

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN ANAK USIA DINI DI TK KOBER-DAYCARE LAB UPI BUMI
SILIWANGI**

Wahyuni rahayu ningsih¹, Salwa oktavia², Divani vesaviana³, Ulwiyatus saadah⁴,
Naely Alfibhusniatin⁵, Irfan Haris⁶

¹⁻⁵Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahim Wahid Pekalongan

¹wahyuni.rahayu.ningsih24069@mhs.uingusdur.ac.id,

²salwa.oktavia24046@mhs.uingusdur.ac.id,

³divanivesaviana23074@mhs.uingusdur.ac.id,

⁴ulwiya.tussaadah24054@mhs.uingusdur.ac.id

⁵naely.alfi.husniatin24023@mhs.uingusdur.ac.id,

⁶Irfan.haris@uingusdur.ac.id

ABSTRACT

Learning media play an important role in creating active and meaningful learning experiences in early childhood education. This study aimed to describe the utilization of learning media to improve children's activeness at TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi. A qualitative approach with a descriptive design was employed. Data were collected through observations, semi-structured interviews with the principal and a teacher, and documentation. The data were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that teachers utilized various learning media, including concrete media, educational play tools, visual media, natural materials, and play-based media implemented in the Art and Craft, Letters and willingness to ask and answer questions, express ideas, collaborate with peers, and actively participate in learning activities. The appropriate use of learning media based on children's developmental characteristics supports active, enjoyable, and child-centered learning.

Keywords: Learning Media, Children's Activeness, Early Childhood Education, Active Learning.

ABSTRAK

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan anak usia dini di TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan guru, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran, seperti media konkret, alat permainan edukatif, media visual, bahan alam, dan media bermain yang diterapkan pada kelompok main Hasta Karya, Huruf dan Angka, Sosiodrama, serta Konstruksi/Membangun. Pemanfaatan media tersebut mampu meningkatkan keaktifan anak yang terlihat melalui keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, bekerja sama, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan

anak mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Keaktifan Anak, Anak Usia Dini, Pembelajaran Aktif.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pembentukan berbagai aspek perkembangan yang menjadi dasar keberhasilan belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. Masa usia dini dikenal sebagai periode emas (golden age) karena terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat, mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, fisik motorik, serta kreativitas. Setiap stimulasi yang diberikan pada periode ini akan memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan anak pada masa selanjutnya. Proses pembelajaran bagi anak usia dini tidak hanya diarahkan pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga berorientasi pada pengembangan karakter, rasa ingin tahu, kemampuan berpikir, komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri. Pencapaian tujuan tersebut membutuhkan proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif anak melalui pengalaman belajar yang

bermakna, menyenangkan, serta sesuai karakteristik perkembangan mereka. Keaktifan anak menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran karena anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mengemukakan pendapat, bertanya, mencoba berbagai aktivitas, serta membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata. Pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi aktif akan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis sehingga setiap potensi perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Keaktifan anak usia dini tidak muncul secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, salah satunya kualitas proses pembelajaran yang dirancang guru. Guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang bertanggung jawab menciptakan pengalaman belajar menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan perkembangan peserta didik. Pembelajaran yang masih berpusat

pada guru cenderung membatasi kesempatan anak untuk berpartisipasi aktif karena aktivitas belajar lebih banyak berupa mendengarkan penjelasan, mengikuti instruksi, dan mengerjakan tugas secara pasif. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan rasa ingin tahu, kreativitas, kemampuan komunikasi, serta motivasi belajar anak. Pembelajaran aktif menempatkan anak sebagai subjek utama yang terlibat secara langsung melalui kegiatan mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, bereksplorasi, bermain, serta menyampaikan hasil pengamatan (Naafiah, 2023).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mampu mendukung terciptanya pembelajaran aktif pada pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, informasi, konsep, maupun pengalaman belajar sehingga materi yang disampaikan guru menjadi lebih mudah dipahami anak. Penggunaan media mampu menarik perhatian, meningkatkan konsentrasi, membangkitkan motivasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui aktivitas visual,

