
Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Sosialisasi Alat Permainan Edukatif Puzzle Digital Bagi TK Kartini Desa Sentul Kabupaten Jombang

Anggi Indah Yuliana^{1*}, Candra Fatmawati Firdaus², Ayu Mahdalena³, Siti Nur Fadhillah⁴

¹Agroekoteknologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

²Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: anggiyk@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has had a negative impact on early childhood learning. Online learning system and limited face-to-face learning system is less able to train children's motor skills. Therefore, community service activities in the form of socializing digital puzzle educational game tools are carried out with the target of teachers and students of Kartini Kindergarten. This community service activity was carried out from October to November 2021 which took place at Kartini Kindergarten, Sentul Village, Tembelang District, Jombang Regency. The method used in this activity was problem solving. The stages in this activity included the initial survey and coordination with partners; design of socialization materials and delivery of socialization materials. The results of community service activities showed that: (1) this digital puzzle educational game tool is a learning tool for early childhood that is able to train children's motor skills; (2) this digital puzzle educational game tool can add variety to puzzle games in the form of digital numbers; and (3) this digital puzzle educational game tool can be produced and become a new business opportunity for teachers.

Keywords: Educational Game Tools; Digital Puzzles; Socialization; Child's Motor Skills

ABSTRAK

Pandemi covid-19 menimbulkan dampak negatif bagi pembelajaran anak usia dini. Sistem pembelajaran secara daring maupun tatap muka terbatas dinilai kurang melatih kemampuan motorik anak. Oleh karena itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi alat permainan edukatif puzzle digital dilakukan dengan sasaran guru dan siswa TK Kartini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Bulan Oktober s/d November 2021 yang bertempat di TK Kartini, Desa Sentul Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah problem solving. Adapun tahapan dalam kegiatan ini antara lain survei awal dan koordinasi dengan mitra; perancangan materi sosialisasi dan penyampaian materi sosialisasi. Hasil kegiatan menunjukkan kegiatan sosialisasi alat permainan edukatif puzzle digital memberikan dampak antara lain (1) alat permainan edukatif puzzle digital ini menjadi sarana pembelajaran anak usia dini yang mampu melatih motorik anak; (2) alat permainan edukatif puzzle digital ini dapat menambah variasi permainan puzzle dengan bentuk angka digital; dan (3) alat permainan edukatif puzzle digital ini dapat diproduksi rumahan (homeindustry) dan menjadi peluang usaha baru bagi para guru.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif; Puzzle Digital; Sosialisasi; Kemampuan Motoric Anak

PENDAHULUAN

Desa Sentul adalah salah satu desa yang terletak di Kec. Tembelang, Kab. Jombang Jawa Timur. Desa Sentul ini memiliki luas wilayah 73.931 Ha, yang terbagi menjadi dua dusun yaitu Dusun Sentul Timur dan Dusun Sentul Barat dengan berbagai batasan – batasan wilayah, yaitu : Sebelah Utara Bedahlawak, Sebelah Selatan Tembelang, Sebelah Timur Pulorejo, dan Sebelah Barat Kepuhrejo. Dengan jumlah 8 RW dan 23 RT. Jumlah penduduk di Desa Sentul ini kurang lebih 3.986 jiwa, dengan mata

pencaharian di Desa Sentul ini sebagian besar penduduk adalah petani dan pedagang dengan wilayah potensi desa adalah pertanian dan perdagangan.

Di Desa Sentul ini terdapat beberapa lembaga pendidikan, mulai dari Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), SDIT, MI Nidhomiyah, MTsN 16 Jombang dan lembaga pendidikan non formal yang lain. TK Kartini merupakan salah satu lembaga pendidikan untuk Anak Usia Dini yang bertempat di Desa Sentul. Lembaga ini dikepalai oleh Ibu Yayuk Sri Rahayu, dan TK Kartini ini sudah terakreditasi A, lokasi TK Kartini bertepatan di depan makam warga Desa Sentul. Jumlah seluruh peserta didik di TK Kartini ada 94 anak, namun dengan masih adanya pandemi covid 19 ini maka kegiatan belajar mengajar tidak bisa maksimal seperti sebelumnya (Rohanah *et al.*, 2020). Proses pembelajaran saat ini dibagi menjadi dua sesi dalam satu minggu dengan pembagian siswa 50% di tiga hari pertama dan 50% di tiga hari terakhir.

