

PKM Peningkatan Komunikasi Berbasis Game Animasi Untuk Anak Usia Dini

Muhammad Takdir Muslihi¹, Andita Dani Achmad²

^{1,2}Program Studi Teknik Elektro

Universitas Fajar

Jl. Prof. Abdurahman Basalamah No. 101 Makassar, 90231

e-mail: ¹takdir@unifa.ac.id, ²anditadaniachmad@unifa.ac.id

Abstrak

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih dan menerapkan kemampuan pendidik terhadap penggunaan aplikasi game (permainan) dalam proses belajar mengajar dan pengembangan, peningkatan profesional pendidik serta peningkatan kualitas para pendidik. Beberapa metode yang digunakan dalam program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah metode tanya jawab dan diskusi untuk mengetahui pengetahuan secara umum para pendidik terhadap aplikasi multimedia dan teknologi pendukungnya, metode ceramah digunakan pada saat penyajian materi-materi yang berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang perangkat berbasis game animasi. Target yang ingin dicapai dalam program ini adalah agar pendidik mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta menarik berdasarkan kemampuan mengorganisasi konsep cerita dan metode ke dalam bentuk berbasis game animasi. Pendidik mampu menerapkan metode bermain dan belajar, wujudnya adalah membuat aplikasi dan mengimplementasikan game berdasarkan spesifikasi teknologi dan sistem operasi. Penggunaan berbasis game animasi dari warna tulisan, warna gambar objek, latar, suara atau animasi didesain sedemikian rupa untuk menumbuhkan minat dan kemampuan komunikasi belajar anak. Game dijadikan sebagai aplikasi berbasis game animasi sederhana yang bersifat mengandung pembelajaran dan prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Pada game mengandung pembelajaran (game berhitung, game budaya, game teka teki, game tebak huruf) menghibur, menyenangkan, gembira, demokratis sekaligus sebagai upaya untuk menarik minat belajar anak.

Kata kunci—game, anak-anak, proses belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Agar dapat memahami pendidikan anak usia dini diperlukan pemahaman mengenai perkembangan kognitif pada anak. Perkembangan ini yang paling mendasar dalam menjelaskan strategi yang tepat dalam merancang berbagai model belajar dan strategi pendidikan bagi anak. Perkembangan kognitif merupakan ilmu yang

mempelajari mengenai proses kognitif seseorang yang terjadi selama masa perkembangan. Penekanan berada pada perkembangan otak dan pengaruhnya terhadap proses kognitif seseorang.

Pada TPI Maros Provinsi Sulawesi Selatan memiliki 81 peserta didik. Dimana selama ini kegiatan bermain dan pendidikan yang menggunakan alat kurang merangsang perkembangan aspek kognitif, emosi, sosial serta fisik. Kegiatan bermain yang tidak mengandung edukasi serta daya pikir anak tidak terangsang terhadap perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak, hal ini juga belum terwadahi.

Salah satu cara agar meningkatkan kemampuan belajar anak-anak adalah dengan mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Silber, suatu teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai pengembangan sistem komponen pembelajaran serta pengelolaan usaha pengembangan secara sistematis. Hal ini memiliki tujuan agar mampu memecahkan masalah dalam proses belajar[1]. Untuk mengatasi hal ini, teknologi merupakan jawabannya. Dalam hal ini teknologi dapat di temukan pengaplikasian dalam *gadget*.

Selain itu, mengapa teknologi dibutuhkan dalam proses belajar adalah agar para murid tidak bosan. *Game* merupakan medium yang baik digunakan agar murid tidak merasa lelah dan bosan dalam proses pembelajaran. Fungsi dari *game* itu sendiri cukup penting. Fungsi yang paling menonjol adalah sebagai sarana hiburan atau juga latihan bagi semua umur, khususnya anak-anak[2]. Ada beberapa pelajaran yang anak-anak dapatkan dari *game*, baik itu Matematika maupun Bahasa Inggris.

Defenisi dari *game* sendiri dapat di artikan sebagai jenis atau model permainan ataupun pertandingan[2]. Kata *game* itu sendiri berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Biasanya dalam *game* itu ada suatu tujuan yang ingin dicapai. Dalam *game* itu sendiri biasa terjadi konflik yang cukup kompleks sebelum permainan dapat diselesaikan oleh pemain.

Tujuan pelatihan dan sosialisasi ini, yang pertama adalah agar pendidik dapat memanfaatkan aplikasi untuk mendukung penyampaian materi ajar kedalam bentuk permainan (*game*) sehingga membantu kegiatan pembelajaran menjadi mudah, tepat sasaran, sangat menarik, semangat untuk belajar dan interaktif. Yang kedua, adalah untuk merangsang minat belajar anak usia dini sehingga perkembangan kognitif meningkat, yang ketiga adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga metode yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan anak, dengan demikian ketiga tujuan tersebut dapat meningkatkan baik minat, motivasi, kognitif anak, metode, kualitas pendidikan serta kualitas pendidik.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan oleh Tim PKM diketahui bahwa terdapat beberapa kelemahan dalam proses belajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik yaitu: (1). Permasalahan pendidik mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dan mengontrol aktivitas belajar dalam kelas untuk mendukung proses pembelajaran, (2). Permasalahan kurangnya pengetahuan pendidik terhadap aplikasi berbasis game animasi untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak, (3). Permasalahan kurangnya daya minat belajar anak sehingga mempengaruhi kegiatan dan kreativitas belajar, (4). Permasalahan kurangnya kemampuan komunikasi anak sehingga mempengaruhi keaktifan dalam kegiatan belajar.

