



Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital Untuk Menyongsong Era 5.0 Bagi Guru PAUD Di Kabupaten Semarang

Syifa Fauziah ¹⁾, Swantyka Ilham Prahesti ²⁾, Yoannes Romando Sipayung ³⁾

^{1,2)} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Indonesia

³⁾ Teknik Informatika, Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Indonesia

Email korespondensi : syifa221288@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari program pelatihan guru PAUD di kabupaten Semarang dalam pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis digital di era 5.0 bagi guru PAUD di Kabupaten Semarang adalah meningkatkan kompetensi guru PAUD yang METOL (Melek Teknologi). Di era digital ini guru PAUD harus mampu membuat alat permainan edukatif berbasis digital. Rendahnya kemampuan guru dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis digital maka guru PAUD diharapkan melek teknologi dalam persaingan global saat ini.

Rendahnya Pendidik PAUD dalam penguasaan dalam bidang Digital, mengingat perkembangan zaman semakin menuntut para Pendidik PAUD turut andil sebagai pemberi pesan positif melalui media digital. Kurangnya penguasaan teknologi menjadi salah satu menyebabkan rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia dan sangat tertinggal dengan negara-negara maju. Sudah saatnya guru berperan aktif dalam dunia pendidikan agar dapat mengikuti perkembangan zaman serta mempermudah pendidik Paud dalam memasarkan lembaga melalui digital yang telah direncanakan.

Luaran kegiatan pengabdian ini adalah terlaksana kegiatan program pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis digital di era 5.0 bagi guru paud di kabupaten semarang. Kegiatan ini yang akan diwakili dari 15 lembaga PAUD di Kabupaten Semarang. Hasil dari pelatihan akan di HKI kan dan dipublikasikan

Kata Kunci: *pelatihan, guru paud, permainan edukatif, berbasis digital. 5.0*

PENDAHULUAN

Bermain adalah kebutuhan esensial bagi anak. Melalui bermain sesungguhnya anak sedang melaksanakan proyek besarnya, yaitu mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadian peserta didik. (UNESCO, 2000). Oleh karena itu, bermain menjadi aktivitas sentral yang sangat penting bagi anak. Bermain akan lebih bermakna dan menarik bagi anak apabila ada media atau alat permainan yang tersedia. Alat permainan untuk anak akan lebih baik bila mengandung unsur-unsur edukatif agar dapat mengoptimalkan kemampuannya (kementrian Pendidikan : 2021).

Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain.(Qalbi et al., 2020). Alat Permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat

Permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak.(Fadillah, 2017).

Fenomena permainan digital atau yang lebih dikenal dengan istilah game berkembang pesat dalam dua dekade terakhir ini. Perkembangan ini mendapat banyak sorotan dari berbagai pihak, ada yang melihat dari sisi negatif ada pula yang melihat dari sisi positif. Sorotan yang paling gencar di tanah air ini adalah saat Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) memiliki wacana untuk memblokir sejumlah game terkenal di Indonesia karena dianggap memiliki konten yang tidak sesuai untuk anak-anak. Tindakan ini oleh KPAI dianggap sebagai salah satu cara untuk membantu orangtua dalam mengontrol jenis game yang dimainkan oleh anak.

Kurangnya pengembang game yang mampu menghasilkan tipe game edukasi di Indonesia juga secara tidak langsung menjadi salah satu alasan mengapa banyak pengguna game yang memilih permainan game dengan tipe kekerasan. Banyaknya ketersediaan game ber-genre aksi dan kemudahannya dalam mengakses game tersebut mendorong banyak pengembang game untuk terjun menghasilkan karya yang serupa dibandingkan harus terjun di kategori game ber-genre edukasi yang notabene sedikit penggunaannya dan kurang variatif dari sisi karya.

Anak usia dini dengan umur 0 sampai 6 tahun merupakan dasar untuk perkembangan pembelajaran seumur hidupnya. Peran pendidikan disini sangat penting untuk mempromosikan perkembangan intelektual anak yang lebih baik. Khususnya anak usia dini, bermain adalah cara alami anak-anak untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilannya, karena saat bermain mereka menggunakan banyak indera untuk menangkap dan memperoleh beragam informasi dan memperluas pengetahuan mereka serta belajar tentang jati dirinya (Lamrani., Abdelwed., Charaibi., Qassimi., Hafidi, 2018). Melalui bermain anak-anak dapat memilih dan membangun kegiatan mereka sendiri dalam melakukan sesuatu. Sehingga, game edukasi digital memberi peluang besar untuk anak-anak memberikan pengalaman dan mengembangkan keterampilan abad 21.

