

IMPLEMENTASI MEDIA FLASH CARD BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM MENUMBUHKAN IMAJINASI ANAK PAUD *IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY-BASED FLASH CARD MEDIA IN CULTIVATING THE IMAGINATION OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION CHILDREN*

Kurniasih^{1*}, Wulansari², Fitri Aulia Mutmainah³, Aas Anis Sumarni⁴, Fahmi Quran⁵

STIT Rakeyan Santang, Indonesia

*Email Correspondence: kurniasih73@gmail.com

ABSTRAK

Anak usia dini memiliki imajinasi yang sangat kuat, namun seringkali terbatas karena media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang memfasilitasi interaksi digital. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengimplementasikan media flash card berbasis augmented reality (AR) dalam menumbuhkan imajinasi anak di PAUD Mekar Sejahtera. Metode pelaksanaan meliputi penyuluhan, pelatihan, workshop, serta pendampingan yang melibatkan dosen dan mahasiswa melalui program KKN. Mitra kegiatan adalah PAUD Mekar Sejahtera yang berlokasi di Karawang dengan jumlah peserta 32 anak dan 1 guru pendamping. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa media flash card berbasis AR mampu meningkatkan motivasi dan imajinasi anak sebesar 40% dibandingkan kondisi awal. Di sisi lain, keterampilan guru dalam mendesain media digital melalui Canva meningkat hingga 70%, serta softskill berupa kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas juga mengalami peningkatan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif pada perkembangan anak, tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran inovatif.

Kata kunci: Augmented Reality, Game Flash Card, Imajinasi Anak.

ABSTRACT

Early childhood has a very strong imagination, but it is often limited because the learning media used is still conventional and does not facilitate digital interaction. The purpose of this community service is to implement augmented reality (AR)-based flashcard media to foster children's imagination at Mekar Sejahtera Early Childhood Education (PAUD). The implementation method includes counseling, training, workshops, and mentoring involving lecturers and students through the Community Service Program (KKN). The activity partner is Mekar Sejahtera Early Childhood Education (PAUD) located in Karawang with a total of 32 children and 1 accompanying teacher. Evaluation was conducted through observation, interviews, and questionnaires before and after the activity. The results showed that AR-based flashcard media was able to increase children's motivation and imagination by 40% compared to the initial condition. On the other hand, teachers' skills in designing digital media through Canva increased by 70%, and soft skills such as collaboration, communication, and creativity also improved. This activity not only has a positive impact on child development but also strengthens teachers' competence in utilizing digital technology for innovative learning.

Keywords: Augmented Reality, Game Flash Card, Children's Imagination.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Pada tahap ini stimulasi yang tepat sangat menentukan perkembangan selanjutnya, terutama dalam aspek daya pikir dan kreativitas. Imajinasi anak usia dini perlu dipupuk sejak dini karena berperan dalam membangun kemampuan berbahasa, berpikir simbolik, hingga keterampilan memecahkan masalah. Namun proses

pembelajaran di lembaga PAUD sering kali masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti buku gambar atau kartu sederhana sehingga kurang mampu memunculkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi anak. Studi menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* media secara konvensional dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan pengenalan kosa kata pada anak PAUD, misalnya melalui peningkatan persentase perkembangan bahasa setelah menggunakan *flashcard* (Fadhilah et al, 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital muncul peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR). *Flashcard* pada dasarnya hanya menampilkan gambar atau tulisan dua dimensi. Sementara itu ketika dipadukan dengan teknologi AR *flashcard* dapat menampilkan objek tiga dimensi yang seolah-olah hadir di dunia nyata melalui perangkat digital. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan minat anak dalam belajar tetapi juga memberikan pengalaman imajinatif yang lebih kaya. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa pengembangan *flashcard* berbasis AR pada anak usia 5-6 tahun memiliki validitas, kepraktisan, dan keefektivitasan yang tinggi setelah diuji coba (Elvina et al, 2024). Selain itu media AR telah digunakan untuk meningkatkan literasi awal dan kemampuan membaca anak usia dini dengan kenaikan persentase yang signifikan setelah diterapkan (Sultan et al, 2024).