Pandemi Covid 19 sangat mempengaruhi proses belajar anak, dengan proses pembelajaran daring yang hampir dua tahun melanda Indonesia menjadikan peserta didik kurang melatih kemampuan motorik. Hal ini menjadikan peserta didik membutuhkan permainan yang dapat melatih kemampuan tersebut. Selain itu ada permasalahan di TK Kartini ini adalah kurangnya pengembangan permainan edukatif sehingga membutuhkan permainan yang variatif agar anak-anak tidak merasa jenuh (Wardani & Chikmah, 2022). Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh Pengelola TK Kartini maka dilakukan sosialisasi alat permainan edukatif puzzle digital (Nasirudin *et al.*, 2021). Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Ningsih, 2018). Kegiatan sosialisasi alat permainan edukatif puzzle digital memiliki tujuan antara lain menjadi salah satu sarana pembelajaran motorik anak usia dini; meningkatkan variasi metode pembelajaran anak usia dini; serta memberikan peluang ekonomi bagi para guru TK Kartini.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Bulan Oktober s/d November 2021 yang bertempat di TK Kartini, Desa Sentul Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah problem solving yaitu kegiatan dilaksanakan berdasarkan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan pada kegiatan ini antara lain:

- Survei awal dan koordinasi dengan mitra
Survei awal dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2021 dengan tujuan untuk menggali informasi terkait permasalahan yang dihadapi oleh TK Kartini dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini pada masa pandemi Covid 19. Selanjutnya dilakukan koordinasi terkait jadwal pelaksanaan sosialisasi, peserta dan materi sosialisasi
- Perancangan materi sosialisasi
Pada tahap ini tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat menyusun materi sosialisasi alat permainan edukatif puzzle digital. Selain itu, tim juga melakukan uji coba produk. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 1 – 11 November 2021.
- Penyampaian materi sosialisasi
Penyampaian materi sosialisasi dilakukan dengan sasaran Guru dan Siswa TK Kartini Desa Sentul Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang pada tanggal 15 November 2021. Dalam kegiatan ini disampaikan materi tentang peranan alat permainan edukatif bagi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi alat permainan edukatif puzzle digital merupakan salah satu upaya penyediaan sarana pembelajaran yang menyenangkan pada anak usia dini. Sosialisasi alat permainan edukatif puzzle digital bagi guru dan siswa bertempat di TK Kartini Desa Sentul Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Kegiatan ini terbagi dua menjadi tahapan yaitu sosialisasi alat permainan edukatif dan praktek penggunaan puzzle digital bagi siswa.

Kegiatan sosialisasi alat permainan edukatif dilakukan dengan metode demonstrasi dan diskusi dengan peserta (Gambar 3.1). Dalam kegiatan ini, para siswa dan guru diperkenalkan puzzle digital sebagai alat permainan edukatif yang berguna untuk melatih kemampuan motorik siswa. Puzzle digital merupakan alat permainan puzzle berkarakter yang didesain seperti angka digital. Alat permainan edukatif ini selain dapat melatih motorik anak juga dapat melatih kemampuan merangkai hingga membentuk angka yang dikehendaki. Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan perkembangannya pada anak usia dini serta menjadi tolak ukur untuk membuktikan bahwa

anak tumbuh dan berkembang dengan baik (Fitriani, 2018). Agar kemampuan motorik dapat berkembang dengan baik maka anak harus diberikan kesempatan baik oleh orang tua, guru/sekolah, dan lingkung, serta kesempatan yang tepat untuk perkembangan secara optimal melalui kegiatan bermain, bergerak dengan leluasa dan membuat sesuatu dengan permainannya (Kusumaningtyas, 2016).