Game edukasi digital tidak untuk dibedakan dan dibandingkan dengan game tradisional, namun dianggap sebagai kegiatan pedagogis yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dan memahami dunia mereka melalui lingkungan digital (Edwards, 2013). Sehingga, bersifat multisensor dan berpusat pada pebelajar, menghubungkan pengetahuan sebelumnya, umpan balik, penilaian diri dan pembelajaran sosial (Oblibger, 2004). Game ini dapat digunakan untuk menerapkan pengetahuan faktual dan mendapatkan pengalaman virtual, sehingga dapat membentuk perilaku, emosi, refleksi dan pemahaman karena hasil kombinasi antara pembelajaran dan game (Nikiforidou, 2018)

Pada era yang semakin canggih dan modern teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak lepas dari penggunaan teknologi. Semakin lama teknologi semakin dekat dengan kehidupan keseharian manusia untuk mempermudah dan memberikan wawasan baru bagi penggunaannya. Penggunaan gadget/smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang, yang didukung data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa hampir 55 persen penduduk Indonesia adalah pengguna aktif smartphone dan itu setengah dari jumlah penduduk Indonesia (Khoiri:2019).

METODE

Dalam mengatasi permasalahan di atas menggunakan pendekatan kolaboratif yaitu bersama-sama dengan mitra merencanakan metode dan waktu yang tepat dalam melaksanakan suatu pendampingan orang tua. Metode yang digunakan adalah: Ceramah, Diskusi dan Praktek langsung Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital untuk Menyongsong

era 5.0.

Metode ceramah digunakan dalam menyampaikan tentang pentingnya alat permainan edukatif untuk anak usia dini, manfaat alat permainan edukatif berbasis Digital untuk menyongsong era 5.0, aplikasi apa yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis digital.

Metode diskusi atau tanya jawab digunakan untuk mengetahui sejauh mana anggota (HIMPAUDI) atau guru PAUD di Kabupaten Semarang mengetahui pentingnya alat permainan edukatif berbasis digital dan sejauh mana guru PAUD di Kabupaten Semarang mampu membuat alat permainan edukatif untuk anak usia dini.

Metode praktik digunakan untuk dalam Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital untuk Menyongsong era 5.0. disini kami akan melakukan Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital untuk Menyongsong era 5.0. dalam pembuatan alat permainan edukatif berbasis digital akan diajarkan menggunakan aplikasi adobe flash, yang di dalamnya mengandung edukatif dan menyenangkan untuk anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat kali ini, tim pengabdian telah melakukan langkah-langkah sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Selama proses pengabdian masyarakat ini dari awal kegiatan Observasi sampai dengan pelaksanaan dan evaluasi berjalan sesuai dengan rencana.

Awal dari kegiatan ini yang dilakukan sebelum membuat proposal pengabdian kepada masyarakat adalah observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dengan mitra yang kami lakukan guna untuk mendapatkan data untuk kami analisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan, dan disisi lain kami menjalin kerjasama dengan mitra terkait dengan pengabdian masyarakat.

Observasi dan wawancara secara resmi dilakukan setelah proposal pengabdian kepada masyarakat disetujui oleh LPPM Universitas Ngudi Waluyo dan dikeluarkannya surat tugas untuk dapat melakukan pengabdian kepada masyarakat.

Persiapan dalam pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan meliputi perizinan, Persiapan perizinan meliputi perizinan dari Internal Universitas Ngudi Waluyo dengan ketua Himpaudi Kabupaten Semarang, Persiapan dari mitra membuat jadwal dengan pendidik dan pengelola PAUD di kabupaten Semarang untuk kegiatan pelatihan. Persiapan berikutnya adalah menyiapkan bahan dan materi “Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital Untuk Menyongsong Era 5.0 Bagi Guru Paud Di Kabupaten

Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital dilaksanakan pada tanggal 03 November 2023 di Laboratorium Universitas Ngudi Waluyo dengan peserta 15 Pendidik dan Pengelola PAUD di Kabupaten Semarang. Pelatihan dimulai dengan pembukaan seremonial di buka oleh Ketua Himpaudi Kabupaten Semarang diikuti 15 peserta, dua 3 tim dosen pengabdian masyarakat, dan 4 mahasiswa tim pengabdian masyarakat. Pembukaan dimulai dari pukul 10.00-10.30 WIB.

Setelah pembukaan maka dilanjutkan materi “Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital Untuk Menyongsong Era 5.0 Bagi Guru Paud Di Kabupaten Semarang yang disampaikan oleh ketua tim pengabdian masyarakat oleh: Syifa Fauziah., S.Pd.I, M.Pd.I., Sebelum materi disampaikan peserta akan diukur dengan menggunakan lembar pretest dan post test tentang pemahaman tentang cara Pembuatan Website Untuk Pemasaran Lembaga Paud di Kabupaten Semarang. Setelah semua sudah mengisi lembar pretest maka materi materi pertama disampaikan oleh Syifa Fauziah., S.Pd.I, M.Pd.I., selaku ketua tim pengusul pengabdian masyarakat. Pemateri selesai menyampaikan materinya dilanjutkan dengan tanya jawab dengan beberapa penanya dari peserta terkait dengan pentingnya Alat

Permainan Edukatif Berbasis Digital Untuk Menyongsong Era 5.0 Bagi Guru Paud Di Kabupaten Semarang. Pemateri ke dua dengan tema: Manfaat Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran disampaikan oleh anggota pengabdian: Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. Pelaksanaan pendampingan hari 1

Pelaksanaan hari ke dua di pandu oleh pemateri anggota 2 tim pengabdian masyarakat oleh: Yoannes Romando Sipayung, M.Kom yang mendampingi Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital Untuk Menyongsong Era 5.0 Bagi Guru Paud Di Kabupaten Semarang. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 06 November 2023 pukul 10.00-12.00 di laboratorium Komputer Universitas Ngudi Waluyo.



