



## **Pelatihan Pembuatan Permainan Edukatif Bagi Para Orang Tua Sebagai Alternatif Media Bermain Anak di TK Sehat**

**Dede Nurul Qomariah<sup>1</sup>, Jenal Abidin<sup>2</sup>, Ine Apriani<sup>3</sup>, Nita Laelatul Rohmah<sup>4</sup>,  
Siti Adawiah<sup>5</sup>, Rifka Ainunida<sup>6</sup>, Niki Nurul Puadah<sup>7</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Program Studi PIAUD, STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia

<sup>1</sup>Email: dedenurul@stitnualfarabi.ac.id

<sup>2</sup>Email: jenalabidin@stitnualfarabi.ac.id

<sup>3</sup>Email: ineapriani@stitnualfarabi.ac.id

<sup>4</sup>Email: nitalailatul07@gmail.com

<sup>5</sup>Email: sitiadawiah033@gmail.com

<sup>6</sup>Email: ainunidarifka@gmail.com

<sup>7</sup>Email: nikinurpuadah@gmail.com

### **Artikel History**

Received: 3 Januari 2024

Revised: 7 Februari 2024

Accepted: 31 Maret 2024

<https://doi.org/10.62515/society.v1i1.448>

### **Keywords**

children, play media, learning media, educational games

### **Abstract**

*Making educational games for children is one of the needs that must be met by parents of students in Healthy Kindergarten in order to expand children's learning media. Based on the situation analysis carried out, the problem faced by partners is the need for training to create educational games so that parents can play and learn together with their children. Training on making educational games for parents as an alternative medium for children's play at Healthy Kindergarten aims to strengthen parents' creativity in making simple, educational games for their children. The method of implementing service is carried out through activities service learning, which means learning that is a service to the needs of partners, namely Healthy Kindergarten. Implementation of service activities begins with identifying problems, designing solutions that can be offered to partners, training and evaluation. The results of the activity show that the training activity in making educational games for parents as an alternative medium for children's play in Healthy Kindergarten has proven to be successful. Of the 33 parents who participated in this activity, most were successful in creating educational games taught by the service team. Not only that, the parents also agreed that they hoped that this activity would be carried out regularly by partners.*

### **Kata Kunci**

anak, media bermain, media belajar, permainan edukatif

### **Abstrak**

Pembuatan permainan edukatif pada anak merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh orang tua siswa di TK Sehat salam rangka perluasan media belajar anak. Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan permasalahan yang dihadapi mitra adalah perlunya pelatihan untuk membuat permainan edukatif agar orang

|  |   |
|--|---|
|  | <p>tua dapat bermain dan belajar bersama dengan anaknya. Pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi para orang tua sebagai alternatif media bermain anak di TK Sehat bertujuan untuk memberikan penguatan pada kreativitas para orang tua dalam membuat permainan sederhana yang edukatif bagi anak mereka. Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui kegiatan <i>service learning</i>, yang artinya pembelajaran yang bersifat pelayanan terhadap kebutuhan mitra yakni TK Sehat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan identifikasi masalah, merancang solusi yang dapat ditawarkan pada mitra, pelatihan dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi para orang tua sebagai alternatif media bermain anak di TK Sehat terbukti berhasil dilakukan. Dari 33 orang tua sebagai peserta yang mengikuti kegiatan ini sebagian besar berhasil dalam membuat permainan edukatif yang diajarkan oleh tim pengabdian. Tidak hanya itu para orang tua juga sepakat bahwa mereka berharap kegiatan ini rutin dilakukan oleh mitra.</p> |
| <p><b>How to cite this article:</b> Qomariah, D.N., Abidin, J., Apriani, I., Rohmah, N. L., Adawiah, S., Rifka Ainunida, R., Puadah, N., N. (2024). Pelatihan Pembuatan Permainan Edukatif Bagi Para Orang Tua Sebagai Alternatif Media Bermain Anak di TK Sehat. <i>Society: Community Engagement and Sustainable Development</i>, Vol.1 (No. 1), 1-13.</p> |   |

