

Penerapan Video dan Game Edukasi untuk Pengenalan Profesi pada Siswa Tk Kemiri 03

Novi Trisanti^{1*}, Hani Setiani², Galih Pramuja Inngam Fanani³, Nilam Tri Astuti⁴

¹Universitas Muhammadiyah Karanganyar

²Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

³Universitas 'Aisyiyah Surakarta

⁴Universitas Ahmad Dahlan

*email : novitristanti@umuka.ac.id

Abstrak: Pengenalan profesi sejak usia dini merupakan bagian penting dalam pengembangan wawasan sosial anak, namun pembelajarannya di jenjang Taman Kanak-Kanak masih banyak dilakukan secara konvensional dengan media terbatas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan menerapkan video animasi, game edukasi, dan simulasi bermain peran (role play) sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk mengenalkan profesi tenaga kesehatan (dokter dan perawat) kepada siswa TK Kemiri 03, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar. Kegiatan dilaksanakan melalui tahap persiapan, penayangan video edukasi, permainan game edukasi interaktif, serta simulasi role play menggunakan atribut sederhana berupa topi perawat dari kertas. Efektivitas kegiatan diukur menggunakan instrumen pretest-posttest bergambar ($n = 20$) yang dianalisis dengan uji N-Gain. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman siswa dari 50,6 (pretest) menjadi 75,4 (posttest), dengan nilai N-Gain sebesar 0,50 yang termasuk kategori sedang, disertai peningkatan antusiasme, keaktifan, dan interaksi sosial siswa selama kegiatan berlangsung. Sebagai indikator keberhasilan, seluruh siswa (20 anak) menunjukkan peningkatan skor pemahaman, dan guru kelas mitra memperoleh contoh konkret penerapan media pembelajaran berbasis IT yang dapat direplikasi secara mandiri pada materi lain. Media pembelajaran interaktif berbasis IT terbukti menjadi alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional untuk anak usia dini, serta memberikan kontribusi langsung berupa peningkatan kapasitas guru TK Kemiri 03 dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan menyenangkan.

Kata Kunci: Game, Video, Edukasi, Pembelajaran, Interaktif

Implementation of Educational Videos and Games for Introducing Professions to Students at Tk Kemiri 03

Abstract: Introducing professions from an early age is an important part of developing children's social awareness, yet learning at the kindergarten level is still largely conventional and relies on limited media. This community service activity aimed to apply animated videos, educational games, and role-play simulations as technology-based interactive learning media to introduce health-worker professions (doctors and nurses) to students of TK Kemiri 03, Kebakkramat, Karanganyar Regency. The activity was carried out through a preparation stage, screening of educational videos, interactive educational games, and role-play simulations using a simple paper nurse cap. The effectiveness of the activity was measured using a picture-based pretest-posttest instrument ($n = 20$) analyzed with the N-Gain test. The results showed an increase in students' average comprehension score from 50.6 (pretest) to 75.4 (posttest), with an N-Gain value of 0.50 classified as moderate, accompanied by increased enthusiasm, engagement, and social interaction throughout the activity. As a success indicator, all 20 students showed an improvement in comprehension scores, and the partner teacher gained a concrete example of IT-based learning media that can be independently replicated for other topics. IT-based interactive learning media proved to be a more engaging and effective alternative to conventional methods for early childhood learners, while directly contributing to strengthening TK Kemiri 03 teachers' capacity to develop contextual and enjoyable technology-based learning media.

Keywords: Game, Video, Education, Learning, interactive

Received	Revised	Published
15-05-2026	09-07-2026	11-07-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi awal dalam membentuk kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak. Pada tahap ini, anak berada pada periode keemasan (golden age) yang sangat menentukan perkembangan mereka di jenjang pendidikan selanjutnya (Angraini & Nasirun, 2021; T. A. Dewi & Widyasari, 2022). Salah satu materi yang penting dikenalkan sejak dini adalah pengenalan profesi atau cita-cita, karena dapat menumbuhkan wawasan sosial, motivasi belajar, serta membentuk kepercayaan diri anak dalam membayangkan peran mereka di masa depan (Amalia et al., 2021; Najah et al., 2026).