Gambar 1. Sosialisasi Alat Permainan Edukatif Puzzle Digital Bagi Guru dan Siswa TK Kartini



Gambar 2. Praktek Alat Permainan Edukatif Puzzle Digital

Praktek penggunaan alat permainan edukatif puzzle digital diselenggarakan dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terkait cara kerja alat. Siswa-siswi TK Kartini dilibatkan secara langsung untuk menyusun puzzle menjadi angka-angka digital sesuai instruksi dari guru pendamping (Gambar 3.2). Penggunaan puzzle berupa angka digital selain meningkatkan kemampuan motorik anak juga diharapkan meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam mengenal angka. Jika anak diberikan permainan yang mengandung unsur edukatifnya maka dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak tersebut dan melatih daya ingat dari anak tersebut (Muloke et al., 2017).

Alat permainan edukatif puzzle digital mudah diaplikasikan sebagai sarana pembelajaran di TK Kartini. Alat permainan edukatif puzzle digital juga mudah untuk diadopsi cara pembuatannya. Bahan yang digunakan adalah kayu (partikel) sebagai alas, kayu jati belanda sebagai puzzle dan menggunakan dowl 8 ml sebagai pengait. Hal ini dapat menjadi peluang bisnis bagi para guru dengan cara memproduksi alat permainan edukatif dan dipasarkan sebagai media pembelajaran kepada lembaga pendidikan maupun masyarakat umum. Alat permainan edukatif menjadi salah satu hal yang diminati masyarakat di masa pandemi covid-19 karena alat permainan edukatif secara offline dinilai mampu menciptakan aktivitas anak, anak dapat berinteraksi langsung dengan alat permainan dan lingkungan, serta membuat anak tidak ketergantungan dengan perangkat seluler (Hignasari, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diterapkan di TK Kartini ini dapat disimpulkan bahwa : (1) alat permainan edukatif puzzle digital ini menjadi sarana pembelajaran anak usia dini yang mampu melatih motorik anak; (2) alat permainan edukatif puzzle digital ini dapat menambah variasi permainan puzzle dengan bentuk angka digital; dan (3) Alat Permainan Edukatif Puzzle Digital ini dapat diproduksi rumahan (homeindustry) dan menjadi peluang usaha baru bagi para guru. Keberlanjutan

kegiatan ini diharapkan para guru lebih kreatif dalam memaksimalkan puzzle edukatif, tidak hanya di puzzle angka namun juga bisa mengembangkan puzzle puzzle dalam bentuk lainnya

DAFTAR RUJUKAN

- Fitriani, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hignasari, L. V. (2020). Analisis Peluang Usaha Pembuatan Alat Permainan Edukatif Anak Selama Masa Pandemi Covid-19. *VASTUWIDYA*, 3(2), 14–22.
- Kusumaningtyas, L. E. (2016). Bermain Dalam Rangka Mengembangkan Motorik Pada Anak Usia Dini. *INDRIA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, 1(1), 32–42.
- Muloke, I., Ismanto, A., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 1–6.
- Nasirudin, M., Ashar, S., Sulaikho, S., Cahya, D., & Baqi, S. A. (2021). Menjaga Generasi Islam Bangsa untuk Cerdas Membaca Al Qur'an sesuai Tajwid. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 75-81.
- Ningsih, T. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca Ngaji Asyik” Untuk Anak Usia Dini*. Istana Agency.
- Rohanah, S., Waqfin, M. S. I., & Nur, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Projected Motion Media Pada Mata Pelajaran Mulok Keagamaan Sholat Dhuha Kelas 4 SDN Karangpakis 1 Kabuh Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 3(3), 55-60.
- Wardani, D. K., & Chikmah, E. L. Z. (2022). Analisis Hubungan Peranan Orang Tua Siswa Kelas VII-T di MTsN 3 Jombang. *Exact Papers in Compilation (EPiC)*, 4(4), 629-634.