auditori, maupun kinestetik. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui bermain, mengamati objek nyata, menyentuh, memanipulasi benda, serta berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar (Hasriawan, 2024). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki posisi penting sebagai jembatan antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata anak. Variasi media seperti media visual, media konkret, alat permainan edukatif, media digital interaktif, maupun bahan ajar berbasis lingkungan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga anak terdorong untuk aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran memungkinkan anak melakukan eksplorasi, pemecahan masalah sederhana, komunikasi, kolaborasi,

serta pengembangan kreativitas melalui berbagai aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Penggunaan media secara tepat memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide, mencoba berbagai cara menyelesaikan tugas, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Kondisi tersebut menciptakan pembelajaran yang berpusat pada anak sehingga guru lebih berperan sebagai pendamping dan fasilitator. Keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran sangat dipengaruhi kemampuan guru memilih media yang relevan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, tema kegiatan, serta kondisi lingkungan sekolah sehingga setiap media benar-benar memberikan pengalaman belajar yang optimal (Wiresti, 2021).

TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berupaya mengembangkan proses pembelajaran inovatif melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran sesuai karakteristik perkembangan anak. Pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan media

konkret, media visual, permainan edukatif, serta berbagai sumber belajar yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan media melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga anak terlibat secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan anak terlihat melalui partisipasi ketika mengikuti kegiatan, keberanian mengemukakan pendapat, antusiasme mencoba berbagai aktivitas, kemampuan bekerja sama, serta rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Pemanfaatan media pembelajaran pada lembaga tersebut menjadi bagian penting untuk membangun suasana belajar yang lebih interaktif sekaligus mendukung pencapaian tujuan perkembangan anak secara menyeluruh (Syofiyanti, 2025).

Artikel ini bertujuan mengkaji pemanfaatan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keaktifan anak usia dini pada proses pembelajaran di TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi. Kajian difokuskan pada bentuk media yang digunakan, implementasi media

selama kegiatan belajar berlangsung, serta kontribusi media terhadap peningkatan partisipasi aktif anak selama mengikuti pembelajaran. Hasil kajian diharapkan memberikan gambaran mengenai praktik pemanfaatan media pembelajaran yang efektif sebagai salah satu strategi meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Temuan yang diperoleh juga diharapkan menjadi referensi bagi guru, pengelola lembaga pendidikan anak usia dini, mahasiswa, maupun peneliti untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih aktif, kreatif, menyenangkan, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif (Karimuddin et al., 2022). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan anak usia dini berdasarkan kondisi nyata yang berlangsung pada proses

pembelajaran di TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pemilihan, serta pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar. Pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi secara langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran guna mengamati bentuk penggunaan media, interaksi antara guru dan anak, serta tingkat keaktifan anak selama mengikuti kegiatan belajar. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai pendukung data penelitian melalui pengumpulan foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, media pembelajaran yang digunakan, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran di TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi.

Data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang bersumber dari buku, artikel ilmiah, prosiding, serta jurnal nasional dan internasional yang diakses melalui Google Scholar dan pangkalan data ilmiah lainnya

(Ratnaningtyas et al., 2023). Literatur yang digunakan berfokus pada konsep media pembelajaran, keaktifan belajar anak usia dini, strategi pembelajaran aktif, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan berbagai teknik pengumpulan data tersebut bertujuan menghasilkan data yang komprehensif sehingga gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan anak usia dini dapat diperoleh secara utuh dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dengan memanfaatkan berbagai media sesuai kebutuhan perkembangan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan media konkret, alat permainan edukatif, media visual, bahan alam, media seni, buku cerita, serta media hasil kreasi guru untuk

mendukung proses pembelajaran (Stevani, 2026). Penggunaan media tersebut dirancang agar anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain, bereksplorasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman. Dokumentasi sekolah juga memperlihatkan bahwa kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan melalui empat kelompok main, yaitu kelompok main Hasta Karya, Huruf dan Angka, Siodrama, serta Konstruksi/Membangun yang masing-masing memanfaatkan media pembelajaran sesuai tujuan kegiatan.