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka peluang besar dalam menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai visualisasi bergerak, warna-warni, dan permainan (Armaijn et al., 2024). Video animasi dan game edukasi merupakan dua bentuk media berbasis IT yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih hidup, dibandingkan dengan metode ceramah atau media cetak konvensional (Batubara, 2023; Firdaus Ridwan Sutarta1, Asri Widiatsih2, 2021).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara singkat dengan guru kelas TK Kemiri 03, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, teridentifikasi tiga akar permasalahan utama yang melatarbelakangi kegiatan ini. Pertama, dari sisi sarana, sekolah baru memiliki satu unit proyektor yang jarang dimanfaatkan untuk pembelajaran tematik, sehingga penyampaian materi pengenalan profesi masih mengandalkan gambar cetak dan penjelasan lisan guru. Kedua, dari sisi kompetensi pendidik, guru belum terbiasa mengoperasikan aplikasi maupun video pembelajaran interaktif secara mandiri, sehingga pemanfaatan media berbasis IT belum menjadi bagian rutin dari proses belajar mengajar. Ketiga, dari sisi materi ajar, pengenalan profesi selama ini disampaikan secara singkat tanpa disertai simulasi atau pengalaman langsung, sehingga pemahaman anak cenderung bersifat hafalan verbal dan mudah dilupakan (Dinda Suci et al., 2024). Kondisi ini mendorong perlunya kegiatan pengabdian yang menghadirkan alternatif media pembelajaran interaktif untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus mengenalkan pemanfaatan teknologi sejak dini kepada peserta didik (Firdaus Ridwan Sutarta1, Asri Widiatsih2, 2021; I., Nugraheni, D. M. K., Noranita, B., & Aryotejo, 2023).

Dibandingkan dengan kegiatan maupun kajian sejenis yang telah dipublikasikan sebelumnya, seperti pengembangan game multimedia interaktif bertema pekerjaan oleh Jannah (2025) yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru TK, atau tinjauan sistematis (Alotaibi, 2024) mengenai efektivitas game-based learning secara umum pada anak usia dini, kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan pada tiga aspek. Pertama, kegiatan ini mengombinasikan tiga media secara berurutan dalam satu sesi, yaitu video animasi, game edukasi interaktif, dan simulasi role play menggunakan atribut fisik sederhana, sehingga stimulasi belajar anak mencakup ranah kognitif, motorik, dan afektif secara terintegrasi, bukan hanya salah satu ranah saja. Kedua, kegiatan ini

berfokus secara spesifik pada pengenalan profesi tenaga kesehatan (dokter dan perawat) yang relevan dengan kebutuhan literasi kesehatan sejak dini. Ketiga, kegiatan dilaksanakan langsung pada mitra sekolah dengan keterbatasan sarana TIK, sehingga hasil dan pengalaman pelaksanaannya dapat menjadi acuan praktis yang lebih kontekstual bagi TK sejenis di wilayah pedesaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) menerapkan video dan game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif dalam pengenalan cita-cita/profesi pada siswa TK Kemiri 03; (2) meningkatkan antusiasme dan pemahaman anak terhadap berbagai profesi, khususnya profesi tenaga kesehatan; dan (3) memberikan contoh penerapan media berbasis IT yang dapat direplikasi oleh guru TK dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK Kemiri 03, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah, dengan sasaran seluruh siswa TK Kemiri 03. Pelaksana kegiatan adalah Novi Trisanti dari Universitas Muhammadiyah Karanganyar. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat
Berdasarkan Gambar 1, keterangan masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan observasi awal ke TK Kemiri 03 untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan rencana kegiatan, serta penyiapan bahan tayang berupa video animasi pengenalan profesi dan game edukasi interaktif, ditambah atribut sederhana pendukung role play seperti topi perawat berlambang palang merah yang dibuat dari kertas (Hasibuan et al., 2022; Nurhayati et al., 2022).

