

WORKSHOP PEMANFAATAN PERMAINAN EDUKASI DIGITAL BAGI GURU PRA-SEKOLAH DI KOTA MATARAM

Giri W. Wiriasto¹ Misbahuddin² M.Syamsu Iqbal² L.Syamsul Irfan A²

^{1,2}Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Mataram

email : giriwahyuwiriasto@unram.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan alat peraga digital (APD) dalam proses pembelajaran bukanlah sesuatu yang terbaru dari macam ragam media pembelajaran yang telah ada. Hanya saja, dalam kondisi tertentu misalnya keterbatasan ketersediaan perangkat teknologi, menjadikan APD sesuatu yang berbeda. Terlebih dalam suasana pemulihan pasca bencana gempa, semua pihak berusaha menghadirkan sesuatu hal agar perasaan traumatik siswa pra-sekolah (TK/PAUD) menjadi berkurang, minimal perhatian mereka teralihkan. APD yang basis kontennya mengandung unsur multimedia dapat menjadi sarana pereda traumatik yang dapat dikemas dalam bermain sambil belajar. Untuk menggunakannya para guru perlu dibekali pemahaman konten APD dengan kegiatan pelatihan atau Workshop tentang materi bahan ajar berbasis digital ini. Secara rinci APD ini dapat dikategorikan sebagai aplikasi (perangkat lunak) yang hanya dapat dijalankan menggunakan perangkat Komputer baik komputer rumah/sekolah maupun di perangkat laptop. Dampak dari penggunaan APD ini dimana tim telah lebih dahulu melakukan pengujian pada skema kegiatan lainnya setelah melakukan beberapa kali ujicoba pada 2 sekolah mitra, Aplikasi ini mampu membuat para siswa menjadi tidak bosan dan antusias untuk menggunakannya. Di Dalam APD ini tersusun menjadi 11 materi tematik digital yang telah dikembangkan mengacu pada kurikulum Sekolah. Segmen pengguna aplikasi permainan digital Edukatif ini diutamakan adalah siswa dengan usia 4 hingga 6 tahun dan berlokasi di TK/PAUD PGRI Kelurahan Dasan Agung-Kota Mataram. Harapannya setelah Sekolah dan para Guru memperoleh Aplikasi Edukasi ini serta Workshop penggunaannya, Para Guru dapat dengan mudah menggunakannya didepan Kelas.

Kata Kunci: Game Edukasi, Alat Peraga Digital, *Serious Games*

PENDAHULUAN

Dewasa ini kesadaran arti pentingnya pendidikan bagi anak usia dini berkembang pesat. Hal ini ditunjukkan dengan maraknya anak-anak yang diberikan pendidikan sejak usia dini. Kurikulum pendidikan bagi anak usia dini ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan pendidikan bagi anak usia dini membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Semua ini dirancang untuk mengembangkan daya berpikir serta peranan anak di dalam kehidupannya.

Usia pra-sekolah merupakan usia paling peka bagi anak, usia ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukur kualitas seorang anak di masa depan. Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini atau anak-anak pra-sekolah akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, edukatif sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak.

Seorang guru harus kreatif dalam proses pembelajaran, menyajikan materi pada peserta didik harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan, lingkungan serta kesenangan peserta didik, selain itu harus

mampu mengemas setiap materi yang diajarkan kepada peserta didik dalam bentuk permainan-permainan yang menyenangkan dan mendidik (*edukatif*).

Pada dasarnya keberhasilan belajar dapat efektif dan efisien sangat dipengaruhi oleh kreatifitas dan keberagaman dalam penyampaian materi. Pembelajaran yang monoton akan membuat anak bosan, mengantuk dan jenuh. Salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran permainan.

Multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar tidak hanya dari satu sumber, tetapi memberikan kesempatan kepada subyek belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Didasari hal tersebut pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran permainan dalam pembelajaran sangatlah penting. Mengingat untuk mendapatkan respon dan minat pembelajar merupakan sesuatu yang sulit untuk mendapatkannya. Dengan media pembelajaran permainan ini akan membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan.

Dengan pemanfaatan media yang disediakan diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari pemanfaatan media ini yaitu dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap anak. Hal ini diharapkan akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak secara mandiri, kreatif, efektif dan efisien.