Hasil wawancara dengan Kepala TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi, Ani Endah Sari, S.Pd., menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Beliau menjelaskan bahwa guru selalu merencanakan penggunaan media sebelum pembelajaran dilaksanakan agar kegiatan belajar lebih menarik serta mampu melibatkan seluruh anak. Menurut beliau, penggunaan media memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata sehingga anak

lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Beliau menyampaikan,

"Kami berupaya agar setiap kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Ketika anak dapat melihat, memegang, mencoba, dan bermain menggunakan media, mereka menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan, berani bertanya, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dipandang sebagai salah satu strategi penting untuk meningkatkan keaktifan anak selama proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan pratama bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik selama proses belajar. Penggunaan media yang sesuai karakteristik anak usia dini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih konkret sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas bermain, mengamati, mencoba, dan berinteraksi dengan

lingkungan sekitarnya (Pratama, 2025).

Hasil observasi pada kelompok main Hasta Karya menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai media berupa kertas lipat, krayon, cat air, plastisin, gunting, lem, serta bahan alam untuk menghasilkan berbagai karya sederhana. Anak terlihat aktif memilih bahan yang akan digunakan, berdiskusi dengan teman, bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan, serta mampu menyelesaikan hasil karyanya secara mandiri. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran mampu mengembangkan kreativitas sekaligus meningkatkan keaktifan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan anak terlibat secara langsung pada proses membuat karya menggunakan berbagai media yang telah disediakan guru.

Gambar 1. Kegiatan Kelompok Main Hasta Karya





Hasil observasi pada kelompok main Huruf dan Angka memperlihatkan bahwa guru menggunakan media kartu huruf, kartu angka, balok alfabet, puzzle huruf, serta permainan mencocokkan simbol untuk mengenalkan kemampuan literasi dan numerasi awal. Anak tampak antusias mengikuti kegiatan, mampu mengenali simbol huruf dan angka melalui permainan, serta berani menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas, Siti Fatimah, menunjukkan bahwa penggunaan media konkret membuat anak lebih mudah memahami konsep karena mereka dapat belajar sambil bermain. Guru menyampaikan,

"Anak-anak lebih senang ketika belajar menggunakan media. Mereka menjadi lebih aktif bertanya, saling berdiskusi, mencoba berbagai alat

permainan, dan berani menyampaikan pendapat. Pembelajaran terasa lebih hidup karena anak belajar sambil bermain, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru." Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keaktifan anak.

Gambar 2. Kegiatan Kelompok Main Huruf dan Angka



Hasil observasi pada kelompok main Sosiodrama menunjukkan bahwa guru memanfaatkan media berupa kostum profesi, miniatur peralatan rumah tangga,

perlengkapan dokter, perlengkapan memasak, dan berbagai alat bermain peran lainnya. Anak terlihat mampu memainkan berbagai peran sesuai imajinasinya, berkomunikasi dengan teman, bekerja sama, serta menyelesaikan permainan sesuai aturan yang telah disepakati (De Gomes, 2023). Aktivitas bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, interaksi sosial, serta rasa percaya diri. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan anak aktif berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan media bermain peran sehingga suasana pembelajaran berlangsung lebih hidup dan menyenangkan.

**Gambar 3. Kegiatan
Kelompok Main Sosiodrama**



Hasil observasi pada kelompok main Konstruksi/Membangun menunjukkan bahwa guru menggunakan media balok konstruksi, lego, balok geometri, dan berbagai alat permainan konstruktif lainnya. Anak secara berkelompok menyusun bangunan sesuai ide masing-masing, berdiskusi mengenai bentuk yang akan dibuat, serta saling membantu ketika menghadapi kesulitan. Aktivitas tersebut memperlihatkan berkembangnya kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, kreativitas, serta kerja sama antaranak. Temuan ini sesuai dengan teori Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui

pengalaman konkret dan manipulasi objek secara langsung. Aktivitas membangun menggunakan media memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir melalui pengalaman nyata sekaligus meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran (Herlina, 2025).