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dengan urutan sebagai berikut: (1) pembukaan dan ice breaking untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan; (2) penayangan video edukasi mengenai berbagai profesi menggunakan perangkat laptop dan proyektor; (3) sesi permainan game edukasi interaktif untuk menguatkan pemahaman anak terhadap materi yang telah ditayangkan; dan (4) simulasi bermain peran (role play) sebagai tenaga kesehatan (dokter dan perawat), di mana siswa mengenakan atribut topi perawat sederhana sambil mempraktikkan aktivitas sesuai profesi yang diperankan (N. P. A. P. Dewi & Agung, 2021; Sutoyo, 2021). Dalam mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan, disiapkan berbagai kebutuhan teknis yang mencakup sasaran peserta, metode pembelajaran, media pendukung, serta instrumen evaluasi (Asma & Nur, 2024; Putra et al.,

2025). Rincian kebutuhan teknis tersebut disajikan pada Tabel 1 sebagai acuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tabel 1. Requirement saat Pelatihan

Aspek Teknis	Spesifikasi Kebutuhan	Keterangan Operasional
Sasaran Peserta	Seluruh siswa TK Kemiri 03 (usia 4–6 tahun)	Mengikuti kegiatan secara klasikal dan kelompok kecil
Pelaksana Kegiatan	1 pelaksana pengabdian dari Universitas Muhammadiyah Karanganyar	Berperan sebagai fasilitator utama
Mitra Guru	Guru kelas TK Kemiri 03	Mendampingi dan mengarahkan siswa selama kegiatan
Lokasi	Ruang kelas TK Kemiri 03, Kecamatan Kebakkramat	Lingkungan aman dan ramah anak
Durasi Kegiatan	1 hari kegiatan, terdiri atas 4 sesi berurutan	Pembukaan, video, game, dan role play
Metode Pembelajaran	Penayangan video edukasi, game edukasi interaktif, role play	Disesuaikan dengan tema pengenalan profesi tenaga kesehatan
Media Video	Video animasi pengenalan profesi	Ditayangkan melalui laptop dan proyektor
Media Game	Aplikasi/tautan game edukasi interaktif	Menguatkan pemahaman anak secara individual/kelompok
Alat Peraga/Atribut	Topi perawat berlambang palang merah dari kertas	Mendukung simulasi role play tenaga kesehatan
Instrumen Evaluasi	Lembar observasi keterlibatan dan soal pretest-posttest bergambar	Mengukur keterlibatan dan pemahaman anak
Dokumentasi	Kamera/ponsel, catatan lapangan	Mendukung pelaporan dan publikasi kegiatan
Dukungan Lembaga	Izin, fasilitas kelas, dan keterlibatan aktif guru	Menjamin kelancaran pelaksanaan kegiatan

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara partisipatif melalui pengamatan langsung terhadap respons, antusiasme, dan tingkat pemahaman anak selama kegiatan berlangsung, serta melalui tanya jawab sederhana pasca kegiatan untuk mengukur daya ingat anak terhadap profesi yang telah dikenalkan (Pratiwi & Tirtayani, 2021; Wijaya et al., 2021). Evaluasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berbasis indikator keterlibatan anak, yang mencakup antusiasme, partisipasi aktif, pemahaman terhadap profesi, dan interaksi sosial (Ardiyanto, 2024; Faizatunisa & Kuniati, 2024). Rincian aspek dan indikator observasi tersebut disajikan pada Tabel 2 sebagai acuan dalam mengamati perilaku anak selama kegiatan berlangsung.

