To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat
06-2026, Vol.9, No.2, hal,315-327
ISSN(P): 2622-6332; ISSN(E): 2622-6340
http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega

Workshop Pengaplikasian PictoBlox Berbasis *Virtual Reality* dalam *Game* Edukatif "Area Privasiku" untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

Naila Rizqi Maulida[1], Alya Rizky Febriani [2], Alfira Khoirunnisa[3], Najla Surya Mufidah [4], Laksminawati Agustine Arifin[5], Asep Kurnia Jayadinata[6]

[1,2,3,4,5,]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta
[6] Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta

**Correspondent Email: nailarizqi1@upi.edu*

Article History:
Received: 23-05-2026; Received in Revised: 09-06-2026; Accepted: 12-06-2026
DOI: https://doi.org/10.35914/ye94a068

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Virtual Reality (VR), yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih menarik dan realistis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan penggunaan PictoBlox berbasis VR dalam game edukatif "Area Privasiku" kepada sembilan guru di KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta. Pelaksanaan dilakukan melalui workshop partisipatif yang mencakup sosialisasi media digital, demonstrasi penggunaan PictoBlox dan Scratch, praktik VR, serta sesi diskusi dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan antusiasme tinggi dari para guru, dengan tujuh dari sembilan guru mampu memahami dasar pemrograman berbasis blok secara mandiri, sementara dua lainnya membutuhkan pendampingan. Dalam praktik VR, enam guru berhasil mengoperasikan perangkat, sedangkan tiga guru menghadapi kendala teknis terkait koneksi dan navigasi. Secara keseluruhan, peserta memahami materi dengan baik, meskipun beberapa meminta adanya video tutorial sebagai panduan mandiri. Workshop ini memberikan pemahaman tentang pemanfaatan VR sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan area privasi tubuh pada anak usia dini, sekaligus meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital kreatif untuk proses belajar mengajar. Dengan demikian, kegiatan ini mendorong inovasi pembelajaran dan memperkuat kompetensi digital guru.

Kata Kunci: *PictoBlox, Virtual Reality (VR), game edukatif, anak usia dini, media pembelajaran interaktif.*

Abstract

The development of digital technology in education requires teachers to present learning that is innovative, interactive, and in accordance with the characteristics of early childhood. One of the technologies that can be used is Virtual Reality (VR), which is able to create a more interesting and realistic learning experience. This community service

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

activity aims to introduce the use of VR-based PictoBlox in the educational game "My Privacy Area" to nine teachers at KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta. The implementation was carried out through participatory workshops that included digital media socialization, demonstrations of the use of PictoBlox and Scratch, VR practices, and discussion and evaluation sessions. The results showed high enthusiasm from teachers, with seven of the nine teachers able to understand the basics of block-based programming independently, while the other two needed mentoring. In VR practice, six teachers successfully operated the device, while three teachers faced technical obstacles related to connection and navigation. Overall, participants understood the material well, although some requested a video tutorial as a self-guided guide. This workshop provides an understanding of the use of VR as an interactive learning medium to introduce the area of body privacy in early childhood, as well as improve teachers' skills in using creative digital technology for the teaching and learning process. Thus, this activity encourages learning innovation and strengthens teachers' digital competence.

Keywords: *PictoBlox, Virtual Reality (VR), educational games, early childhood education, interactive learning media.*

1.Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah menimbulkan dampak besar dalam banyak aspek hidup, termasuk dalam pendidikan untuk anak usia dini. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menghadirkan alat pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak-anak kecil biasanya lebih mudah menangkap materi melalui pengalaman langsung, permainan, dan juga melalui media visual, sehingga guru diharapkan mampu menciptakan proses belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Putri, 2023). Di samping itu, Nurul RA (2025) menyebutkan bahwa pemanfaatan media digital dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan memiliki makna yang lebih dalam.

Salah satu perkembangan teknologi yang semakin banyak digunakan dalam sektor pendidikan adalah Realitas Virtual (VR). Arya et al. (2022) menjelaskan bahwa VR adalah teknologi yang memadukan dunia riil dengan lingkungan digital sehingga pengguna mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan nyata. Penelitian oleh Magta et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis VR mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Dalam pendidikan anak-anak prasekolah, penerapan VR dapat mendukung anak dalam memahami konsep yang sulit melalui visual yang menarik dan interaktif, membuat proses pembelajaran lebih mudah dicerna (Hasanuddin et al., 2025).