**Gambar 4. Kegiatan Kelompok
Main Konstruksi/Membangun**



Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada setiap kelompok main mampu meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, kemampuan berkomunikasi, kreativitas, serta kerja sama anak selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut juga sejalan dengan teori Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial sebagai faktor utama perkembangan belajar anak. Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan guru, teman sebaya, dan lingkungan belajar melalui berbagai aktivitas bermain yang bermakna. Keaktifan anak terlihat melalui keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, bekerja sama, menyelesaikan tugas, serta

menunjukkan antusiasme mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang difasilitasi menggunakan media yang beragam (Nurjanah, 2021).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak. Proses belajar yang melibatkan berbagai media memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, menyentuh, memanipulasi, serta mengeksplorasi objek yang dipelajari sehingga pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Pemanfaatan media pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga anak terdorong untuk berpartisipasi aktif pada setiap kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam

menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak secara terpadu (Rahayu, 2024).

Anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai membangun pengetahuan melalui aktivitas simbolik, permainan, dan interaksi dengan benda-benda konkret. Pada tahap ini, pengalaman belajar yang melibatkan objek nyata akan lebih mudah dipahami dibandingkan konsep yang hanya disampaikan secara lisan. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan anak memperoleh pengalaman tersebut melalui kegiatan bermain, bereksplorasi, menyusun, mengelompokkan, maupun menciptakan berbagai karya sesuai kemampuan dan imajinasi yang dimiliki. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu perkembangan kemampuan kognitif, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, sosial, serta kreativitas secara bersamaan.

Pemanfaatan media pembelajaran juga berkaitan erat dengan teori Lev Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar. Media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang mampu menciptakan interaksi aktif antara anak dengan guru maupun teman sebaya. Aktivitas belajar menggunakan media memberikan ruang bagi anak untuk berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, bekerja sama, serta memecahkan permasalahan sederhana melalui kegiatan bermain. Interaksi yang terbangun selama proses pembelajaran memberikan pengalaman sosial yang penting bagi perkembangan kemampuan komunikasi, kemampuan bekerja sama, rasa percaya diri, serta kemampuan menyampaikan gagasan secara sederhana. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan sehingga anak mampu mencapai kemampuan yang lebih optimal sesuai tahap perkembangannya (Miftah, 2022).

Keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru

dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan disampaikan. Guru dituntut memiliki kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, aman, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Variasi media pembelajaran juga menjadi faktor penting untuk menjaga perhatian dan motivasi belajar anak. Penggunaan media konkret, media visual, alat permainan edukatif, bahan alam, maupun media berbasis teknologi dapat dipadukan sesuai kebutuhan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Kreativitas guru pada pemanfaatan media pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran karena anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Konsep pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menempatkan anak sebagai subjek utama yang berperan aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang diperoleh

dari lingkungan sekitar. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berpusat pada anak karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kegiatan bermain, bereksplorasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui penggunaan media tidak hanya membantu anak memahami konsep pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemandirian. Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang secara tepat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, menyenangkan, dan mampu mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan anak usia dini (Abdullah, 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Rahman, 2020). Perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan berbagai inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah diakses tanpa mengabaikan prinsip belajar melalui bermain. Pengembangan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan lingkungan sekitar sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dukungan lembaga pendidikan melalui penyediaan sarana dan prasarana, pelatihan bagi guru, serta pengembangan kreativitas pendidik menjadi faktor yang turut menentukan keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran. Sinergi antara kompetensi guru, ketersediaan media, serta lingkungan belajar yang kondusif diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, mendorong keaktifan peserta didik, dan mengoptimalkan pencapaian seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