Tabel 2. Instrumen Observasi Keterlibatan Anak

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Catatan Observasi
1	Antusiasme	Ekspresi wajah, semangat, dan kegembiraan saat menonton video dan bermain game	Contoh: Anak tersenyum dan bertepuk tangan saat video profesi ditayangkan
2	Partisipasi aktif	Anak ikut serta menjawab pertanyaan, mencoba game, dan mengikuti simulasi role play	Contoh: Anak maju secara sukarela untuk memakai topi perawat
3	Pemahaman terhadap profesi	Anak mampu menyebutkan atau menjelaskan tugas profesi yang dikenalkan	Contoh: Anak menjawab benar saat ditanya tugas seorang perawat
4	Interaksi sosial	Anak berinteraksi dan bekerja sama dengan teman selama permainan dan role play	Contoh: Anak bergantian memerankan peran dokter dan perawat bersama teman

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain laptop, proyektor/media tayang, video animasi edukasi, aplikasi/tautan game edukasi, serta atribut role play sederhana yang dibuat dari kertas. Hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan selanjutnya dicatat dan direfleksikan pada setiap sesi guna menjadi dasar perbaikan pada sesi berikutnya. Contoh hasil refleksi tersebut disajikan pada Tabel 3 yang menggambarkan hubungan antara kegiatan yang dilaksanakan, hasil observasi anak, tantangan yang muncul, serta tindakan perbaikan yang diterapkan.

Tabel 3. Catatan Reflektif Kegiatan Pendampingan

Sesi	Kegiatan yang Dilakukan	Hasil Observasi Anak	Tantangan/Kendala	Tindakan Perbaikan
1	Pembukaan dan ice breaking	Sebagian anak masih malu-malu, perhatian belum sepenuhnya terarah	Anak belum familiar dengan pelaksana kegiatan	Menambahkan permainan pembuka yang lebih interaktif
2	Penayangan video edukasi	Antusiasme meningkat, anak fokus menonton animasi bergerak	Sebagian anak duduk terlalu jauh dari layar	Mengatur ulang posisi duduk agar semua anak terlihat jelas
3	Permainan game edukasi	Anak aktif menjawab dan mencoba tantangan game secara bergiliran	Waktu tunggu giliran cukup lama untuk sebagian anak	Membagi anak ke dalam kelompok kecil agar giliran lebih cepat

4	Simulasi role play tenaga kesehatan	Anak sangat antusias, berani tampil memerankan dokter dan perawat	Jumlah atribut topi perawat terbatas	Menambah jumlah atribut dan mempercepat rotasi peran
---	-------------------------------------	---	--------------------------------------	--

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dalam kegiatan ini dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu: (1) observasi partisipatif menggunakan lembar observasi keterlibatan anak (Tabel 2) yang diisi oleh fasilitator dan guru pendamping pada setiap sesi; (2) dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan pada setiap sesi kegiatan; serta (3) tes tertulis bergambar berupa 10 soal pilihan sederhana yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) kegiatan untuk mengukur pemahaman anak terhadap profesi tenaga kesehatan.