## Pendahuluan

Sejak memasuki abad ke 20 popularitas *game digital* meningkat pesat. Dengan meningkatnya minat terhadap *game*, industri *game* juga tumbuh dengan pesat (Juho Kahila, et.al., 2019). Begitupun dalam dunia pengasuhan anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa pengasuhan saat ini banyak melibatkan *game* atau perangkat elektronik *gadget* sebagai media bermain anak. Tidak sedikit para orang tua yang membiarkan anak mereka berjam-jam menonton tayangan dari *gadget*, agar anak mereka bisa diatur. Studi sebelumnya banyak melaporkan bahwa para pendidik sering menekankan dampak negatif permainan terhadap anak-anak (Gee, 2007; Granic, Lobel, & Engels, 2014), diperkuat dengan beragam penelitian tentang dampak negatif permainan digital. Dalam studi-studi ini, permainan digital berpotensi dikaitkan dengan perilaku agresif, depresi, atau hiperaktif, serta dampak buruk lainnya (Anderson et al., 2010; Lemola et al., 2011; Gentile, Swing, Lim, & Khoo, 2012; Tortolero dkk., 2014).

Berdasarkan studi tersebut maka muaranya adalah bagaimana orang dapat membatasi permainan digital dan tontonan anak melalui *gadget*, salah satu caranya melalui permainan edukatif. Sebagai bentuk upaya pencegahan bermain gadget yang berlebihan pada anak, para orang tua dimasa kini membutuhkan keterampilan dan kreativitas dalam

mendampingi anak-anaknya bermain sambil belajar. Melalui permainan permainan edukatif anak usia dini dapat bermain sambil belajar dalam rangka mengembangkan potensi dan menanamkan nilai-nilai karakter dasar. Adapun nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak usia dini, meliputi: religiusitas, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab (Fadlillah, 2016). Penanaman nilai-nilai karakter yang paling tepat dan efektif untuk anak usia dini ialah dengan menggunakan permainan-permainan edukatif, sebab dunia anak adalah bermain, dan bermainnya anak merupakan wujud dari aktivitas belajarnya.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dilapangan yang telah dilakukan oleh tim pengabdian, kami menemukan bahwa pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi anak merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh para orang tua siswa di TK Sehat dalam rangka mengawal tumbuh kembang anak-anak mereka. Berdasarkan analisis situasi permasalahan yang muncul dan dihadapi mitra adalah perlunya pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi para orang tua dalam membersamai anak-anak mereka untuk bermain dan belajar

Permainan edukatif menjadi salah satu pilihan bagi para orang tua dalam menemani anak bermain dan belajar. Pada prinsipnya permainan edukatif ini dapat dirancang atau dibuat secara sederhana, serta alat dan bahan yang mudah ditemukan. Fungsi permainan edukatif secara umum tidak hanya melatih perkembangan social-emosional pada anak tetapi juga pada perkembangan fisik-motorik hingga kognitifnya. Oleh karena itu tujuan pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi para orang tua di TK Sehat yakni sebagai wahana dalam memberikan stimulasi dan penguatan pada kreativitas para orang tua dalam membuat permainan alternative sederhana yang edukatif bagi anak mereka.

## **Kajian Teori**

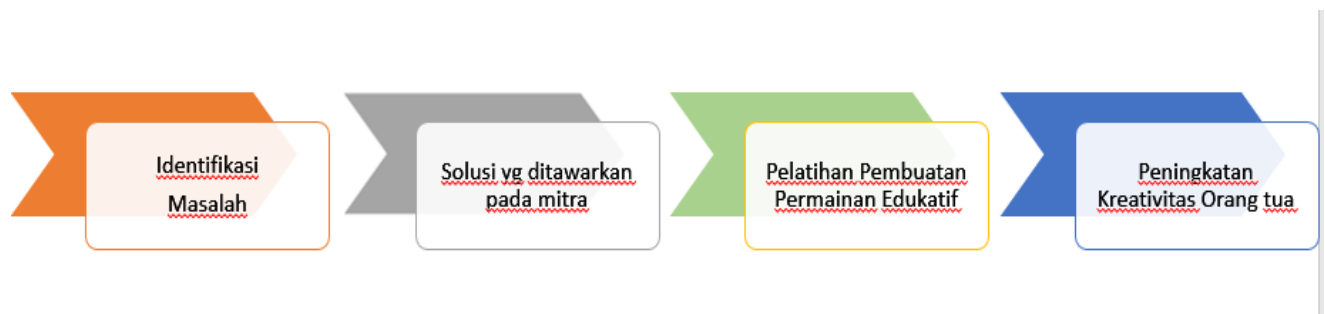
Permainan edukatif merupakan bentuk alat atau sarana bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan didalamnya. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut sebagai bermain. Menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia istilah “bermain” berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat (Fadillah, 2016). Permainan sendiri dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Permainan ialah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Oleh karenanya, permainan ini ragamnya sangat banyak mulai dari permainan tradisional hingga permainan modern. Penggunaan permainan pada anak usia dini adalah sebuah jalan untuk mengenal diri dan menemukan dunianya, selain itu permainan juga penting sebagai wahana dalam belajar anak. Permainan edukatif juga merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak. Menurut Khobir (2009) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti: bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membantuk, menyusun dan lain sebagainya (Veronica, 2018).