D. Kesimpulan

Pemanfaatan media pembelajaran di TK Kober-Daycare Lab UPI Bumi Siliwangi berperan penting dalam meningkatkan

keaktifan anak usia dini selama proses pembelajaran. Penggunaan berbagai media pembelajaran, seperti media konkret, alat permainan edukatif, media visual, bahan alam, serta media bermain yang diterapkan pada kelompok main Hasta Karya, Huruf dan Angka, Sosiodrama, dan Konstruksi/Membangun mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Media pembelajaran mendorong anak untuk lebih aktif mengamati, bertanya, mencoba, berdiskusi, bekerja sama, serta mengemukakan pendapat selama kegiatan berlangsung. Peran guru dalam memilih dan memanfaatkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran yang berpusat pada anak, sehingga media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengoptimalkan perkembangan berbagai aspek kemampuan anak usia dini.

Kepala sekolah dan guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran

yang inovatif, bervariasi, serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak agar keaktifan peserta didik dapat terus meningkat. Lembaga pendidikan perlu memberikan dukungan melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, pelatihan pengembangan media, serta fasilitas yang mendukung terciptanya pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji efektivitas berbagai jenis media pembelajaran terhadap aspek perkembangan anak usia dini lainnya dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan praktik pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. N., Gawalo, M. P., & Medho, E. (2025). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui peningkatan interaksi guru dan pemanfaatan media pembelajaran sederhana di kelas III SDI Mbongawani. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 3(2), 350–357. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/475>
- De Gomes, F. (2023). Problem merdeka belajar dalam konteks pembelajaran anak usia dini di Pusat Kegiatan Gugus Satar Mese Utara. *Jurnal Usia*

- Dini, 9(2), 118.
<https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52405>
- Hasriwana, H., Kusumawardhani, Z. N., & Muin, N. (2024). Penerapan media pembelajaran smartboard berbasis augmented reality dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(2), 225–235.
<https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.2.1928>
- Herlina, L., Al-Fadlilyah Darussalam Cijeungjing Ciamis, R., & Islam Darussalam Ciamis, U. (2025). Pemanfaatan smart board untuk meningkatkan bahasa ekspresif anak usia dini (4–5 tahun). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(1), 89–96.
<https://doi.org/10.59966/arunikawidy.a.v1i1.130>
- Karimuddin, A., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, M. N., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mohamad Miftah. (2022). Model dan format media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan minat dan pemahaman materi ajar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 312–320.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.977>
- Naafiah, H. (2023). Meningkatkan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri melalui model pembelajaran make a match pada kelompok B di TK Putra Bangsa Karanggede Kecamatan Ajosar.
<http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/55940>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era Revolusi Industri 4.0: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Pratama, A., & Fatmawati. (2025). Efektivitas model permainan mencocokkan kartu indeks terhadap hasil belajar perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan*, 5(2).
<https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.495>
- Rahayu, M. (2024). The effectiveness of using smartboard interactive toward learning innovation in schools. *JIV–Jurnal Ilmiah Visi*, 19(1), 23–31.
<https://doi.org/10.21009/jiv.1901.3>
- Rahman, M. H., & Kencana, R. (2020). Implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 67–75.
- Ratnaningtyas, E. M., Ramli, R., Saputra, S. E., Desi, S., Nugroho, B. T. A., Karimuddin, K., Aminy, M. H., Saputra, N., Khaidir, K., & Jahja, A. S. (2023). Metodologi penelitian kualitatif. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Stevani, Y. (2026). Pemanfaatan media digital interaktif dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini di era 5.0. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5(2), 1501–1513.
<https://doi.org/10.57250/ajpp.v5i2.2911>
- Syofiyanti, D., Martiani, M., Marta, R. D., Hasmita, S., Franssisca, Y., & Budiarti, D. (2025). Media smartboard sebagai teknologi interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3440–3451.
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.637>
- Wiresti, R. D. (2021). Capaian perkembangan anak usia dini dalam program market day (usia 5–6 tahun). Penerbit NEM.