METODE KEGIATAN

Melalui program Pengabdian pada Masyarakat-PNBP UNRAM 2018 ,Indikator target yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan Sekolah Mitra PPM dapat memiliki perangkat Aplikasi Permainan Interaktif-Tematik Digital yang telah dikembangkan oleh Tim PPM dari FT-UNRAM.
2. Dengan adanya Aplikasi Permainan Edukatif Interaktif-Tematik digital ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan keingintahuan siswa yang lebih mendalam serta juga meningkatkan kemampuan penalaran yang lebih baik.

Indikator Luaran dari kegiatan ini antara lain :

1. Tersedianya Aplikasi Permainan Edukatif Interaktif-Tematik Digital atau istilah lainnya Alat Peraga Multimedia/digital sebanyak 11 materi Tematik yang telah disesuaikan dengan kurikulum TK/PAUD di Kota Mataram.
2. Workshop Penggunaan dan Pemanfaatan Aplikasi

Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan *Aplikasi Permainan Edukasi / Alat Peraga Digital* ini yakni sebagai berikut.

- a. Tahapan Ujicoba penggunaan Aplikasi Alat Peraga Digital (APD)
- b. Tahapan Sosialisasi dan Penggunaan Aplikasi Alat Peraga Digital (APD) didalam Kelas
- c. Evaluasi Penggunaan Aplikasi Alat Peraga Digital (APD)

Pembagian Tugas

Deskripsi Rencana Tugas dan kegiatan
Penyampaian materi Modul 1 s/d modul 3 dan memandu Workshop
Penyampaian materi Modul 4 s/d modul 6 dan memandu Workshop
Penyampaian materi Modul 7 s/d modul 9 dan memandu Workshop
Penyampaian materi Modul 10 s/d modul 11 dan memandu Workshop

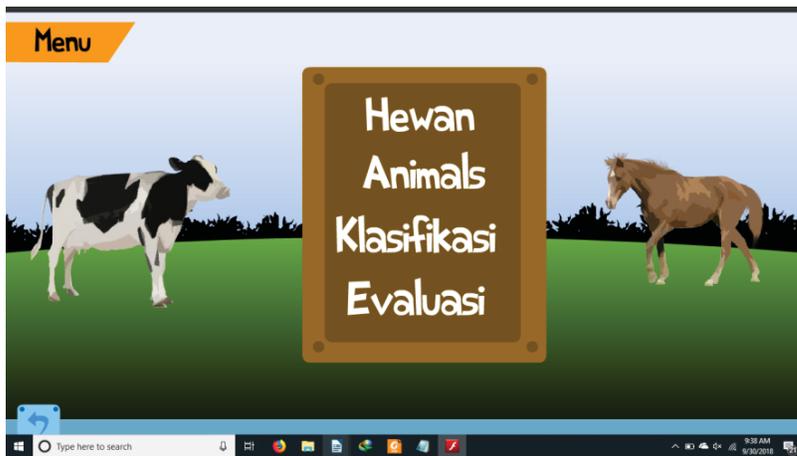
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hingga saat Artikel ini ditulis, Tim pengabdian telah menyelesaikan beberapa fase kegiatan diantaranya fase-Survey dan perancangan, kemudian fase-pengerjaan dan pembuatan alat telah berhasil dibuat dengan capaian kemajuan pekerjaan 80%. Sdan akan segera dilaksanakan kegiatan workshop dilokasi sekolah TK/Paud PGRI Dasan Agung Kota Mataram.

Aplikasi Edukatif Tematik-interktif Digital yang dikenalkan meliputi :



Sosialisasi Produk
Tematik 1 : Tema
"Mengenal Benda-
benda Disekitarku"