Dari permasalahan di atas, maka dianggap perlu adanya solusi yang dapat membantu para pendidik untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran perkembangan anak, emosi, sosial dan fisik. Metode pembelajaran dan pelatihan dengan menggunakan aplikasi berbasis *game* (permainan) animasi dianggap tepat untuk bisa diterapkan di TPI Maros.

Dengan fitur-fitur atau fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi *game* animasi, pendidik dapat merancang bentuk permainan yang terdiri dari suara, gambar dan teks untuk membantu terhadap kecepatan proses berpikir secara cepat dan tepat. Hal ini, menuntun dan melatih anak untuk memiliki daya sensitifitas, daya persepsi, daya konsentrasi dan imajinasi yang tinggi terhadap penyelesaian permainan yang dihadapinya. Disamping itu fungsi permainan memiliki fungsi terhadap pendekatan jarak sosial, tidak membedakan suku, ras, kaya atau miskin semua memiliki kepentingan yang sama semua dapat bergembira.

Dengan strategi peningkatan pendidik menggunakan aplikasi *game* berbasis animasi maka peningkatan kemampuan penggunaan teknologi dan aplikasi untuk dapat membantu proses belajar mengajar.

2. METODE

Secara garis besar, kegiatan PKM ini akan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

- a. Studi pustaka. Studi pustaka dilakukan agar mendapatkan data yang berkaitan dengan data kepustakaan dari referensi yang menjadi acuan pembuatan *game* animasi[2]
- b. Tanya jawab dan Diskusi; Metode ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan secara umum para pendidik terhadap aplikasi berbasis game animasi.
- c. Ceramah; Metode ini digunakan pada saat penyajian materi-materi yang berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang perangkat berbasis

game animasi.

- d. Demonstrasi; Metode ini digunakan untuk menjelaskan berbagai macam teknologi yang berupa *game* yang dapat digunakan dalam proses belajar dan contohnya. Kemudian, ditahapan ini juga dapat memberikan dan memperagakan Langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *game*[3].
- e. Simulasi : metode ini digunakan untuk memperlihatkan hasil dari suatu aplikasi *game* dan keberhasilan dari fungsi-fungsi atau fitur dari aplikasi yang telah diimplementasikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM yang telah disepakati bersama antara TIM PKM UNIFA dan UMKM Mitra adalah sebagai berikut:

1. Koordinasi dengan Dinas Pendidikan. Hal ini diperlukan, agar pasca kegiatan pelatihan dan pendampingan selesai, dinas terkait tersebut yang akan membantu mengembangkan penggunaan aplikasi berbasis *game* animasi.
2. Pelatihan kepada pendidik dalam menyampaikan materi dan mengontrol aktivitas belajar dalam kelas.
3. Pelatihan penggunaan aplikasi berbasis *game* animasi kepada pendidik untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran.
4. Penerapan aplikasi berbasis *game* animasi untuk meningkatkan minat dan kemampuan komunikasi anak.

Hasil Kegiatan

Hasil Kegiatan PKM ini telah dilaksanakan dengan uraian sebagai berikut:

1. Teknologi pelatihan pendidik dalam menyampaikan materi dan mengontrol aktivitas belajar dalam kelas untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Pendidik mendukung peningkatan proses pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak dengan menggunakan teknologi aplikasi berbasis *game* animasi. Dalam hal ini guru sudah mengenal program aplikasi dan cara pembuatannya.
3. Teknologi aplikasi berbasis *game* animasi dalam meningkatkan daya minat belajar anak sehingga mempengaruhi kegiatan dan kreativitas belajar. *Game* yang diciptakan dapat digunakan didalam kelas pada saat pembelajaran. *Game* itu akan menjadi sebuah medium belajar bagi anak-anak. Dengan demikian mereka mampu termotivasi dalam belajar[4].
4. Teknologi aplikasi berbasis *game* animasi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak sehingga mempengaruhi keaktifan dalam kegiatan belajar



Gambar 1 Pelaksanaan Kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis game animasi untuk anak usia dini sangat membantu mereka untuk meningkatkan motorik dan mengoptimalkan situasi belajar. Selain itu, pengabdian ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menambah pengetahuan melalui game animasi. Jadi, mereka telah mendapat ilmu baru bahwa game itu tidak hanya untuk bermain melainkan juga bisa menjadi alat belajar.

5. SARAN

Selanjutnya guna meningkatkan sarana dan prasarana dibidang Pendidikan, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang efektif. Dengan menggunakan metode ini, lebih mampu untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Disarankan kepada TPI Maros agar menerapkan teknologi dalam proses belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak DPRM Kementerian Ristek dan Pendidikan Tinggi yang telah meloloskan hibah Pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Hartono, A. Purnomo, N. A. Kurdhi, and I. H. Firdiana, “PEMBUATAN GAME EDUKASI ENGLISH FOR FUN UNTUK ANAK KELAS 1-2 SD BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D,” *Simetris J. Tek. Mesin Elektro Dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 521–526, Nov. 2016.
- [2] M. Yunus, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, “Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 59, Sep. 2015.
- [3] H. Supriyono, “PENERAPAN GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SETINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH,” *War. LPM*, vol. 21, no. 2, pp. 30–39, Jun. 2018.
- [4] G. Indrawan and K. Y. E. Aryanto, “Pelatihan dan Pendampingan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran di SMKN 1 Sawan,” p. 7, 2017.