Untuk mendukung penerapan teknologi tersebut, *PictoBlox* dipilih sebagai alat pengembangan media pembelajaran karena merupakan aplikasi pemrograman visual yang berbasis block coding dan mudah dipahami oleh pemula, termasuk para guru PAUD yang tidak memiliki latar belakang dalam pemrograman. Bila dibandingkan dengan platform lainnya, *PictoBlox* menawarkan antarmuka yang mudah, memungkinkan pembuatan animasi serta permainan edukatif, dengan kemampuan untuk diintegrasikan dengan teknologi Realitas Virtual. Keunggulan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

ini menjadikan *PictoBlox* sebagai solusi yang menjanjikan untuk mengembangkan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak prasekolah.

Di sisi yang berbeda, pengetahuan mengenai ruang privasi tubuh merupakan elemen krusial dalam pengembangan karakter serta perlindungan anak dari usia yang sangat dini. Ketidakpahaman anak tentang batasan tubuh pribadi berpotensi meningkatkan kemungkinan terjadinya kekerasan dan tindak pelecehan seksual. Iskandar Siska (2024) menegaskan bahwa pendidikan seksual untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sebagai langkah pengamanan terhadap tindakan kekerasan seksual. Senada dengan itu, Soleh et al. (2026) menyatakan bahwa proses belajar melalui permainan yang bersifat edukatif dapat membantu anak memahami ruang privasi tubuh, membedakan antara sentuhan yang aman dan berbahaya, serta meningkatkan keberanian mereka untuk menolak tindakan yang merugikan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta, sekolah telah memanfaatkan berbagai media digital sederhana dalam proses pembelajaran. Namun, penggunaan media yang berbasis block coding seperti *PictoBlox* serta teknologi Realitas Virtual sebagai alat pengajaran masih belum diterapkan. Para guru juga masih kurang pengalaman dalam menciptakan permainan edukatif yang menggunakan coding serta menggabungkan perangkat VR ke dalam kegiatan belajar mengajar. Situasi ini mengakibatkan pemanfaatan teknologi digital di sekolah masih belum maksimal, sehingga perlu ada upaya peningkatan kompetensi para guru melalui pelatihan dan pendampingan.

Berdasarkan situasi tersebut, mahasiswa Program P3K di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta melakukan kegiatan pengabdian masyarakat berupa workshop penerapan PictoBlox yang didukung oleh Virtual Reality melalui permainan edukatif “Area Privasiku” di KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keahlian para guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat pembelajaran yang inovatif, mengenalkan pemanfaatan *PictoBlox* dan VR dalam pendidikan anak usia dini, serta mendukung pembentukan karakter anak dengan memberikan pengetahuan tentang pentingnya menjaga privasi tubuh sejak usia dini. Diharapkan bahwa melalui kegiatan ini, para guru akan mampu menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan.

2.Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif para peserta di sepanjang proses, mulai dari mengidentifikasi kebutuhan, menyelenggarakan pelatihan, dan mempraktikkan penggunaan media, hingga mengevaluasi kegiatan. Melalui pendekatan ini, para peserta tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai mitra yang berkontribusi dalam proses pembelajaran

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

melalui diskusi, praktik langsung, refleksi, dan pemberian umpan balik. Sasaran kegiatan ini adalah sembilan guru pendidikan anak usia dini (PAUD) di KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta, yang berusia antara 25 hingga 50 tahun.

Analisis Situasi dan Permasalahan

Tahap awal kegiatan ini mencakup analisis situasi untuk mengevaluasi kondisi sekolah dan mengidentifikasi kebutuhan guru terkait penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini. Analisis tersebut menunjukkan bahwa KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta telah menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam yang berfokus pada pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Namun, penggunaan media digital interaktif dan teknologi Realitas Virtual (VR) dalam proses pembelajaran masih belum optimal.

