

Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif bagi Anak Usia Dini TKQ Al-Banna

Septiana Ika Ningtyas
Universitas Indraprasta PGRI
septiana_ningtyas@yahoo.com

Abstrak

Aplikasi *game* edukatif saat ini sedang marak digunakan oleh peserta didik, mulai dari Taman Kanak-kanak hingga mahasiswa di perguruan tinggi. Dikarenakan idenya para pendidik untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan di saat pembelajaran dilakukan melalui daring (dalam jaringan) dengan adanya pandemi wabah virus Covid-19 ini sehingga mengharuskan setiap penduduk untuk melakukan *social distancing* di mana menghindari kerumunan, aktivitas yang membutuhkan banyak peserta dan lain sebagainya. Tentunya bukan menjadi hal yang mudah saat siswa “dipaksa” untuk melek teknologi apalagi pada usia dini yaitu jenjang TK dan menjadi hal yang cukup membingungkan sebab mayoritas para orang tua dan guru kurang paham dalam menggunakan *game* edukatif dan hal ini cukup rumit dalam pengaplikasiannya ditambah lagi dengan kurang pengawasan orang tua saat anaknya bermain *game online* dan penggunaan kuota internet yang cukup menyita sebab sering kali digunakan anaknya untuk bermain *game online*. Tujuan diadakannya kegiatan ini untuk memperkenalkan para guru tentang *game online* yang lebih edukatif pada siswa sebagai sarana untuk menyegarkan pikiran siswa saat belajar hanya menggunakan buku dan melatih daya fokus peserta didik tentang pendalaman materi yang telah diberikan. Metode yang digunakan adalah dengan memberikan edukasi sekaligus *workshop* dan praktik langsung penggunaan *game* edukatif ini. Hasil yang didapat dari program ini adalah *game educandy* amat bermanfaat baik guru maupun siswa di TKQ Al-Banna memiliki aktivitas baru yaitu gurunya dapat mengombinasikan metode pembelajaran dari yang konvensional dikombinasikan dengan teknologi yang membuat pembelajaran semakin mudah serta guru dapat menyampaikan materi serta latihan soal tidak lagi monoton dan mengalihkan perhatian siswa pada *game online* yang kurang mendidik.

Kata Kunci: *game edukatif, anak usia dini, teknologi*

Application of Educational Game Learning Media for Early Childhood TKQ Al-Banna

Abstract

Educational game applications are currently being used by students, from kindergarten to college students. Due to the idea of educators providing fun learning when learning is done online (on a network) with the Covid-19 virus outbreak, it requires every resident to practice social distancing where to avoid crowds, activities that require many participants and so on. Of course it is not an easy thing when students are "forced" to be technology literate, especially at an early age, namely the kindergarten level and it becomes quite confusing because the majority of parents and teachers do not understand how to use educational games and this is quite complicated in its application coupled with lack of parental supervision when their children play online games and the use of internet quota which is quite consuming because their children often use them to play online games. The purpose of this activity is to introduce teachers to online games that are more educative to students as a means to refresh students' minds when learning to only use books and train students' focus on deepening the material that has been given. The method used is to provide education as well as workshops and direct practice of using this educational game. The results obtained from this program are educandy games are very useful both teachers and students at TKQ Al-Banna have a new activity, namely the teacher can combine learning methods from conventional ones combined with technology that makes learning easier and teachers can deliver material and practice questions no longer monotonous and distract students from online games that are less educational.

Keywords: *educational games, early childhood, technology*



PENDAHULUAN

Setiap lembaga pendidikan dalam menjalankan fungsinya selalu mempunyai harapan tentang bentuk lulusan yang dihasilkan. Lulusan yang dihasilkan setidaknya-tidaknya memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap, sebagai bentuk perubahan perilaku hasil belajar. Setiap manusia memiliki pemikiran yang berbeda dan anak diibaratkan kertas putih polos dengan sentuhan dan goresan orang tuanya yang nantinya mengantarkan anak menuju masa depan yang lebih cerah. Seorang anak memiliki potensi yang masih harus dikembangkan, memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar (Dian, 2015). Dalam ranah pendidikan, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat dibutuhkan karena proses pertumbuhan serta perkembangan anak terjadi pada rentang usia 0-6 tahun yang di mana terjadi sangat pesat sehingga anak membutuhkan pelayanan yang sesuai dengan rentang usianya (Alfi Sufianti Febriani, 2018). Dengan adanya tugas perkembangan yang diemban anak-anak, diperlukan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang bisa “dibungkus” dengan permainan, suasana riang, enteng, bernyanyi dan menari. Bukan pendekatan pembelajaran yang penuh dengan tugas-tugas berat, apalagi dengan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan pembiasaan yang tidak sederhana lagi, seperti paksaan untuk membaca, menulis, dan berhitung dengan segala pekerjaan rumahnya yang melebihi kemampuan anak-anak.