## **Metode**

Metode pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui kegiatan *service learning*, yang artinya pembelajaran yang bersifat pelayanan terhadap kebutuhan mitra yakni TK Sehat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan identifikasi masalah, merancang solusi yang dapat ditawarkan pada mitra, pelatihan dan evaluasi. Peserta kegiatan ini mencapai 33 orang dengan kategori sasi yakni para orang tua yang menyekolahkan anak-anak mereka di TK Sehat. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK Sehat, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran, pada bulan Februari 2024. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan identifikasi masalah lapangan, yang kemudian ditindaklanjuti melalui kerangka pemecahan yang ditawarkan tim pengabdian disesuaikan dengan kebutuhan mitra (dalam hal ini pengelola TK Sehat). Kerangka pemecahan masalah disesuaikan dengan hasil identifikasi masalah lapangan, dengan mempertimbangkan potensi dan sumber daya yang ada. Hasil identifikasi masalah melahirkan suatu pemetaan kerangka pemecahan salah satunya yakni melalui kegiatan “pelatihan pembuatan permainan edukatif” yang kami coba tawarkan kepada mitra. Untuk memvalidasi data hasil identifikasi

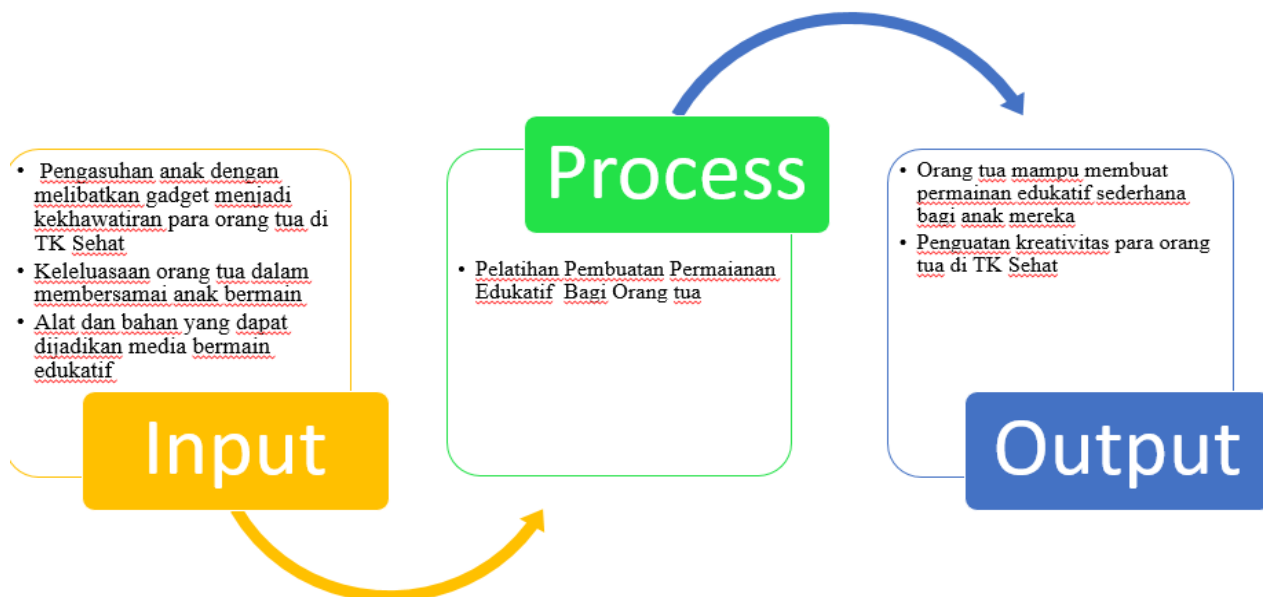
masalah, sebelum dimulai kegiatan pelatihan tim pengabdian melakukan post-tes kepada para orang tua terkait dengan pemahaman orang tua tentang permainan edukatif bagi anak. Hasilnya menunjukkan bahwa para orang tua secara kognitif memiliki pemahaman yang relevan terkait dengan permainan edukatif bagi anak, namun untuk memulai praktiknya para orang tua masih bingung memulai. Maka tim pengabdian melanjutkan pada tahapan pelatihan dengan waktu dan yang disepakati bersama antara sasaran kegiatan (dalam hal ini para orang tua) dengan mitra. Adapun metode pelaksanaan pengabdian secara rinci dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