Para guru umumnya telah menggunakan alat pembelajaran digital yang sederhana, namun mereka masih kurang berpengalaman dalam mengintegrasikan teknologi berbasis VR ke dalam pelajaran mereka. Selain itu, penggunaan platform pembelajaran digital seperti PictoBlox sebagai alat pendidikan untuk memperkenalkan konsep perlindungan diri dan privasi anak-anak masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif, yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak-anak usia dini.
Berdasarkan hasil analisis ini, dirancanglah sebuah program pelatihan yang berfokus pada penggunaan platform pembelajaran berbasis web PictoBlox, yang terintegrasi dengan teknologi VR melalui permainan edukatif “My Private Space.” Platform ini dipilih karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual serta memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memahami konsep ruang pribadi melalui simulasi interaktif.

Perencanaan dan Persiapan Kegiatan

Fase perencanaan dilaksanakan untuk memastikan bahwa seluruh komponen program dapat dilaksanakan secara efektif. Selama fase ini, tim pelaksana menyusun materi pelatihan yang mencakup konsep pendidikan privasi bagi anak-anak usia dini, pengenalan terhadap platform PictoBlox, serta pemanfaatan teknologi VR sebagai alat pembelajaran interaktif. Materi-materi tersebut disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta serta relevansinya terhadap penerapan pembelajaran di kelas pendidikan anak usia dini.

Selain mengembangkan materi, tim juga menyiapkan peralatan dan sumber daya pendukung, termasuk headset Virtual Reality (VR), smartphone sebagai perangkat akses, koneksi internet, peralatan presentasi, serta permainan edukatif “Area Privasiku” yang dikembangkan menggunakan platform PictoBlox. Persiapan teknis lainnya meliputi penjadwalan kegiatan, penugasan tugas kepada tim pelaksana, pengaturan tempat pelatihan, serta pengembangan instrumen observasi yang digunakan selama tahap evaluasi.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Fase persiapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pelatihan berjalan secara sistematis dan komunikatif serta memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi para peserta. Dengan perencanaan yang matang, para peserta diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan anak usia dini.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini diselenggarakan secara tatap muka melalui lokakarya interaktif yang memadukan ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi kelompok, sesi tanya jawab, dan praktik langsung. Metode-metode ini dipilih untuk memberikan kesempatan kepada para peserta tidak hanya untuk memahami konsep-konsep secara teoritis, tetapi juga untuk menguasai keterampilan praktis dalam penggunaan media digital berbasis VR. Maulida et al. (2024)

Pada sesi awal, para peserta diberikan materi mengenai pentingnya pendidikan privasi bagi anak-anak usia dini sebagai bagian dari upaya untuk membantu anak-anak melindungi diri mereka sendiri. Materi tersebut mencakup pengenalan konsep ruang pribadi, pentingnya mengajarkan anak-anak mengenai batasan tubuh, serta peran guru dalam menanamkan pemahaman ini melalui kegiatan belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak.

Selanjutnya, para peserta diperkenalkan dengan platform PictoBlox sebagai alat pembelajaran digital interaktif. Mahasiswa dari program P3K di UPI Purwakarta menjelaskan fungsi, fitur, keunggulan platform tersebut, serta cara menggunakannya untuk mendukung proses pembelajaran. Para peserta juga mendapatkan contoh-contoh bagaimana media digital dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk lingkungan pendidikan anak usia dini.

Setelah sesi pengenalan media, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi permainan edukatif “Area Privasiku,” yang terintegrasi dengan teknologi Virtual Reality. Selama fase ini, para peserta menerima penjelasan mengenai komponen perangkat VR, prosedur penggunaan, dan cara mengakses materi pembelajaran melalui lingkungan virtual yang telah disiapkan. Demonstrasi dilakukan secara langsung agar para peserta dapat sepenuhnya memahami langkah-langkah dalam menggunakan media tersebut sebelum melanjutkan ke praktik mandiri.