Gambar 2. Pelaksanaan Praktek Di Hari Ke 2

Dalam kegiatan ini peserta diberikan file modul materi dalam pembuatan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Digital Untuk Menyongsong Era 5.0 Bagi Guru Paud Di Kabupaten Semarang agar memudahkan untuk memahami apa yang dijelaskan oleh pemateri. Teknisnya pemateri membagiakan file modul dan selanjutnya pemateri menjelaskan materi yang sudah disiapkan dan langsung mempraktikkannya.

Peserta Pelatihan mengikuti apa yang sudah diinstruksikan oleh narasumber, agar peserta pelatihan setelah pelatihan ini ada hasil yang diperolehnya. Peserta pelatihan tidak perlu membawa laptop masing-masing karena sudah tersedia di tempat untuk praktek. Setelah materi telah disampaikan maka peserta diberikan kesempatan untuk bertanya apa saja yang belum dimengerti. Dalam kegiatan ini peserta diminta untuk mengikuti apa yang sudah disampaikan sampai menghasilkan project yang sudah diajarkan.

Kegiatan selanjutnya adalah monitoring dan evaluasi, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi interkatif hasil dari materi-materi yang sudah dipraktekkan di lembaga masing-masing.



Gambar 3. Kegiatan monitoring dan evaluasi

Kegiatan monitoring dan evaluasi pada “Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Interaktif” di Laboratorium Komputer Universitas Ngudi Waluyo dilaksanakan pada tanggal 10 November 2023. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengevaluasi peserta apakah sudah bisa atau belum. Setelah semua tugas dikumpulkan tim pengabdian menyebarkan angket yang berupa Post test.

Dari data pretest dan posttest dapat dilihat adanya peningkatan tujuan, dimana pengetahuan peserta diukur melalui pretest yang dikerjakan sebelum materi diberikan. Dari data pretest dan posttest dapat dilihat adanya peningkatan, dimana pengetahuan peserta diukur melalui pretest yang dikerjakan sebelum materi diberikan. Dengan hasil rata-rata 4,6 dari jumlah peserta 15. Selanjutnya materi diberikan dan peserta mempraktekkan di lembaga masing-masing sesuai materi-materi yang sudah disampaikan oleh tim Dosen pengabdian masyarakat. Hasil dari pelatihan ini sangat bermanfaat untuk pendidik dan pengelola PAUD untuk menambah wawasan dan kreativitas bagi pendidik PAUD di Kabupaten Semarang.

SIMPULAN (PENUTUP)

Program pelatihan guru PAUD di Kabupaten Semarang bertujuan meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam melek teknologi di era digital. Dengan fokus pada pembuatan alat permainan edukatif berbasis digital, kegiatan ini merespon kebutuhan akan pemahaman teknologi di kalangan pendidik PAUD. Rendahnya penguasaan teknologi di bidang digital oleh pendidik PAUD dapat berdampak pada tingkat pendidikan di Indonesia, serta menyebabkan ketertinggalan dengan negara-negara maju. Dalam kegiatan pengabdian ini berhasil melaksanakan program pelatihan di 15 lembaga PAUD di Kabupaten Semarang. Luaran dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, terlihat dari peningkatan kompetensi guru dan kemampuan mereka dalam menciptakan alat permainan edukatif berbasis digital. Hasil dari pelatihan akan diakui sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan dipublikasikan, menjadikan kegiatan ini sebagai langkah konstruktif dalam mendukung pendidikan berbasis teknologi di tingkat PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus untuk tim PKM Prodi PGPAUD dan Teknik Informatika serta pendanaan dari LPPM Universitas Ngudi Waluyo. Terima kasih atas kerja keras, dedikasi, dan kolaborasi luar biasa dalam menjalankan kegiatan pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2),199–212. doi.org/10.1080/1350293X.2013.789190.
- Fadlillah, M. (2019). Buku ajar bermain & permainan anak usia dini. Prenada Media. Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022
- Khoiri Alfian Nur . (2019). Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak
- Nikiforidou, Z. (2018). Digital Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and Practical Considerations. *Digital Childhoods*, 253–265. doi:10.1007/978-981-10-6484-5_16
- Oblinger, D. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 1–18. doi.org/10.5334/2004-8-oblinger.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R., Hidayati, I., & Daryat, M. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di tk negeri 1 padang baru. 4(2), 287–294