**Gambar 1.** Kerangka Pemecahan Masalah

(Sumber: Tim Pengabdian, 2024)

Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini didasarkan pada skema *input*, *process* dan *output*. Adapun secara rinci prosedur pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



**Gambar 2.** Prosedur Pelaksanaan Pengabdian

(Sumber: Tim Pengabdian, 2024)

- a. Komponen *input* berisikan sumberdaya manusia, karakteristik lingkungan, sarana pendukung, minat, hingga kebutuhan belajar dari para orang tua di TK Sehat pada saat ini. Setelah ditemukan kebutuhan belajar para orang tua maka ditentukanlah topik yang akan dijadikan tema kegiatan yang dianggap tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar para orang tua. Penentuan ini merupakan akumulasi dari hasil identifikasi kebutuhan belajar yang dilaksanakan pada tahapan studi pendahuluan dan hasil observasi pra-kegiatan.
- b. Komponen *process* merupakan aktualisasi pelaksanaan program di lapangan yakni pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi para orang tua sebagai alternatif media bermain anak. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan penguatan pada kreativitas para orang tua dalam membuat permainan sederhana yang edukatif bagi anak mereka, sehingga memudahkan mereka dalam menghabiskan waktu kebersamaan anak-anak mereka bermain dan belajar. Setelah pelatihan ini dilaksanakan, tim pengabdian juga melakukan evaluasi kegiatan berupa post-test guna menilai kebermanfaatan program pengabdian yang dilakukan.
- c. Komponen *output* merupakan hasil yang ingin dicapai oleh tim pelaksana pengabdian melalui pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi para orang tua sebagai alternatif media bermain anak. Hasil yang ingin dicapai diantaranya yakni, para orang tua mampu membuat permainan edukatif sederhana bagi anak mereka, serta memperkuat kreativitas para orang tua dalam membuat media bermain anak yang sederhana, mudah dijangkau, dan murah.

## **Hasil dan Diskusi**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga bagian yaitu pertama melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan para orang tua yang menjadi calon sasaran kegiatan. Dari studi pendahuluan ini kami menemukan setidaknya tiga hal yang memunculkan menjadi sumber identifikasi masalah, diantaranya yakni: pengasuhan anak dengan melibatkan *gadget* menjadi kekhawatiran para orang tua di TK Sehat, keleluasaan orang tua dalam kebersamaan anak bermain, serta aksesibilitas

yang mudah dalam menyediakan alat dan bahan yang dapat dijadikan media bermain edukatif bagi anak. Dari tiga hal ini kami kemukakan kepada mitra (pengelola TK Sehat) untuk mendiskusikan terkait masalah yang dihadapi mitra, dimana pada akhirnya pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan pada pelatihan membuat permainan edukatif bagi anak.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menggunakan pendekatan *service learning* dilaksanakan di TK Sehat, Kecamatan Cimerak, Kabupaten Pangandaran pada bulan Maret 2024. *Service learning* dimaksudkan sebagai pembelajaran yang bersifat pelayanan terhadap kebutuhan mitra. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan identifikasi masalah, merancang solusi yang dapat ditawarkan pada mitra, pelatihan dan evaluasi. Evaluasi ini dilaksanakan sebagai tindaklanjut dari kegiatan pengabdian, guna mengetahui pemahaman para orangtua pasca kegiatan *service learning* ini dilakukan.

