

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI GAME EDUKASI PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI TK KRISTEN TIKALA

Srivan Palelleng^{*1}, Aryo Michael², Melki Garonga³

¹²³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia
Toraja

*e-mail penulis korespondensi: srivanpalelleng2@gmail.com

Abstrak

TK Kristen Tikala merupakan salah satu tempat belajar yang dalam proses pembelajarannya masih menggunakan alat peraga dan buku cetak. Masalah yang dihadapi oleh para guru adalah siswa cepat sekali bosan sehingga merasa hanya sebentar bisa fokus dalam belajar. Dan masalah yang dihadapi siswa adalah bahwa mereka merasa cepat bosan dan tidak tertarik mengikuti pelajaran tetapi mereka lebih suka bermain. Tujuan pelaksanaan Pk ini adalah untuk memberikan alternative media pembelajaran anak usia dini dengan memanfaatkan aplikasi game edukasi puzzle. Metode pelaksanaan PkM adalah menggunakan metode observasi, metode praktek dan evaluasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan PkM adalah identifikasi masalah, persiapan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi. Hasil evaluasi yang dilaksanakan diakhir kegiatan pelatihan disimpulkan bahwa penggunaan game puzzle dalam proses pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar dan sekaligus mampu menambah minat siswa dalam belajar ini terlihat dari antusias siswa dalam menyelesaikan setiap level dalam game tanpa menyadari bahwa waktu belajar sudah selesai.

Kata kunci: Edukasi, Game, Media, Pelatihan, Pembelajaran, Puzzle

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan banyaknya pengguna smartphone saat ini menjadi sebuah tantangan dan juga peluang bagi dunia pendidikan untuk ikut berkembang seiring berkembangnya teknologi saat ini. perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini, berpengaruh terhadap proses pembelajaran di dunia pendidikan. Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran pada anak usia dini juga berpengaruh pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia dini akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dalam tahap ini anak usia dini akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang menyenangkan(Nisa', 2020).

TK Kristen Tikala merupakan salah satu tempat belajar yang dalam proses pembelajarannya masih menggunakan alat peraga dan buku cetak.

Masalah yang dihadapi oleh para guru adalah siswa cepat sekali bosan sehingga merasa hanya sebentar bisa fokus dalam belajar. Dan masalah yang dihadapi siswa adalah bahwa mereka merasa cepat bosan dan tidak tertarik mengikuti pelajaran tetapi mereka lebih suka bermain.

Pada zaman digital yang semakin berkembang maka diperlukan sebuah media yang dapat digunakan anak usia dini untuk bermain sambil belajar. Berdasarkan permasalahan mitra maka teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan Game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (Rozi & Khomsatun, 2019). Game edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dimulai dari usia 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pembelajaran mengenal binatang, mewarnai, corat-coret, menyanyi serta alphabet. Game edukasi, diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan untuk lebih maju.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai aplikasi game puzzle sebagai media pembelajaran adalah penelitian yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Dan Fuzzle Untuk Anak Usia Dini (Huzena et al., 2020), Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini (2 - 6 Tahun) Berbasis Android (Iskandar Alam et al., 2020), Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (Prasetyo et al., 2021), Perancangan Dan Pembuatan Game Puzzle 2d Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia (Febrianto, n.d.) dan Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Profesi Pada Anak Usia Dini Berbasis Website (Faathirza et al., n.d.).

Beberapa pengabdian yang dilaksanakan yang merupakan kegiatan yang serupa adalah Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Puzzle di SD Negeri 1 Kekeru Kabupaten Lombok Barat (Setiawan et al., 2023) dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Untuk Meningkatkan Kemahiran Bahasa Inggris Siswa Di Smp Negeri 11 Mimika (Darman & Lapu, 2022).

Berdasarkan penelitian yang terdahulu maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan menggunakan Aplikasi Game Edukasi Puzzle yang dihasilkan dari penelitian yang berjudul Aplikasi Game Edukasi Puzzle sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Usia Dini (Palelleng & Tandiang, 2023).