Penerapan AR dalam pembelajaran anak usia dini terbukti mampu merangsang keterlibatan aktif anak melalui visualisasi yang menarik dan menyenangkan. AR mampu menjembatani dunia nyata dan dunia maya dengan cara yang sederhana namun bermakna. Anak-anak dapat melihat hewan, benda, atau objek abstrak yang biasanya sulit dipahami seakan-akan hadir secara nyata di hadapan mereka. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar paling efektif melalui pengalaman konkret, bermain, serta eksplorasi sensorimotorik. Penelitian selaras menunjukkan bahwa teknologi AR dengan pemodelan hewan mampu meningkatkan performa belajar anak-anak dalam pengenalan materi secara visual yang menyenangkan (Widhanarto et al, 2023). Selain itu penelitian tentang media *flashcard* berbasis AR dalam materi mengenal binatang laut juga menunjukkan bahwa penggunaan AR membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan fokus anak dibandingkan media tradisional seperti gambar atau buku saja (Utami et al, 2021).

Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi di PAUD Mekar Sejahtera menjadi semakin mendesak. Guru membutuhkan sarana yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tetapi juga mampu menghadirkan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Implementasi *flashcard* berbasis AR diharapkan mampu menjawab tantangan tersebut dengan menghadirkan suasana belajar yang interaktif, mendorong daya imajinasi, serta mengembangkan rasa ingin tahu anak. Studi-studi terbaru membuktikan bahwa pengembangan media *flashcard* AR tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga sangat efektif dalam konteks PAUD untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi anak (Nasution et al, 2022).

Penggunaan media *flashcard* berbasis *augmented reality* menjadi solusi potensial untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini, khususnya dalam menumbuhkan imajinasi. Inovasi ini sekaligus menjadi bentuk adaptasi lembaga pendidikan terhadap perkembangan teknologi yang terus bergerak maju, sehingga pembelajaran di PAUD tidak hanya relevan tetapi juga lebih bermakna bagi peserta didik.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Menurut Lamatenggo dalam (Aslan, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Media Flash Card

Menurut Arsyad dikutip (Mayasari, 2023) bahwa kartu bergambar (flash card) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda symbol yang meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Noviana dikutip (Kartika, 2025) berpendapat bahwa gambar-gambar pada Flash Card untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi Flash Card tersebut.

Lindawati dikutip (Setiawati, 2021) menjepaskan bahwa Flash Card dapat disesuaikan ukuran besar ataupun kecil. Flash Card adalah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu terdiri dari sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan. Sedangkan menurut Febriyanto dikutip (Fahimah, 2024) menyatakan bahwa media flash card merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Flash Card adalah media pembelajaran berupa sebuah kartu yang terdapat sebuah gambar, tanda simbol serta penjelasannya, media ini cocok untuk mengingatkan keterampilan membaca permulaan kepada peserta didik. Flash Card juga dapat disesuaikan ukuran besar atau kecilnya tergantung jumlah peserta didik yang akan dihadapi yang kebanyakan ukuran Flash Card 25x30.

PAUD

Suyadi dikutip (Alammy, 2025) bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi

pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Adapun Elisabeth dikutip (Erfiyana, 2025) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu langkah pembinaan yang diberikan kepada anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun melalui dorongan untuk membantu tumbuh kembangnya dalam belajar seperti memotivasi dan mendidik mereka sesuai kebutuhan fisik dan jiwa untuk melangkah ke jenjang selanjutnya.