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh tim pengabdian (observasi dan wawancara) sebelum kegiatan pelatihan ini berlangsung diperoleh informasi bahwa para orang tua kurang mengetahui macam-macam media bermain anak, mereka sering menggunakan alat permainan bagi anak yang di jual dipasaran, membiarkan anak melakukan aktivitas fisik di rumah dan di luar rumah, kadang membiarkan anak melakukan bermain *gadget* di rumah maupun di luar rumah, sering memantau tontonan anak, sebagian besar mereka mengetahui apa saja riwayat tontonan anaknya, banyak menghabiskan waktu bersama dengan anak melakukan aktivitas fisik di rumah, serta pada dasarnya sebagian besar para orang tua di TK Sehat mengetahui dampak positif dan negatif dari *gadget* sebagai media bermain anak. Berdasarkan data tersebut kami mencoba menawarkan solusi yang dihadapi mitra yang sifatnya praktis dan penguatan.

Pada tahap pelaksanaan pelatihan ini diawali dengan penyampaian materi tentang “*gadget* sebagai teman bermain anak serta kerentanan yang membersamainya”, kemudian dilanjutkan kedalam praktik membuat permainan edukatif. Pelatihan ini ditujukan bagi para orangtua yang menyekolahkan anaknya di TK Sehat, dengan peserta kegiatan sebanyak 33 orang. Sarana yang digunakan untuk bahan penayangan materi pada pelatihan adalah sarana seperangkat LCD, *proyektor*, *soundsystem* yang tersedia di TK Sehat. Atas hasil diskusi dan kesepakatan bersama dengan mitra, kegiatan pelatihan ini dilakukan selama satu hari dengan pembagian durasi waktu dan materi dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1. Materi Kegiatan**

| Hari | Durasi Waktu | Pokok Bahasan   | Target / Capaian   |
|------|--------------|---|--|
| Ke 1 | 1 x 45 menit | <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Gadget</i> sebagai teman bermain anak serta kerentanan yang membersamainya</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta mampu memahami gadget sebagai media bermain anak dan kerentanan yang membersamainya</li></ul>                    |
| Ke 1 | 1 x 45 menit | <ul style="list-style-type: none"><li>• Kasus pada anak yang disebabkan karena kecanduan gadget dan upaya pencegahannya</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta mampu mencirikan kasus-kasus yang disebabkan karena kecanduan gadget pada anak dan upaya pencegahannya</li></ul> |
| Ke 1 | 2 x 45 menit | <ul style="list-style-type: none"><li>• Praktik pembuatan permainan edukatif</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta mampu membuat permainan edukatif</li></ul>   |

(Sumber: Tim Pengabdian, 2024).

Berdasarkan tabel 1 di atas diperoleh informasi bahwa tim pengabdian berusaha memfokuskan penguatan pemahaman para orang tua tentang gadget sebagai media bermain anak, kerentanan yang membersamainya, uapay yang dapat dilakukan para orang tua, hingga praktif membuat media bermain anak yang bisa dipraktikan di rumah. Oleh karena itu pelatihan ini bertujuan untuk memberikan penguatan kreativitas para orang tua dalam membuat permainan sederhana yang edukatif bagi anak mereka. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini:



**Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan**



(Sumber: Tim Pengabdian, 2024)

Setelah pelatihan ini dilakukan kami melakukan evaluasi berupa tindak lanjut untuk menggali sejauhmana persamaan persepsi dan pemahaman para orang tua tentang permainan edukatif bagi anak. Evaluasi ini dilakukan menggunakan instrumen wawancara (sama seperti pada studi pendahuluan) namun bedanya daftar pertanyaan difokuskan pada pertanyaan pasca kegiatan. Sebanyak 11 pertanyaan ditanyakan kepada peserta kegiatan dengan durasi waktu rata-rata sekitar 45 menit. Wawancara ini kami lakukan untuk mengkonfirmasi sejauhmana peserta kegiatan dapat menyadari, memahami, mencirikan dan membuat permainan edukatif sebagai alternatif media bermain anak. Adapun data tentang pemahaman peserta kegiatan terkait permainan edukatif sebagai media bermain anak sebelum dan sesudah diberikan pelatihan dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2.** Data Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Dilaksanakan Pelatihan