Langkah selanjutnya adalah sesi praktik langsung menggunakan VR bagi semua peserta. Selama kegiatan ini, setiap guru diberi kesempatan untuk mencoba permainan “Area Privasiku” menggunakan peralatan VR, dengan bimbingan dari tim pelaksana. Selama sesi praktik langsung, peserta dipandu untuk menjelajahi fitur-fitur yang tersedia, memahami alur pembelajaran yang dirancang dalam platform tersebut, dan mendiskusikan potensi penerapannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan praktik langsung ini merupakan komponen penting dalam meningkatkan keterampilan peserta dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi digital interaktif secara efektif.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan kegiatan tercapai serta efektivitas pelatihan yang telah diselenggarakan. Proses evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung dengan memantau tingkat partisipasi, antusiasme, dan kemampuan peserta dalam mengikuti setiap tahap pelatihan. Aspek-aspek yang diamati meliputi pemahaman peserta terhadap materi pendidikan privasi anak usia dini, keterlibatan dalam diskusi dan sesi tanya jawab, kemampuan menggunakan platform PictoBlox, serta keterampilan dalam mengoperasikan perangkat Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran interaktif.

Selain pengamatan, evaluasi juga dilakukan melalui sesi refleksi dan diskusi di akhir kegiatan. Selama sesi tersebut, para peserta diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman, manfaat yang diperoleh, serta tantangan yang dihadapi selama pelatihan. Masukan dari para peserta digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan serta sebagai acuan dalam melakukan perbaikan dan pengembangan program pengabdian masyarakat serupa di masa mendatang. Melalui evaluasi ini, diperoleh wawasan mengenai peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital interaktif berbasis PictoBlox dan teknologi VR untuk mendukung pembelajaran anak usia dini.

3.Hasil dan Pembahasan

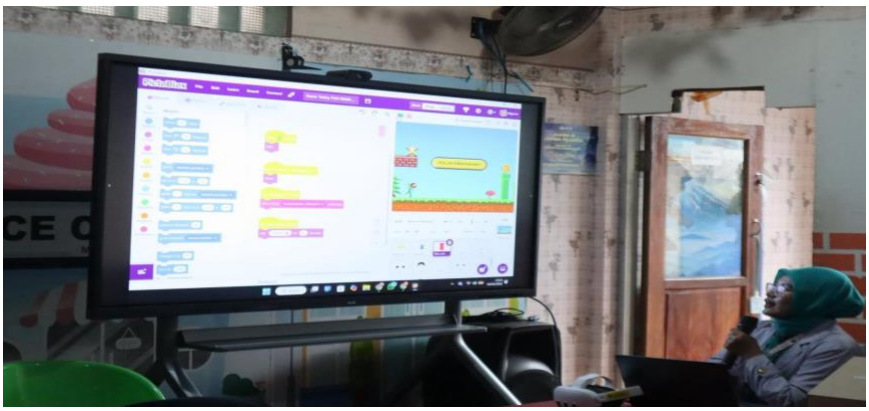
Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk *workshop* pengaplikasian *PictoBlox* berbasis *Virtual Reality* (VR) melalui game edukatif "Area Privasiku" di KB-TK Plus Roudhoh. Kegiatan ini ditujukkan kepada guru-guru di KB-TK Plus Roudhoh sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut Dewi et al. (2026) pendidik harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada guna menciptakan situasi belajar dalam ruang kelas yang menarik agar kemampuan anak dapat berkembang dengan maksimal. Model kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan penggunaan *PictoBlox* sebagai platform coding visual sederhana untuk membuat media pembelajaran berbasis VR. Melalui kegiatan ini, guru diperkenalkan kepada bagaimana cara mengembangkan game edukatif yang inovatif dan menyenangkan dengan tujuan membantu anak memahami pentingnya menjaga area privasi tubuh sejak dini. Kegiatan *workshop* dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni penyampaian materi mengenai *PictoBlox* dan *Virtual Reality* (VR).

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 1. Pengenalan Media Teknologi

Kegiatan pada gambar tersebut menunjukkan proses pelatihan guru menggunakan teknologi pembelajaran berbasis digital seperti *PictoBlox*, *Scratch*, dan *Virtual Reality* (VR). Dalam kegiatan pembuka, Laksminawati, mahasiswa P3K KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta, menjelaskan tentang peran, keuntungan, dan penerapan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini. Para guru terlihat sangat antusias selama sesi ini dan sangat memperhatikan setiap penjelasan dari narasumber. Selain mendengarkan materi, guru mempelajari penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis pemrograman sederhana seperti *PictoBlox* dan *Scratch* yang dapat membantu perkembangan logika dan kreativitas anak usia dini. Kegiatan ini merupakan tahap pertama pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas PAUD.