Sayudi dan Maulidya dikutip (Awaludin, 2023) bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Adapun Isjoni dikutip (Asitoh, 2025) bahwa PAUD merupakan waktu dimana anak belum mengenyam pendidikan formal, masa ini adalah cara yang tepat mengupayakan pendidikan sebaik mungkin sesuai tahap perkembangan supaya siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Dari pengertian tersebut diberi kesimpulan bahwa PAUD atau usia prasekolah ialah upaya pembinaan yang diberikan anak untuk membimbing tumbuh kembang fisik maupun jiwa yang didalamnya terdapat pertumbuhan fisik atau motorik kasar dan halus yang dimulai sejak lahir hingga mencapai umur enam tahun.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini adalah untuk mengimplementasikan media flash card berbasis augmented reality dalam menumbuhkan imajinasi anak PAUD. Menurut (Wahrudin, 2020) bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dalam rangka memberikan rekomendasi perbaikan pada mitra pengabdian masyarakat. Menurut (Arifudin, 2020) menjelaskan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada mitra dilakukan berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang ditemukan pada mitra pengabdian.

Pendampingan yang dilakukan dosen dalam kegiatan implementasi media flash card berbasis augmented reality dalam menumbuhkan imajinasi anak PAUD. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui kombinasi aktivitas yang melibatkan dosen dan mahasiswa. Meliputi penyuluhan kepada guru tentang urgensi penggunaan media berbasis *augmented reality* (AR), pelatihan teknis mengenai penggunaan *flash card* AR, workshop pembuatan konten sederhana, serta pendampingan dalam penerapan media di kelas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR yang dikembangkan melalui metode R&D dengan model seperti ADDIE menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan di PAUD (Utami et al, 2021). Adapun metode pelaksanaan memuat beberapa hal penting, yakni sebagai berikut:

Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini menurut (Arifudin, 2024) bahwa dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat. Adapun menurut (Rusmana, 2020) menjelaskan bahwa dalam melakukan persiapan dilakukan observasi awal untuk memotret kondisi mitra.

Tahap awal dimulai dengan survei kebutuhan di PAUD Mekar Sejahtera untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Tim kemudian melakukan koordinasi dengan

kepala sekolah serta guru mengenai bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi *flashcard* berbasis AR dengan tema binatang dan tata surya yang terdiri dari 22 kartu dengan rician 12 kartu bergambar binatang dan 12 kartu bergambar tata surya. Instrumen evaluasi berupa angket untuk guru dan lembar observasi untuk anak juga dipersiapkan pada tahap ini. Persiapan seperti ini sesuai dengan model penelitian pengembangan yang digunakan dalam beberapa penelitian AR PAUD lain (Elvina et al, 2024).

Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini menurut (Mayasari, 2025) bahwa seluruh aktifitas-aktifitas dari pengabdian masyarakat sesuai dengan tahapan awal. Adapun menurut (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa tahap pelaksanaan pengabdian merupakan bentuk rencana kerja dari perencanaan pengabdian untuk mengatasi permasalahan pada mitra.

Kegiatan inti terdiri dari beberapa tahap yang dilakukan secara berurutan. Pertama penyuluhan kepada guru mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis AR. Kedua pelaksanaan pembuatan dan penggunaan *flashcard* AR. Ketiga pendampingan guru dalam penerapan media di kelas yang diikuti dengan praktikum bersama anak-anak. Pada tahap ini anak-anak diperkenalkan dengan *flashcard* AR dan diajak berinteraksi langsung sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus menumbuhkan daya imajinasi mereka. Penelitian tentang penggunaan AR dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dengan AR dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak (Habiby & Muttaqin, 2024), (Purba & Silitonga, 2021).

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini menurut (Kartika, 2023) bahwa merupakan tahapan dalam rangka menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat. Adapun (Juhadi, 2020) menjelaskan bahwa tahap evaluasi merupakan upaya melihat sejauh mana program kerja pengabdian tercapai pada mitra. Upaya perbaikan dilakukan setelah melihat hasil dari evaluasi program pengabdian.