| No | Indikator  | Sebelum | Sesudah |
|----|--|---------|---------|
| 1  | Para orang tua mengetahui beragam macam media bermain anak                               | X       | √       |
| 2  | Para orang tua menggunakan alat elektronik sebagai media bermain anak                    | X       | √       |
| 3  | Para orang tua membiarkan anak melakukan aktivitas fisik di rumah                        | √       | √       |
| 4  | Para orang tua membiarkan anak bermain gadget di rumah                                   | √       | √       |
| 5  | Para orang tua membiarkan anak melakukan kegiatan fisik di luar rumah                    | √       | √       |
| 6  | Para orang tua membiarkan anaknya bermain gadget di luar rumah                           | √       | X       |
| 7  | Para orang tua sering memantau tontonan anak   | √       | √       |
| 8  | Para orang tua mengetahui apa saja riwayat tontonan anak                                 | √       | √       |
| 9  | Para orang tua menghabiskan waktu bersama dengan anak melakukan aktivitas fisik di rumah | √       | √       |
| 10 | Para orang tua mengetahui dampak positif gadget sebagai media bermain anak               | √       | √       |
| 11 | Para orang tua mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan gadget bagi anak               |         |         |

(Sumber: Tim Pengabdian, 2024).

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, diketahui bahwa ada perubahan signifikan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pelatihan, terutama pada pemahaman terkait macam-macam media bermain anak. Sebelum dilakukan mereka belum mengetahui dan memahami ternyata sumber daya yang sederhana bisa menjadi salah satu media bermain dan belajar bagi anak. Selanjutnya terjadi perubahan terkait dengan pemahaman

pentingnya mengawasi anak saat bermain gadget sehingga para orang tua yang tadinya membiarkan anaknya bermain gadget di luar rumah, mengubah keputusannya.

Hal ini menunjukkan bahwa timbulnya kesadaran para orang tua dalam mengawasi tontonan anak pada gadget mereka. Para orang tua juga sepakat bahwa mereka sering memantau tontonan anak, karena khawatir anak menonton hal-hal negatif yang mungkin tidak sengaja muncul dalam tontonan anak. Mereka juga sepakat bahwa sebisa mungkin melakukan pengawasan dengan mengetahui riwayat tontonan anak, meskipun terkadang ada satu dua tontonan yang tidak terpantau.

Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian melalui kegiatan *service learning* kami menemukan bahwa di TK Sehat, sebagian besar para orang tua ternyata tidak mengetahui macam-macam media bermain anak. Hanya ada beberapa orang tua yang mengetahui beragam macam media bermain anak. Hal ini dikarenakan para orang sering menghabiskan waktu dengan anak, sehingga hanya sesekali memberikan tontonan melalui gadget sebagai media bermain anak. Para orang tua di TK Sehat sepakat bahwa mereka lebih banyak mempersilahkan dan membiarkan anak-anak mereka untuk melakukan beragam aktivitas fisik di rumah, sehingga media bermainnya adalah lingkungan fisik yang ada.

Para orang tua di TK Sehat sepakat bahwa mereka mempersilahkan anak-anak melakukan kegiatan fisik dan bermain di luar rumah karena mereka mengetahui beragam manfaat yang dapat meningkatkan kegiatan fisik motorik kasar dan halus anak melalui aktivitas fisik anak di luar rumah. Selanjutnya sebagian orang tua sepakat bahwa mereka sudah mengetahui dampak positif dari penggunaan *gadget*. Sebagian orang tua telah mengetahui dampak buruk bermain gawai atau *gadget* secara berlebihan karena terlihat dari keseharian anak, sedangkan sebagian lagi masih kurang memerhatikan kegiatan bermain *gadget* anak dengan alasan asalkan anak anteng, sehingga terjadi dibiarkan.

Beberapa temuan di atas menunjukkan bahwa pada umumnya para orang tua di TK Sehat sepakat bahwa mereka mengetahui bagaimana manfaat permainan edukatif bagi anak mereka. Namun mereka belum paham bagaimana memulai rancangan permainan edukatif yang menggunakan alat dan bahan sederhana yang dapat dijadikan media bermain anak. Secara kognitif para orang tua telah memiliki penguasaan dalam permainan edukatif, namun dalam praktiknya para orang tua memerlukan penguatan yang bersifat praktis.