Gambar 2. Demonstrasi Penggunaan Pictoblox dan Scratch

Pada foto tersebut terlihat mahasiswa P3K KB-TK Plus Roudhoh Purwakarta bernama Alfira sedang melakukan demonstrasi penggunaan aplikasi *PictoBlox* dan Scratch kepada para guru. Dalam kegiatan ini, Alfira memberikan tutorial mengenai cara penggunaan *PictoBlox*, mulai dari mengenalkan antarmuka aplikasi, menyusun blok coding sederhana, hingga menjelaskan tahapan pembuatan game edukatif "Area Privasiku" berbasis *Virtual Reality* (VR). Selain itu, Alfira juga menjelaskan bagaimana cara memainkan game menggunakan perangkat VR

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

sehingga guru dapat memahami alur penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut.

Para guru terlihat sangat antusias dan sangat memperhatikan setiap penjelasan selama kegiatan berlangsung. Sambil memperhatikan langkah-langkah percodingan yang ditampilkan pada layar, guru-guru dengan hati-hati mengikuti proses tutorial. Selain itu, banyak guru yang aktif mendiskusikan penggunaan aplikasi, proses pembuatan game, dan penggunaan VR dalam pembelajaran anak usia dini. Tujuan dari demonstrasi ini adalah untuk memberikan guru pemahaman langsung tentang cara menggunakan *PictoBlox* sebagai media pembelajaran interaktif yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan di era digital.



Gambar 3. Implementasi penggunaan *Virtual Reality* (VR)

Terlihat pada foto proses implementasi penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam pembelajaran, di mana salah satu guru kelas B KB-TK Plus Roudhoh bernama Bu Jihan mencoba secara langsung perangkat VR yang telah disediakan oleh tim pelaksana. Perangkat VR tersebut sebelumnya telah disetting dengan akses permainan edukatif "Area Privasiku" berbasis *PictoBlox* sehingga peserta dapat langsung merasakan pengalaman bermain sekaligus belajar melalui media digital interaktif. Dalam kegiatan ini, Bu Jihan tampak antusias saat menggunakan headset VR untuk mengeksplorasi game edukatif yang menampilkan pembelajaran mengenai area privasi tubuh anak.

Selama proses implementasi berlangsung, narasumber mendampingi peserta dalam menggunakan perangkat VR serta menjelaskan cara mengoperasikan dan mengakses permainan yang telah dibuat menggunakan *PictoBlox*. Guru-guru lainnya yang menyaksikan kegiatan tersebut juga terlihat sangat *excited* dan penasaran untuk mencoba penggunaan VR secara langsung. Suasana kegiatan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena para peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap teknologi pembelajaran berbasis *Virtual Reality.*

Melalui kegiatan ini, para guru memperoleh pengalaman nyata mengenai pemanfaatan VR sebagai media pembelajaran inovatif yang berpotensi menghadirkan pengalaman belajar lebih konkret, menarik, dan imersif bagi anak

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

usia dini. Implementasi teknologi ini juga memberikan wawasan baru kepada guru tentang penggunaan media digital kreatif dalam pembelajaran PAUD sehingga memiliki peluang untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, khususnya mengenai edukasi area privasi tubuh.