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada dua tahap, yakni saat kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan selesai. Selama kegiatan tim melakukan observasi terhadap respons anak serta mencatat keterlibatan mereka saat berinteraksi dengan media. Wawancara singkat juga dilakukan dengan guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Setelah kegiatan evaluasi dilanjutkan dengan penyebaran angket kepada guru mengenai manfaat dan kendala penggunaan media AR. Selain itu dilakukan pula wawancara dengan kepala sekolah untuk memperoleh gambaran tentang keberlanjutan program di masa depan. Hasil-hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman dan keterlibatan dapat diukur lewat observasi, angket, dan tes pra-post yang memperlihatkan peningkatan signifikan setelah penggunaan media AR dalam konteks PAUD (Atikah et al, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Kegiatan

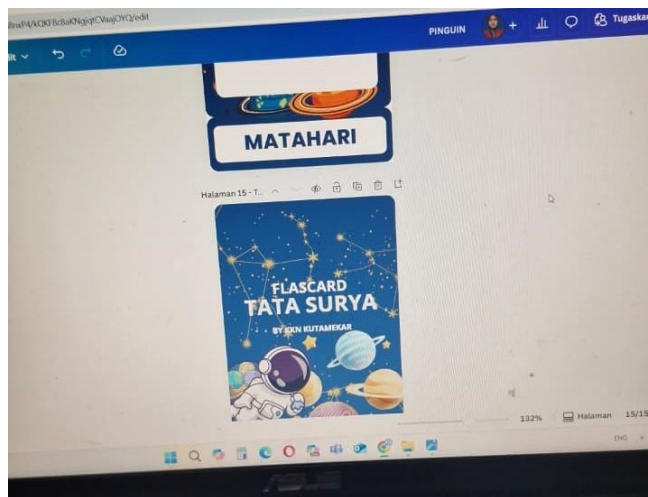
Pada tahap awal tim melakukan sosialisasi kepada guru PAUD Mekar Sejahtera mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis *Augmented Reality (AR)*. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal tentang konsep *flashcard* 3D dan

keunggulannya dalam menumbuhkan imajinasi anak. Guru menyambut baik gagasan ini karena sesuai dengan kebutuhan mereka dalam memperkaya media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan persiapan teknis berupa penyusunan desain *flashcard* menggunakan Canva. Desain kartu harus dibuat dengan semenarik mungkin karena hal ini berpengaruh dengan daya tarik anak dalam belajar.

Pelaksanaan Kegiatan

a. Desain Flashcard di Canva

Desain *flashcard* menggunakan Canva dinilai sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme anak usia dini. Sebuah penelitian di PAUD Kecamatan Kuningan menyimpulkan bahwa media pembelajaran visual berbasis Canva membuat anak lebih aktif dan antusias belajar karena tampilan warna dan gambar yang menarik (Haerudin & Gustiana, 2023). Selain itu penelitian mengenai peningkatan kreativitas guru PAUD di Kota Tangerang menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran (Sultan et al, 2024).



Gambar 1. Proses desain flash card menggunakan Canva

b. Pembuatan Barcode untuk Akses AR

Setiap kartu kemudian ditambahkan barcode/QR code yang terhubung dengan aplikasi AR berisi objek tiga dimensi. Anak-anak cukup memindai barcode menggunakan gawai untuk melihat animasi atau objek 3D sesuai gambar di kartu. Dengan cara ini *flashcard* tidak hanya menjadi media cetak tetapi juga penghubung menuju pengalaman digital interaktif.