2. METODE

Solusi yang ditawarkan kepada mitra sesuai dengan masalah yang dihadapi yaitu pelatihan penggunaan game edukasi puzzle sebagai media pembelajaran anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan di TK Kristen Tikala yang beralamat di Kelurahan Tikala Kecamatan Tikala dengan peserta 20 orang.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan melalui:

- a) Metode Observasi dan diskusi melalui kunjungan ke lokasi penelitian dan berdiskusi mengenai masalah yang dihadapi dan harapan yang diinginkan oleh mitra dalam menyelesaikan masalah tersebut
- b) Metode praktek dimana kegiatan dilaksanakan melalui praktek langsung mulai dari proses penginstallan dan cara menggunakan aplikasi yang ditawarkan
- c) Metode Evaluasi berupa tanya jawab untuk mengetahui kendala dan permasalahan peserta selama kegiatan pelatihan yang berlangsung

Tahapan pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

- a) Tahap Identifikasi Permasalahan
Tahap ini dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan mitra mengenai masalah yang dihadapi dan harapan yang diinginkan untuk menyelesaikan masalah
- b) Tahap Persiapan Kegiatan
Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah membuat konsep pelatihan serta penyusunan panduan agar memudahkan dalam pelaksanaan pelatihan.
- c) Tahap Pelaksanaan Kegiatan
Pelaksanaan kegiatan melalui kegiatan pelatihan dengan metode praktek langsung (Praktikum) dimana narasumber akan menjelaskan setiap langkah demi langkah dan peserta langsung mempraktekkan dan bila ada yang ingin bertanya bisa langsung bertanya selama pelatihan berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama enam (6) bulan yaitu bulan Januari - Juli 2023 di TK Kristen Tikala dengan peserta sebanyak 20 Siswa. Pelaksanaan kegiatan dibagi atas tiga(3) tahap yaitu tahap identifikasi masalah, tahap persiapan kegiatan dan tahap pelaksanaan kegiatan.

a) Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah, tim melakukan observasi langsung ke sekolah yang dijadikan mitra yaitu TK Kristen Tikala dalam proses ini terjadi beberapa proses yaitu pengamatan langsung cara atau metode pembelajaran, selanjutnya terjadi proses diskusi dengan guru tentang masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan sekaligus harapan yang diinginkan oleh guru untuk menyelesaikan masalah tersebut, proses berikutnya dalam observasi adalah diskusi dengan siswa tentang keluhan dan keinginan mereka dalam proses belajar di sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 3 Januari 2023.



Gambar 1. Wawancara dengan Guru TK Kristen Tikala

b) Tahap Persiapan Kegiatan

Setelah merumuskan masalah yang dihadapi oleh mitra maka selanjutnya Tim menyusun rencana penyelesaian masalah yang ada dengan menetapkan metode pembelajaran menggunakan game puzzle. Selanjutnya tim melakukan studi tentang penelitian yang sudah menghasilkan game puzzle dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan game puzzle berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Srivan Palelleng dan Erik [3], maka kegiatan pengabdian bisa dilaksanakan. Aplikasi game puzzle tersebut adalah pengenalan hewan dan buah yang dibagi menjadi masing-masing 10 level dengan tingkat yang berbeda. Proses selanjutnya adalah melakukan proses penginstalan aplikasi di HP masing-masing Tim yang selanjutnya menjadi dasar dalam membuat panduan penggunaan aplikasi yang nantinya akan digunakan saat pelatihan penggunaan aplikasi bagi siswa di TK Kristen Tikala Setelah semua sudah siap maka Tim selanjutnya berdiskusi dengan pihak sekolah kapan waktu pelaksanaan yang tepat untuk melakukan pelatihan penggunaan aplikasi game puzzle untuk para siswa. Semua tahap persiapan kegiatan ini dilaksanakan mulai tanggal 3 Februari 2023 sampai 22 Juni 2023.



(a)

(b)

Gambar 2. Contoh Tampilan Puzzle dalam Aplikasi (a) Hewan dan (b) Buah

c) Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Setelah tiba pada jadwal pelaksanaan yang sudah ditetapkan antara pihak sekolah dan Tim yaitu pada hari Jumat tanggal 23 Juni 2023 maka Tim langsung menuju ke lokasi dengan membawa beberapa HP android, buku panduan penggunaan aplikasi, spanduk dan daftar hadir. Adapun jadwal kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan adalah proses pengenalan, proses install aplikasi, proses pengenalan aplikasi, proses penggunaan aplikasi, dan proses evaluasi. Guru kelas yang bertindak sebagai pemandu kegiatan melakukan pengenalan untuk semua anggota tim yang hadir saat pelatihan. Selanjutnya guru menyerahkan kepada ketua tim untuk melanjutkan kegiatan.