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan

No.	**Uraian Kegiatan**	**Indikator Keberhasilan**	**Hasil**
1	Pembukaan *Workshop*	Peserta dapat memahami tujuan dan rangkaian kegiatan *workshop*	Peserta mengikuti kegiatan dengan antusias dan memahami tujuan *workshop* yang akan dilaksanakan
2	Pengenalan Media Digital	Peserta dapat memahami peran media digital dalam pembelajaran anak usia dini	Peserta mampu mengidentifikasi manfaat media digital sebagai sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar anak usia dini
3	Demonstrasi Penggunaan *Pictoblox* dan *Scratch*	Peserta dapat memahami fitur dasar dan alur penggunaan *PictoBlox* dan *Scratch*	Peserta dapat mengikuti demonstrasi penggunaan aplikasi serta memahami fungsi dasar yang diperkenalkan selama kegiatan
4	Pengaplikasian *Pictoblox* menggunakan *Virtual Reality* (VR)	Peserta dapat memahami cara kerja dan pnerapan media berbasis VR dalam game edukatif	Peserta menunjukkan pemahaman terhadap tahapan penggunaan media dan memberikan tanggapan positif mengenai penerapannya dalam pembelajaran
5	Penutupan *Workshop*	Peserta memperoleh pemahaman mengenai materi yang telah disampaikan dan peluang implementasi	Peserta aktif menyampaikan refleksi, tanggapan, serta ide pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Fokus utama dari aktivitas ini merupakan keunggulan dari media yang dihasilkan sebagai bahan pembelajaran interaktif yang dapat menjawab tuntutan masyarakat khususnya pendidik dan siswa di lingkungan sekolah dengan meningkatkan minat belajar, perhatian, dan perkembangan kognitif pada usia dini. Selain itu, penggunaan media interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi kurang membosankan dan lebih menarik. Namun, ada beberapa masalah terkait kesesuaiannya dengan lingkungan sekitar. Butuh waktu lebih lama bagi sebagian orang untuk beradaptasi karena pada awalnya mereka tidak semuanya mahir menggunakan teknologi digital. Infrastruktur yang tidak memadai, seperti ketersediaan perangkat VR dan konektivitas internet yang cukup dapat menyulitkan sekolah untuk terus menerapkannya. Namun, karena materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan fokus anak-anak selama belajar, aktivitas ini memiliki peluang bagus untuk diterapkan di ruang kelas.

No	Aspek Kompetensi Guru	Indikator evaluasi	Hasil Temuan
1.	Pemahaman pendidikan seksual anak usia dini	Guru memahami pentingnya pengenalan area privat pada anak	Peserta mampu menjelaskan kembali konsep area privat dan pentingnya perlindungan diri pada anak usia dini saat sesi diskusi
2.	Pemahaman media edukatif penguasaan teknologi pictoblox	Guru memahami tujuan dan fungsi game “area privasiku”	Peserta menunjukkan pemahaman mengenai pemanfaatan game sebagai media pendukung pembelajaran
3.	Penguasaan teknologi pictoblox berbasis virtual reality	Guru memahami cara kerja dan alur penggunaan media	Peserta dapat mengikuti demonstrasi penggunaan media mengidentifikasi langkah-langkah penggunaanya

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

4.	Perencanaan implementasi pembelajaran	Guru mampu mengidentifikasi peluang pembelajaran media di kelas	Peserta memberikan tanggapan dan gagasan terkait pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini

Secara umum, peserta dapat mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan baik, dimulai dari pengenalan media digital sampai demonstrasi penggunaan media *PictoBlox* berbasis *Virtual Reality* (VR). Kendala yang disampaikan oleh peserta tidak berkaitan dengan materi yang diberikan dalam *workshop,* melainkan kebutuhan akan media pendukung berupa video tutorial yang bisa digunakan sebagai panduan saat mempraktikkan kembali penggunaan aplikasi secara mandiri. Masukan tersebut menunjukkan bahwa peserta memiliki minat untuk mengeksplor lebih jauh media digital *PictoBlox* yang kemudian dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Data hasil kegiatan telah diolah dan disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sehingga mudah dipahami. Hasil kegiatan ini sesuai dengan konsep dasar pembelajaran interaktif yang menekankan bahwa belajar akan menjadi lebih efektif untuk anak melalui pengalaman langsung juga media yang menarik. Temuan ini juga didukung oleh Dewi et al. (2026) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini.

Media *game* edukatif "Area Privasiku" pada kegiatan ini hanya diperkenalkan kepada guru di KB-TK Plus Roudhoh sebagai peserta workshop dan belum dilakukan uji coba secara langsung kepada anak usia dini. Temuan ini lebih menggambarkan tanggapan serta pemahaman guru terhadap media yang diperkenalkan. Efektivitas media terhadap pemahaman anak usia dini perlu dikaji lebih lanjut melalui implementasi dan evaluasi secara langsung pada peserta didik.