Instrumen pretest-posttest disusun berdasarkan indikator pemahaman profesi yang mengacu pada materi yang disampaikan (nama profesi, atribut, dan tugas utama tenaga kesehatan), kemudian ditelaah (expert judgment) oleh guru kelas TK Kemiri 03 untuk memastikan kesesuaian bahasa dan tingkat kesulitan dengan usia anak (validitas isi/content validity), mengingat instrumen ditujukan bagi anak usia 4–6 tahun yang belum dapat mengerjakan tes tertulis konvensional secara mandiri. Lembar observasi keterlibatan anak (Tabel 2) juga disusun mengacu pada indikator yang telah digunakan pada kegiatan sejenis (Ardiyanto, 2024; Faizatunisa & Kuniati, 2024) sehingga kesesuaiannya dengan konteks kegiatan lebih terjamin.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif-kualitatif dengan menggambarkan perubahan perilaku anak dari sesi ke sesi (Tabel 3), sedangkan data pretest-posttest dianalisis secara kuantitatif deskriptif menggunakan uji N-Gain (gain ternormalisasi) untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman siswa. Uji N-Gain dipilih karena mampu mengoreksi bias yang muncul apabila peningkatan hanya dihitung dari selisih skor mentah (posttest – pretest), sebab siswa dengan skor pretest yang sudah tinggi memiliki ruang peningkatan (ceiling) yang lebih sempit dibandingkan siswa dengan skor pretest rendah (Hake, 1998). Nilai N-Gain pada kegiatan ini dihitung menggunakan rata-rata skor pretest dan posttest seluruh siswa (bukan rata-rata dari N-Gain masing-masing individu), kemudian dikategorikan menjadi tinggi ($g \geq 0,7$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$) sebagaimana kriteria Hake (1998).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan antusias dari siswa maupun guru TK Kemiri 03. Sejak sesi pembukaan, anak-anak terlihat bersemangat mengikuti kegiatan, terutama pada saat sesi penayangan video edukasi yang menampilkan animasi bergerak dan warna-warni khas media untuk anak usia dini. Pada sesi permainan game edukasi, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tantangan sederhana yang berkaitan dengan materi pengenalan profesi. Media berbasis IT ini terbukti mampu menarik perhatian anak lebih lama dibandingkan metode ceramah atau media cetak, sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar secara optimal melalui stimulus visual dan interaktif.

Puncak kegiatan berupa simulasi bermain peran sebagai tenaga kesehatan menjadi sesi yang paling disukai anak-anak. Dengan mengenakan topi perawat sederhana berlambang palang merah, siswa mempraktikkan langsung peran sebagai dokter dan perawat, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif melalui video dan game, tetapi juga melibatkan pengalaman motorik dan afektif anak secara langsung. Dokumentasi kegiatan disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3 berikut.



Gambar 2. Siswa TK Kemiri 03 melakukan simulasi role play profesi tenaga kesehatan



Gambar 3. Dokumentasi bersama seluruh siswa di TK Kemiri 03

Berdasarkan hasil pengamatan, penerapan video dan game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif memberikan beberapa manfaat, antara lain: (1) meningkatkan minat dan motivasi belajar anak; (2) mempermudah anak memahami konsep profesi secara konkret melalui visualisasi; (3) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton; serta (4) memperkenalkan pemanfaatan teknologi informasi secara positif sejak usia dini. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi media berbasis IT dalam pembelajaran PAUD, khususnya pada materi-materi yang bersifat pengenalan konsep sosial seperti profesi dan cita-cita.

Meski demikian, pelaksanaan kegiatan juga menemui beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat penunjang di sekolah (proyektor dan koneksi internet) serta perlunya pendampingan lebih intensif bagi anak dalam mengoperasikan game edukasi secara mandiri. Hal ini menjadi catatan

penting bagi keberlanjutan program serupa di masa mendatang. Secara umum, kegiatan pendampingan ini mendorong perubahan kondisi pembelajaran di TK Kemiri 03 dari yang semula konvensional menjadi lebih interaktif. Ringkasan hasil kegiatan pendampingan pembelajaran disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Kegiatan Pendampingan Pembelajaran TK

Aspek yang Dievaluasi	Kondisi Awal	Kondisi Setelah Kegiatan
Antusiasme anak	Rendah, cenderung pasif menonton	Tinggi, aktif merespons video dan game
Partisipasi aktif	Terbatas pada sebagian anak	Merata, hampir seluruh anak ikut serta
Pemahaman terhadap profesi	Terbatas pada pengenalan verbal guru	Meningkat, anak mampu menjelaskan tugas profesi
Interaksi sosial	Minim interaksi antaranak	Lebih kooperatif, terutama saat role play
Suasana pembelajaran	Konvensional dan kurang variatif	Interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi

Data Hasil Pretest dan Posttest

Untuk mengukur efektivitas penerapan media video dan game edukasi, dilakukan pengukuran pemahaman siswa melalui pretest sebelum kegiatan dan posttest setelah kegiatan, menggunakan instrumen berupa 10 pertanyaan lisan sederhana bergambar terkait pengenalan profesi (skor rentang 0-100). Tabel 5 berikut menyajikan rekapitulasi hasil pretest dan posttest.