Hal ini menunjukkan bahwa secara umum para orang tua mengetahui manfaat

permainan edukatif dalam meningkatkan aspek kognitif bagi anak mereka. Ini mendukung temuan sebelumnya bahwa alat permainan edukatif dapat mengeksplorasi aspek kognitif melalui alat pembelajaran edukatif sederhana (Karim, et.al 2014). Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada suatu objek tertentu, maka keterampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Sebelum dilakukan pelatihan sebagian besar para orang tua membiarkan anak beraktivitas di rumah, mengeksplorasi lingkungan rumah dengan berbagai sumber daya yang ada sebagai media bermain anak. Namun tidak sedikit orang tua yang membiarkan anak menonton tayangan, bermain game pada gawai yang dipinjamkan kepada anak mereka dengan alasan agar anak mudah dikendalikan. Namun setelah dilakukannya kegiatan pelatihan, para orang tua semakin menyadari bahwa mendampingi tontonan anak mereka merupakan hal yang wajib dilakukan terutama saat anak menggunakan gadget di luar rumah (lihat tabel 2). Sehingga para orang tua lebih semangat dalam menggali informasi tentang permainan edukatif bagi anak mereka, baik melalui media social maupun melalui kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di TK Sehat.

Alat permainan edukatif yang dimaksud dalam pelatihan ini merupakan alat dan bahan yang sederhana, murah, dan dapat dimiliki oleh setiap keluarga. Alat dan bahan yang ada dibuat sekreatif mungkin untuk menstimulasi keterampilan anak melalui kegiatan bermain. Alat permainan yang dimaksud adalah alat yang digunakan sebagai sarana untuk bermain dalam pendidikan. Alat permainan yang tersedia dapat dijadikan media pengajaran dan sarana untuk menarik focus anak, stimulasi pemahaman, perkembangan dan pertumbuhan. Karim et.al (2014) juga menyebutkan bahwa alat permainan edukatif bagi anak adalah alat bermain yang dapat menstimulasi panca indra dan kecerdasan anak. Dokumentasi Hasil kegiatan dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini:



**Gambar 4.** Dokumentasi Hasil Kegiatan  
(Sumber: Tim Pengabdian, 2024)

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui kegiatan pelatihan pembuatan permainan edukatif bagi para orang tua di TK Sehat menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini terbukti berhasil dilakukan. Dari 33 orang tua sebagai peserta yang mengikuti kegiatan ini sebagian besar berhasil dalam membuat permainan edukatif yang diajarkan oleh tim pengabdian. Tidak hanya itu para orang tua juga sepakat bahwa mereka berharap kegiatan ini rutin dilakukan oleh mitra.

## Referensi

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ...Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and pro social behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136, 151–173.
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 "Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN".
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The benefits of playing video games. American Psychologist*, 69, 66–78. Retrieved August 22, 2018, from <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/a0034857>

- Gee, J. P. (2007). *Good video games b good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. New York, NY: Peter Lang.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1, 62–70. Retrieved August 22, 2018, from <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/a0026969>
- Juho Kahila, et.al (2019). Children's Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games. *Games and Culture*, 1-22. DOI: 10.1177/1555412019845592.
- Karim, et.al (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Volume 1, Nomor 2, Oktober 2014, hal 76-146.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah*. 7 (2) hlm 195-208.
- Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., & Grob, A. (2011). *Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. Personality and Individual Differences*, 51, 117–122. Pergamon, Turkey. Retrieved August 22, 2018, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191886911001450>
- Tortolero, S. R., Peskin, M. F., Baumler, E. R., Cuccaro, P. M., Elliott, M. N., Davies, S. L., ...Schuster, M. A. (2014). Daily violent video game playing and depression in preadolescent youth. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17,609–615. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4227415/>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 Nomor 2.

### **Ucapan Terima Kasih**

Kami ucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, pihak sekolah di TK Sehat selaku mitra serta para orangtua TK Sehat yang bersedia mendukung, memfasilitasi dan bergabung dengan tim pelaksana pengabdian untuk menyelesaikan kegiatan pengabdian pada masyarakat ditahun ini.