Meskipun belum banyak penelitian spesifik dalam konteks *flashcard* AR dengan barcode di PAUD ada penelitian yang mengembangkan media flashcard ber-QR code untuk keterampilan membaca permulaan kelas I SD yang menunjukkan validitas dan kepraktisan media tersebut (Syaiful et al, 2025). Penggunaan QR code ini mempermudah keterhubungan antara kartu fisik dan konten digital, yang dinilai sangat membantu dalam pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 2. Hasil flash card dengan barcode terintegrasi aplikasi AR

c. Penyesuaian dengan Flashcard

Kartu yang telah selesai didesain disesuaikan dengan ukuran standar *flashcard* agar nyaman digunakan. Penempatan barcode dibuat di pojok kanan bawah kartu agar tidak mengganggu fokus utama gambar. Hal ini juga memudahkan guru ketika menjelaskan kepada anak.

Penyesuaian desain kartu agar sesuai ukuran dan pemilihan elemen visual yang sesuai dengan karakteristik usia dini penting agar media efektif. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa penggunaan Canva dalam media interaktif melibatkan aspek ukuran, visual, dan kemudahan penggunaan sebagai faktor-faktor yang sering diperhatikan (Ilahy et al, 2025)



Gambar 3. Contoh tata letak flash card dengan gambar utama dan barcode

d. Pencetakan dengan Kertas Tebal

Flashcard dicetak menggunakan kertas art karton 230gram agar lebih tahan lama. Setelah dicetak kartu dilaminasi doff untuk melindungi dari kerusakan dan noda. Guru PAUD menilai bahwa media ini lebih awet dibanding kartu konvensional yang sering cepat rusak.

Meski tidak ada penelitian spesifik tentang ketebalan kertas terkait *flashcard* AR di PAUD ada penelitian di konteks media visual dan media kreatif yang menunjukkan bahwa keawetan media (termasuk kualitas bahan) adalah salah satu aspek yang dievaluasi guru dan pengguna dalam media pembelajaran berbasis Canva dan media cetak inovatif lainnya. Contohnya penelitian pelatihan desain grafis menggunakan Canva untuk guru PAUD di Tamalanrea

menunjukkan pentingnya kualitas media ketika guru menyusun media cetak (Patama et al, 2023).



Gambar 4. Flash card hasil cetakan menggunakan kertas tebal

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan melalui observasi langsung selama anak menggunakan media serta wawancara singkat dengan guru PAUD. Guru mencatat bahwa anak lebih antusias saat melihat gambar berubah menjadi objek tiga dimensi melalui aplikasi AR. Beberapa anak bahkan mencoba menyebutkan nama hewan atau benda yang muncul di layar dengan suara lebih lantang dibanding saat menggunakan media sebelumnya.

Evaluasi dilakukan menggunakan angket sederhana kepada guru setelah kegiatan. Hasil menunjukkan:

Tabel 1. Hasil Angket Evaluasi Guru PAUD Mekar Sejahtera

Aspek Penilaian	Sangat Membantu (%)	Membantu (%)	Cukup (%)	Tidak Membantu (%)
Menumbuhkan imajinasi	90	10	0	0
Meningkatkan fokus anak	85	15	0	0
Keawetan media	95	5	0	0

Berdasarkan tabel di atas terdapat 90% guru menyatakan media sangat membantu dalam menumbuhkan imajinasi anak. Sebesar 85% guru menilai anak lebih fokus dan bersemangat belajar. Selain itu terdapat peningkatan partisipasi belajar sebesar 40% dibanding saat pembelajaran menggunakan kartu biasa (berdasarkan catatan observasi guru).

SIMPULAN

Simpulan dari kegiatan implementasi media flashcard berbasis augmented reality di PAUD Mekar Sejahtera menunjukkan bahwa tujuan utama untuk menumbuhkan imajinasi anak telah

