSN: 2723-2328
- Mulfajril, R., Hadiyanto., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik DIKDAS*, 8(1), 40–45. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nainggolan, J. A., & Mashudi, E. A. (2024). Pengalaman Belajar Anak PAUD / TK Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran Wordwall : Studi Kualitatif. *INNOVATIVE: Journal of Social Sciene Research*, 4(1), 4676-4684. E-ISSN: 2807-4238
- Puspita, W. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 36-44. <https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.35>
- Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wahyuningsih, E. T., & Setianingsih, H. P. (2025). YouTube sebagai Platform Edukasi:

- Peluang dan Tantangan bagi Dunia Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 99-110.
- Yuliarni, S., Ariska, R. A., & Purwitasari, F. (2024). Pelatihan Desain Canva Sederhana Untuk Pengembangan Sekolah Di TK Dan SD Islam Restu Ibu. *ABADI: JURNAL AHMAD DAHLAN MENGABDI*, 3(2), 53-59.
- Zulianda, W., Muda, I., & Jamil, Bahrum. (2020). Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di TK Dewantara Titi Kuning Kecamatan Medan Johor. *JIPIKOM: Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik dan Ilmu Komunikasi*, 2(1), 60-67, ISSN: 2722-1148 (Online)