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Pretest dan Posttest Siswa (n = 20)

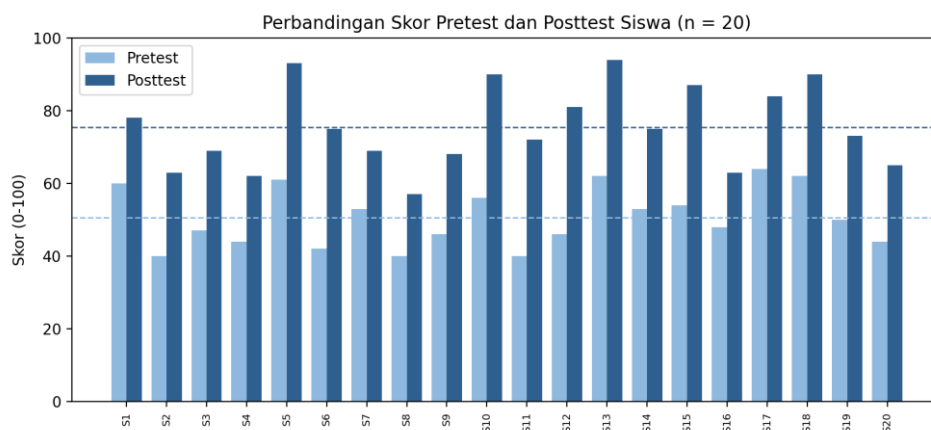
No	Kode Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	Peningkatan
1	S1	60	78	18
2	S2	40	63	23
3	S3	47	69	22
4	S4	44	62	18
5	S5	61	93	32
6	S6	42	75	33
7	S7	53	69	16
8	S8	40	57	17
9	S9	46	68	22
10	S10	56	90	34
11	S11	40	72	32
12	S12	46	81	35
13	S13	62	94	32
14	S14	53	75	22
15	S15	54	87	33
16	S16	48	63	15
17	S17	64	84	20

18	S18	62	90	28
19	S19	50	73	23
20	S20	44	65	21
Rata-rata		50.6	75.4	24.8

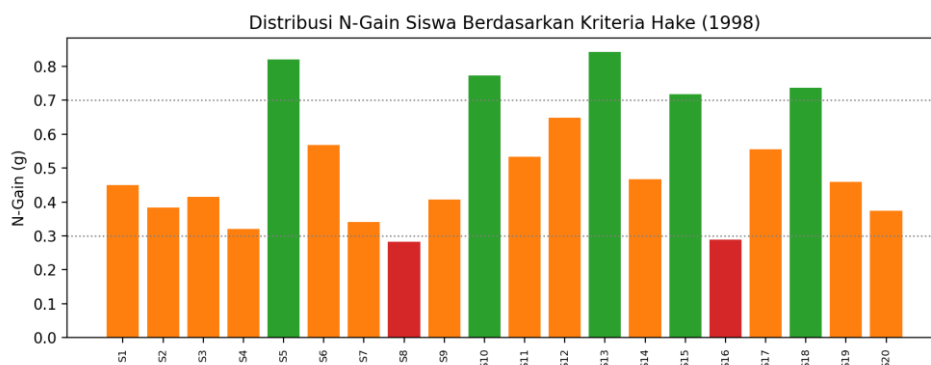
Berdasarkan data ilustratif pada Tabel 5, rata-rata skor pretest sebesar 50,6 dan rata-rata skor posttest sebesar 75,4, menunjukkan pola kenaikan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video dan game edukasi. Untuk mengukur besarnya peningkatan tersebut secara lebih objektif, digunakan perhitungan N-Gain (gain ternormalisasi) dengan persamaan berikut:

$$g = (Sp_{\text{post}} - Sp_{\text{pre}}) / (100 - Sp_{\text{pre}}) \quad (1)$$

Pada persamaan tersebut, Sp_{post} adalah skor posttest, Sp_{pre} adalah skor pretest, dan $(100 - Sp_{\text{pre}})$ merepresentasikan ruang maksimal yang masih tersedia bagi siswa untuk mengalami peningkatan pemahaman. Berdasarkan rata-rata skor pretest dan posttest pada Tabel 5, perhitungan N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,50, yang termasuk dalam kategori “Sedang” menurut kriteria Hake (1998). Untuk memperjelas pola peningkatan pemahaman siswa secara individual, Gambar 4 menyajikan perbandingan skor pretest dan posttest tiap siswa, sedangkan Gambar 5 menyajikan distribusi nilai N-Gain siswa.



Gambar 4. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Tiap Siswa (n = 20)



Gambar 5. Distribusi N-Gain Siswa Berdasarkan Kriteria Hake (1998)

Sebagaimana terlihat pada Gambar 4, seluruh siswa (20 dari 20 anak) mengalami peningkatan skor dari pretest ke posttest tanpa terkecuali, dengan peningkatan skor individual berkisar antara 15 hingga 35 poin. Pola ini konsisten dengan temuan Alotaibi (2024) dalam tinjauan sistematis mengenai game-based learning pada anak usia dini, yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh moderat hingga besar terhadap capaian kognitif, sosial, dan emosional anak. Gambar 5 menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori N-Gain sedang, sedangkan sebagian kecil lainnya tersebar pada kategori tinggi dan rendah, yang mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran ini cenderung merata namun tetap dipengaruhi oleh faktor individual seperti tingkat perhatian dan keterlibatan anak selama sesi berlangsung.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan multisensori (Angraini & Nasirun, 2021; T. A. Dewi & Widyasari, 2022), di mana kombinasi video animasi (stimulus visual-auditif), game edukasi (stimulus interaktif-kognitif), dan simulasi role play (stimulus motorik-afektif) memungkinkan anak membangun pemahaman melalui berbagai modalitas belajar sekaligus. Temuan ini juga memperkuat hasil Jannah (2025) yang menunjukkan bahwa game multimedia interaktif bertema pekerjaan dinilai valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan guru TK, sekaligus menegaskan bahwa keterlibatan unsur permainan dan simulasi peran secara bersamaan bukan hanya salah satunya memberikan dampak yang lebih menyeluruh terhadap pemahaman anak dibandingkan penggunaan satu jenis media saja.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian penerapan video animasi, game edukasi, dan simulasi role play sebagai media pembelajaran interaktif dalam pengenalan profesi tenaga kesehatan pada siswa TK Kemiri 03, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif berupa peningkatan antusiasme, keaktifan, dan pemahaman siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor dari 50,6 menjadi 75,4 (N-Gain 0,50, kategori sedang). Media pembelajaran berbasis IT yang dipadukan dengan simulasi peran terbukti lebih efektif menarik minat anak usia dini dibandingkan metode konvensional. Selain manfaat langsung bagi siswa, kegiatan ini turut memberikan kontribusi bagi peningkatan kompetensi guru TK Kemiri 03 dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis video dan game edukasi, yang sebelumnya belum menjadi bagian rutin dari proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