tercapai dengan baik. Anak-anak tampak lebih antusias, imajinatif, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan mampu menghidupkan gambar pada flashcard menjadi tampilan tiga dimensi melalui aplikasi AR. Peningkatan ini tercermin dari hasil observasi guru yang menunjukkan adanya kenaikan motivasi dan daya imajinasi anak sekitar 40% dibandingkan kondisi awal sebelum kegiatan dilaksanakan. Dari sisi pendidik kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan hardskill guru dalam menggunakan Canva untuk merancang kartu meningkat hingga 70% sedangkan softskill seperti kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan komunikasi dengan mahasiswa dan dosen juga semakin terasah. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan tidak hanya memberi manfaat bagi anak tetapi juga berdampak positif terhadap kompetensi guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan adalah perlunya kegiatan serupa diperluas cakupannya tidak hanya di PAUD Mekar Sejahtera tetapi juga di lembaga PAUD lainnya sehingga manfaat dari media inovatif ini bisa lebih merata. Selain itu pendampingan berkelanjutan sangat diperlukan agar guru semakin terbiasa dan percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran sehari-hari. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media berbasis augmented reality pada bidang lain seperti pengembangan literasi dini, pengenalan sains sederhana, maupun pendidikan karakter. Selain itu pengabdian berikutnya dapat diarahkan pada jenjang sekolah dasar dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih kompleks agar transisi anak dari PAUD menuju SD berjalan lebih lancar dengan dukungan media yang kreatif dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik:

1. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Ketua Program Studi yang telah membantu kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
4. Dosen Pendamping Lapangan yang telah membantu kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.
5. SDN Mulyasari 1 dan PAUD Kenanga 2 yang telah memberikan kesempatan kami melakukan sosialisasi, program parenting, dan kunjungan mobil pintar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i12.3925>
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan, Peningkatan Produksi Dan Perluasan Pemasaran Keripik Singkong Di Subang Jawa Barat. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 4(1), 21–36.

- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Atikah et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 89–101. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.9326>
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan Edu*, 1(3), 257–269.
- Elvina et al. (2024). Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Augmented Reality Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/edu.v2i1.256>
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Fadhilah et al. (2025). The Effect of Using Flashcards on Preschool Children's Language Development. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 5(2), 130–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.25299/j-lelc.2025.23045>
- Fahimah, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Pada Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel Di PAUD Janitra. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 547–555.
- Habiby, F. A. J. S., & Muttaqin, M. A. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Dengan Pendekatan Studi Eksploratif Reality Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.73-104>
- Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 286–291. <https://doi.org/DOI:10.33222/pelitapaud.v8i1.3656>
- Ilahy et al. (2025). Kajian Literatur Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Rentang Tahun 2020-2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23780>
- Juhadi, J. (2020). Pendampingan Peningkatan Inovasi Produk Makanan Khas Subang Jawa Barat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1094–1106.
- Kartika, I. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Kreatif Dan Inovatif. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(2), 120–130.
- Kartika, I. (2024). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Penulisan Book Chapter Sebagai Bagian Dari Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(3), 241–255.
- Kartika, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Di PAUD. *Plamboyan Edu*, 3(3), 326–341.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal*

- Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Implementasi Program Goal Setting Berbasis Partisipatif dalam Pengembangan Karakter Visioner Anak Sekolah di Desa Warnasari, Pangalengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(6).
- Nasution et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Patama et al. (2023). PKM Pelatihan desain grafis bagi guru PAUD di Kecamatan Tamalanrea menggunakan aplikasi Canva. *ININNAWA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- Purba, D. E. R., & Silitonga, P. (2021). Learning and Playing in Early Childhood with Augmented Reality Technology. *Telematika : Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 18(3), 375–383. <https://doi.org/https://doi.org/10.31315/telematika.v18i3.5569>
- Rusmana, F. D. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Setiawati, E. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Sultan et al. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Syaiful et al. (2025). Pengembangan Media Flashcard Ber-Qr Code Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Utami et al. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1718–1327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Wahrudin, U. (2020). Pendampingan UMKM Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Dan Hasil Penjualan Opak Makanan Khas Jawa Barat. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 313–322.
- Widhanarto et al. (2023). Enhancing Early Childhood Learning Experience With Augmented Reality Modeling Of Animals and Deep Learning. *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(02). <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v12i02.3128>