4. Kesimpulan

Tujuan dari proyek pengabdian masyarakat ini, yaitu meningkatkan kompetensi pedagogis digital guru TK Roudhoh Plus melalui workshop Pictoblox berbasis Virtual Reality (VR). Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, guru memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam memanfaatkan teknologi VR serta pengkodean visual dasar untuk merancang media pembelajaran yang inovatif. Respons antusias dan partisipasi aktif para guru menunjukkan bahwa penggabungan pengkodean visual dasar berhasil menghubungkan kebutuhan akan kemajuan teknologi dengan komunikasi konten psikologis yang sensitif kepada anak-anak dengan cara yang nyata dan menghibur. Namun agar guru dapat secara

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

mandiri membuat pembelajaran berbasis VR sebagai tindak lanjut, diperlukan lebih banyak program pelatihan dan pembinaan sehingga keterampilan yang baru mereka pelajari dapat terus berkembang. Selain itu, permainan atau media yang dibuat harus diuji dengan anak-anak di bawah bimbingan guru dengan mempertimbangkan pedoman perlindungan anak yang sesuai. Untuk menumbuhkan konsep orotitas fisik yang konsisten pada anak-anak di rumah dan di sekolah, keterlibatan orang tua juga disarankan dalam implementasi program.

5. Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada KB-TK Plus Roudhoh atas dukungannya sebagai tempat pelaksanaaan kegiatan pengabdian ini, serta kepada Mahasiswa P3K UPI Kampus Purwakarta yang sudah menyelenggarakan kegiatan *workshop* yang menarik, kreatif, dan inovatif. Kami juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada para pembimbing lapangan atas bimbingan, arahan, dan dorongan yang telah diberikan selama proyek pengabdian masyarakat ini.

6. Daftar Pustaka

Dewi, S., Ritonga, S., & Putri, D. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran InteraktifTerhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Generasih HatiLabuhanbatu. Qalam lil Athfal, 4(1), 58-69.

Fitrianingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan pendidikankarakter melalui pembelajaran berbasis proyek di PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(5), 5675–5686. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4970

Hasanuddin, M. H., Abadi, R. G., & Mubin, A. H. (2025). Virtual Reality sebagaiMedia Edukasi Pengenalan Otoritas Tubuh pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi), 10(1), 223-229.

Hidayati, N. (2025). PAUD digital: Inovasi pembelajaran anak usia dini di era teknologi. Jurnal Global Scholar: Social and Political Sciences (JGSSP), 2(2).

Iskandar, S., Indaryani, I., Sari, N. P., Sari, M., Sapitri, R. J., & Ineke, V. (2024). Pengenalan pendidikan seksual pada anak usia dini: Membangunpemahaman tentang batasan tubuh dan keamanan diri. Jurnal SaptaMengabdi, 4(1), 1–4.

Magta, M., Risnawati, E., Amini, M., Pramitasari, M., & Mustapa, N. (2024). Kelayakan dan Kepraktisan Media Game Virtual Reality Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 4(4).

Maulida, M., Samsuar, S., Susiani, R., Salsabila, R. P., & Qolbiya, N. (2024). Strengthening and Developing Digital Learning Media to Support SDGs Quality Education at PAUD Bungong Seurune: Penguatan dan Pengembangan Media Belajar Digital untuk Mendukung SDGs Pendidikan Berkualitas di

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PAUD Bungong Seurune. *Dinamisia: Jurnal PengabdianKepada Masyarakat*, *8*(6), 1633-1640.

Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. Journal of Computers and Digital Business, 2(3), 105-111.

Arsadhana, I. W. A. S., Dewi, N. K. R. S., & Putri, N. K. J. K. (2022). Aplikasi pembelajaran berbasis virtual reality sebagai inovasi pendidikan berkelanjutan di era society 5.0. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, *2*, 736-740.

Soleh, M., Salsabila, N. N., Maisuroyya, A. H., Widodo, A., & Rahmah, I. W. (2026). Edukasi Privasi Tubuh Anak Sekolah Dasar Dengan Pendakatan Bermain Edukatif. Jma, 4(1).

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).