Saran tiga langkah tindak lanjut secara konkret pada mitra sekolah, yaitu: (1) pihak TK Kemiri 03 memfasilitasi penggunaan proyektor dan perangkat sejenis secara rutin dengan menjadwalkan sesi pembelajaran berbasis video/game minimal satu kali dalam sebulan pada materi-materi lain di luar pengenalan profesi; (2) diselenggarakan pelatihan lanjutan dan pendampingan berkala bagi guru dalam merancang dan mengoperasikan media pembelajaran interaktif secara mandiri, termasuk pemilihan aplikasi game edukasi yang sesuai untuk anak usia 4–6 tahun; serta (3) dilakukan evaluasi berkala terhadap pemahaman anak menggunakan instrumen pretest-posttest sederhana seperti yang dikembangkan pada kegiatan ini, sehingga peningkatan capaian belajar anak dapat dipantau secara berkesinambungan oleh pihak sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak TK Kemiri 03, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar atas kerja sama dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, serta kepada Universitas Muhammadiyah Karanganyar atas fasilitasi program pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(April). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Angraini, M., & Nasirun, M. (2021). *Jurnal PENA PAUD Volume 2 Nomor 2 (2021) Pages 71-78*. 2(2), 2021–2071. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/penapaud/index>
- Ardiyanto, F. R. (2024). Designing a Game-Based English Learning Application for Early Childhood Learners Using TPACK Framework. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini; Vol 7, No 2 (2024): Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 188–200. <https://www.trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/2394>
- Armajin, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2024). *Understanding learning within a commercial video game: A case study*. 2, 306–312.
- Asma, N., & Nur, H. (2024). *PENGUNAAN GAME EDUKATIF DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR UTILIZING*. 7693(September), 112–117.
- Batubara, M. (2023). PAUD As an Investment for Personal Children, Families and Communities: A Review of the Economics of Unesco and Islam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2263–2271. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4476>
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Dewi, T. A., & Widyasari, C. (2022). Keterlibatan Orang Tua dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5691–5701. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3121>
- Dinda Suci, A., Hendriawan, D., & Naufal Arzaqi, R. (2024). Pengembangan Game Edukasi Melalui Construct 2 Sebagai Media Alternatif Pengenalan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 740–751. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.654>
- Faizatunisa, A. R., & Kuniati, E. (2024). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 8(2), 203–208. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i2.77301>
- Firdaus Ridwan Sutarta1, Asri Widiatsih2, I. H. Z. (2021). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. 11, 167–186.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hasibuan, R., Fitri, R., & Dewi, U. (2022). STEAM-Based Learning Media: Assisting in Developing Children's Skills. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6863–6876. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3560>
- I., Nugraheni, D. M. K., Noranita, B., & Aryotejo, G. (2023). *Digital Education Game for TK-A Level Students Using Multimedia Development Life Cycle Method* (pp. 68–83).

- Jannah, M. (2025). Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Seksual Tema Diri Sendiri pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Al-Azka Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 9(1), 48–54. <https://doi.org/10.31537/jecie.v9i1.1815>
- Najah, A., Patria, W., & Rinakit, K. (2026). *Strategi Adaptasi Digital: Inovasi Guru dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Digital untuk Anak Usia Dini*. 8959(April 2026), 1865–1878. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i3.8390>
- Nurhayati, E., El Fitri, I., Durtam, D., & Jazariyah, J. (2022). Educational Computer Game and Their Implications on Early Children's Language Skill. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6766–6776. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3488>
- Pratiwi, N. K. A., & Tirtayani, L. A. (2021). Multimedia Interaktif Sub Tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 186. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35362>
- Putra, R. K., Koto, R. D., Purwanto, W., Padang, U. N., Artikel, I., Pembelajaran, M., Edukasi, G., Mengajar, P. B., & Education, J. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Education and Development*, 13(2), 775–781.
- Sutoyo, S. (2021). Early Childhood Cognitive Development Through Games Educational Tool. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(1), 44–47. <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i1.7216>
- Wijaya, C., Anwar Dalimunthe, R., & Muslim. (2021). Parents' Perspective on the Online Learning in Al-Azhar Kindergarden Model Medan. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 300–318. <https://doi.org/10.21009/jpud.152.06>