Ketua tim kemudian menjelaskan bagaimana metode pelatihan yang dilaksanakan yaitu dengan cara praktek langsung dan sepanjang pelatihan merupakan sesi diskusi dimana setiap siswa bisa langsung bertanya saat ada yang tidak dimengerti. Anggota tim yang lain kemudian membagikan buku Panduaan penggunaan aplikasi untuk setiap peserta. Karena jumlah HP android yang ada hanya berjumlah 10 buah maka dibentuklah 10 kelompok dimana masing-masing kelompok beranggotakan dua(2) orang siswa. Tim dan guru akan menjadi pendamping selama pelatihan berlangsung.



Gambar 3. Proses Belajar Menggunakan Aplikasi Game Edukasi Puzzle

Dengan instruksi dari narasumber maka proses yang dilaksanakan adalah proses install aplikasi di masing-masing HP. Selanjutnya diberikan penjelasan untuk setiap menu yang ada. Kemudian dengan menggunakan cara tutorial aplikasi dijelaskan dengan langsung mempraktekkan setiap langkah yang ada. Contoh yang diberikan adalah level 1 saja dan untuk level selanjutnya diberikan kesempatan kepada setiap peserta untuk mencoba dengan tetap pendampingan dari tim. Karena waktu yang terbatas yaitu pelatihan dilaksanakan mulai pukul 08.00 wita sampai pukul 11.00 wita maka saat waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 ternyata peserta yang

paling cepat hanya menyelesaikan puzzle sampai level 5 untuk pengenalan hewan.

Selama tiga(3) jam pelatihan tidak terlihat peserta merasa bosan tetapi mereka semakin antusias dan penasaran untuk menyelesaikan semua level pada game puzzle yang ada. Dan karena waktu yang terbatas maka pelatihan ditutup dengan evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta untuk mengetahui bagaimana perasaan mereka menggunakan game puzzle tersebut, apa kendala yang mereka hadapi, dan apa saran mereka untuk kegiatan ini.

Kegiatan diakhiri dengan photo bersama dengan siswa, guru, kepala sekolah dan tim dari Prodi Teknik Informatika UKI Toraja.



Gambar 4. Photo Bersama di Akhir Kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian masalah yang dialami mitra dan hasil evaluasi yang dilaksanakan di akhir kegiatan pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game puzzle dalam proses pembelajaran dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar dan sekaligus mampu menambah minat siswa dalam menyelesaikan belajar hal ini juga dilihat dari antusias siswa dalam menyelesaikan setiap level dalam game tanpa menyadari bahwa waktu belajar sudah selesai. Saran yang diberikan oleh siswa kepada Tim saat evaluasi adalah menambah jumlah level dan kalau memungkinkan bisa ditambah untuk topik yang lain misalnya pengenalan alat transportasi dan beberapa topik yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Bapak Eru Wiryomiharto, S.Pd., M.M., selaku Kepala Sekolah TK Kristen Tikala yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan PkM
2. Bapak dan Ibu Guru TK Kristen Tikala yang telah mendampingi selama pelaksanaan PkM
3. Siswa TK Kristen Tikala yang telah bersedia menjadi peserta pelatihan

- dan sekaligus sebagai responden pada PkM ini
4. Tim yang sudah mendukung kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Darman, D., & Lapu, L. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Untuk Meningkatkan Kemahiran Bahasa Inggris Siswa Di Smp Negeri 11 Mimika. *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 86–91. <https://doi.org/10.47178/tongkonan.v1i2.1760>
- Faathirza, I., Malik, M. I., Khatami, M., Dermawan, R., & Ahmadin, D. (n.d.). TUGAS BESAR SISTEM MULTIMEDIA.
- Febrianto, W. (n.d.). Perancangan Dan Pembuatan Game Puzzle 2d Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia.
- Huzena, B. R., Fatmawati, F., & Handayani, P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Dan Fuzzle Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Informatic and Information Security*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.31599/jiforty.v1i1.139>
- Iskandar Alam, T. H., Soekarta, R., & Mulyaddin, M. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini (2 – 6 Tahun) Berbasis Android. *Insect (Informatics and Security): Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), 35. <https://doi.org/10.33506/insect.v5i2.1447>
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 001. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>
- Paleleng, S., & Tandiang, E. (2023). Game Edukasi Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android.
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JlPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>
- Setiawan, H., Witono, A. H., Saputra, H. H., Rosyidah, A. N. K., & Khair, B. N. (2023). Workshop on Making Puzzle Game-Based Learning Media at SD Negeri 1 Keker, West Lombok Regency. 2.