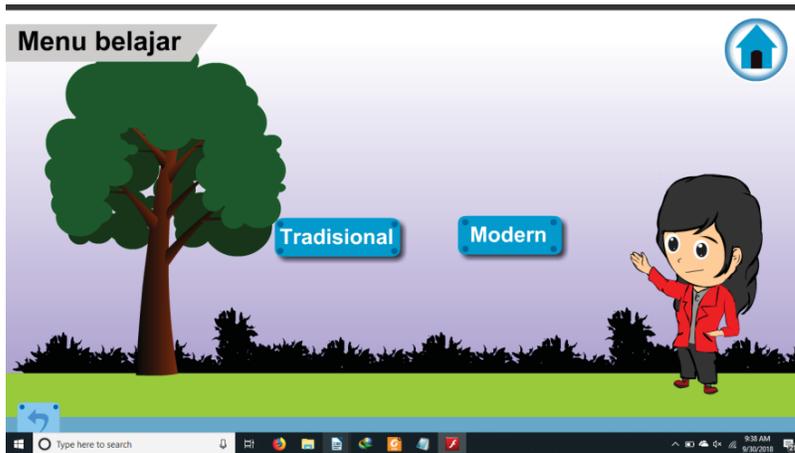
Sosialisasi Produk Tematik 2: *“Mengenal nama dan jenis Satwa (hewan dan Binatang)”*



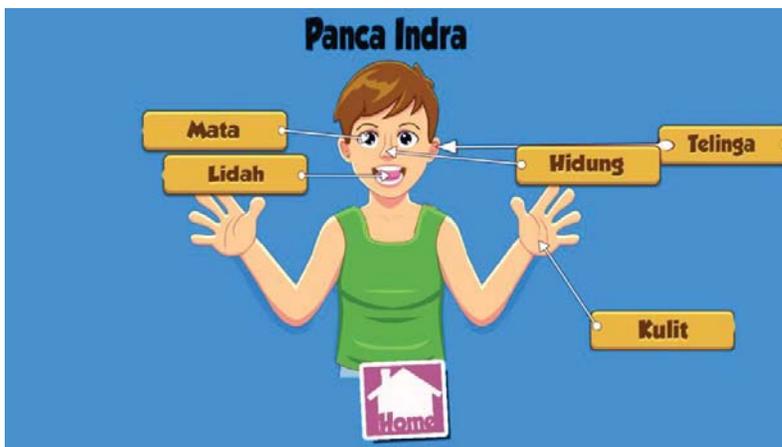
Sosialisasi Produk Tematik 3 : *“mengenal bumi dan tatasurya”*



Sosialisasi Produk Tematik 4 : *“Mengenal tempat Rekreasi”*



Sosialisasi Produk
Tematik 5 :
“Mengenal
peralatan
Komunikasi”



Sosialisasi Produk
Tematik 6 :
“Mengenal diri-
sendiri”



Sosialisasi Produk
Tematik 7 :
“Mengenal
Lingkunganku dan
Sekolahku”



Sosialisasi Produk
Tematik 8 :
"Mengetahui
Profesiku"



Sosialisasi Produk
Tematik 9 :
"Mengetahui
Tumbuhan"

Sosialisasi Produk
Tematik 10 :
"Mengetahui Unsur
Air-Api-Udara"



Sosialisasi Produk Tematik 11 : “Cinta Tanah Air”

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan PPM yang telah dilaksanakan antara lain :

1. Aplikasi Alat Peraga Digital atau Game Edukasi telah berhasil dibuat
2. Aplikasi Alat Peraga Digital akan diserahkan dan digunakan setekah capaian pengerjaan mencapai 11 tematik.
3. Pada saat capaian masih mencapai 80%, dan akan segera dilaksanakan kegiatan workshop dilokasi sekolah TK/Paud PGRI Dasan Agung Kota Mataram.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terimakasih kepada Tim PPM Fakultas Teknik universitas Mataram dan mitra PPM di lapangan, desa lebahsempage, Narmada, Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan sumber dana/grant DIPA-PNBP UNRAM tahun 2018.

DAFTAR PUSTAKA

Wiriasto.G.W et.al., Design, Development and Implementation Serious Games For Pre-Schools Student ., Conference: 2nd International Conference on Mathematics, Science, Technology, Education and Their Applications (ICMSTEA) 2016 At: UNM-Makassar Volume: 2

Nurhayani,Pupun, "Model pembelajaran Berlatar budaya loka untuk meningkatkan Interaksi Pedagogis Tutor dan Siswa", Jurnal UPI 2012

Farikha,Arin “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat di SMPN 3 Mranggen” Academia.edu diakses pada 29 April 2015.

Pujiadi, lpmp-Jawa Tengah “pengembangan-permainan-edukasi-untuk-media-bantu-pembelajaran-drill-and-practice-sebagai-persiapan-siswa“ website
:<http://www.lpmpjateng.go.id/web/index.php/arsip/karya-tulis-ilmiah/795->