Namun sayangnya dengan kemajuan teknologi yang kian pesat, di mana saat ini anak-anak dikendalikan oleh gawai dan *game online* yang merusak segala organ tubuhnya terutama otak. Menurut Statista, jumlah pemain *game mobile* di Indonesia mencapai 54,7 juta pada 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan 2019 sebanyak 44,1 juta. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan *game mobile* Indonesia yang terbesar di Asia Tenggara. Berdasarkan data AppAnnie, 30% unduhan *game mobile* di Asia Tenggara ada di Indonesia pada 2020. Posisi kedua ditempati Vietnam sebesar 22%, Filipina (16%), Thailand (15%), dan Malaysia (8%). Sedangkan, proporsi unduhan *game online* dari Singapura di Asia Tenggara hanya sebesar 1%. Seiring hal tersebut, pendapatan dari *game mobile* di Indonesia pun mencapai sebesar USD1,3 miliar pada 2020, naik 10,8% dari tahun sebelumnya yang sebesar USD982 juta. Pendapatan tersebut diperkirakan meningkat menjadi USD1,5 miliar pada 2021. Hal yang membuat makin ironis adalah anak lebih suka bermain *game online* daripada belajar, lebih suka membicarakan mengenai Mobile Legends ketimbang PR atau hafalan perkalian. (Yudhistira, 2020). *Game* edukasi yang dikembangkan saat ini diharapkan mampu mengubah pola pikir anak terhadap materi pembelajaran yang membosankan sehingga nantinya dengan media *game* edukasi anak mampu menyimak pelajaran dan minat terhadap materi sesuai dengan minatnya terhadap *game online* tersebut. Ada beberapa nilai plus dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional umumnya. Salah satu utamanya *game* edukasi terdapat pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk mengembangkan logika serta pengertian pemain terhadap suatu masalah (Vitaningsih, 2016).

Anak usia dini memperoleh kesenangan dengan cara bermain serta rangsang lebih lanjut melalui peningkatan intelektual anak didapat melalui bermain, dengan bermain mampu mencapai perkembangan motorik maupun kognitif. Pada kegiatan



belajar mengajar yang terjadi di TKQ Al-Banna para guru mengatur siswa dalam beberapa kelompok, ada kelompok membaca, menulis dan berhitung, terkadang mengenal huruf pun juga disertai dengan nyanyian untuk mempermudah siswa dalam menghafal huruf tersebut namun sayangnya para guru masih belum mengenal *game* edukatif melalui *smartphone* atau *online* sehingga dalam pembelajaran siswa cenderung bosan karena diberikan materi yang itu-itu saja.

Dihadirkan model pembelajaran *game* edukatif untuk kebermanfaatannya aktivitas bermain mempunyai banyak keterampilan individu serta intelektual siswa, agar dapat memperoleh pendidikan pada jenjang mendatang (Rezika Perwita Arum, 2021). Oleh karena itu dengan bermain memperoleh pengembangan daya khayal dan penjelajahan selain itu lebih dapat menyiasati *mood* belajar siswa dikarenakan sifatnya yang seperti *game online* seperti yang dimainkan anak saat ini dengan berbagai warna yang kontras serta permainan dengan berbagai jenis dan tingkat kesulitan namun tetap mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyaknya permainan kata, beragam jenis *game* yang harus diselesaikan ditambah dengan kombinasi warna yang menarik membuat siswa menjadi lebih semangat dan terhindar dari rasa bosan belajar.

Adapun permasalahan mitra yang dapat diidentifikasi ialah:

1. Perlunya penyegaran peserta didik saat belajar membaca, menulis dan berhitung.
2. Pembelajaran fokus dengan menggunakan buku dan latihan soal.
3. Belum pahamnya guru dalam memanfaatkan *game* edukasi untuk peserta didik

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka tim pengabdian masyarakat Unindra PGRI menawarkan solusi antara lain:

1. Penedukasian dan pelatihan baik secara *online* ataupun *offline* kepada para tenaga pengajar di TKQ Al-Banna secara efektif dan berkelanjutan.
2. Memberikan contoh serta pelatihan menggunakan *game* edukasi untuk mengurangi rasa jenuh peserta didik saat belajar dan juga pemahaman pada para guru untuk berinovasi membuat model pembelajaran.
3. *Sharing* dan diskusi tentang permasalahan yang mereka hadapi saat mengajar dan memberikan konseling sebagai suatu solusi agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Bentuk luaran yang dihasilkan berupa pemahaman akan manfaat penggunaan media *online* untuk pembelajaran yang efektif, yang ditandai dengan perubahan sikap dan perilaku serta antusias mengikuti pembelajaran *online*. Sehingga nilai positif yang didapatkan peserta bermanfaat bagi dirinya sendiri dalam peningkatan kualitas diri serta memberi pengaruh yang baik bagi orang lain. Target luaran berikutnya adalah memublikasikan artikel hasil pengabdian masyarakat ini di jurnal nasional.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelaksanaan penerapan *game edukatif* Educandy ini diawali dengan pengenalan konsep serta pemaparan tujuan pentingnya *game* edukatif diperkenalkan kepada anak usia sekolah, Setelah dicapai kesepakatan antara kepala sekolah dan TKQ Al-Banna maka dimulailah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kegiatan berlangsung selama 3 hari dimulai dari hari Sabtu, 22 Mei 2021 hingga Selasa 25 Mei 2021. Adapun susunan acara kegiatan berlangsung per harinya sebagai berikut;

KANGMAS is a journal published by Neolectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.



Rancangan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesuai tahapan-tahapan antara lain seperti tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan metode pelaksanaan

No.	Tahapan	Materi/Kegiatan	Metode	Tempat
1.	Persiapan	- Pembekalan materi pelaksanaan prakegiatan oleh masing-masing dosen pengusul.	Diskusi kelompok, pemecahan masalah.	Video call
		- Mempersiapkan data peserta untuk kegiatan	Survey + pengamatan	
2.	Pelaksanaan	-Motivasi/ <i>Ice Breaking</i> -Pengenalan jenis-jenis <i>game</i> edukatif	Demonstrasi Ceramah, Demonstrasi	Zoom Cloud
		-Memperkenalkan <i>game</i> Educandy	Diskusi, pemecahan masalah	TKQ Al-Banna
		-Pendampingan dalam praktik akses <i>game</i> Educandy	Demonstrasi, diskusi dan <i>trial</i>	TKQ Al-Banna
		- Memberi pemahaman manfaat <i>game</i> edukatif		TKQ Al-Banna
		- Memberikan kesempatan guru untuk masing-masing mencoba <i>game</i> Educandy secara mandiri	Ceramah dan simulasi Demonstrasi	<i>Google meeting</i>
3.	Evaluasi	Membuka sesi tanya jawab dan diskusi kendala yang ditemukan saat percobaan <i>game</i> Educandy	Diskusi kelompok dan pemecahan masalah	<i>Google meeting</i> dan Whatsapp group.
4.	Hasil Akhir	Keterampilan <i>softskill</i> sehingga para peserta memiliki kemampuan selain mengajar dan lebih fleksibel dalam proses belajar mengajar di kelas.	Monitoring	WA group
4.	Laporan	- Menyusun laporan sesuai dengan format LPPM - Menyerahkan laporan	Diskusi kelompok dan pemecahan masalah	-Rumah Dosen Pengusul kegiatan -LPPM UNINDRA

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul penerapan media pembelajaran *game* edukatif bagi anak usia dini TKQ Al-Banna ini tim pengusul dan mitra melakukan kerja sama yang baik. Tahapan kegiatan yang direncanakan dijelaskan terlebih dahulu dengan rinci dan diharapkan adanya umpan balik dari peserta selama kegiatan berlangsung.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah terlaksana di TKQ Al-Banna tentang penerapan media pembelajaran *game* edukatif bagi anak usia dini di TKQ Al-Banna ini berlangsung dengan baik, Kegiatan mensosialisasikan *game* edukasi yang disebut *Educandy* ini belum banyak diketahui oleh para guru di TKQ Al-Banna, karena warna-warni *games* yang cerah dan terdapat banyak permainan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan maka *Educandy* ini cocok untuk diterapkan pada siswa di TKQ Al-Banna. *Educandy* sendiri merupakan salah satu aplikasi *games* di mana melibatkan pemainnya untuk menyelesaikan tantangan yang telah diatur oleh guru/tutor sebelumnya, Para guru/tutor mengatur jenis permainan dan materi sebelumnya untuk dimainkan oleh siswanya, guru/tutor berhak menentukan pilihan jawaban berdasarkan jenis permainan, ada menyusun huruf, menebak kata, hingga pada soal dengan jawaban pilihan ganda. Keseluruhan *games* tersebut harus ditentukan dan diatur oleh guru/tutor sebelumnya sehingga siswa paham aturan bermainnya.

Game edukatif saat ini penggunaannya makin meluas, serta makin banyak para ahli yang membuat *game* edukatif sedemikian menarik seiring perkembangan zaman yang semakin pesat serta untuk mengimbangi keberadaan *game online* yang juga makin merebak di kalangan anak-anak khususnya. Tujuan dibuatnya *game* edukatif ini untuk mengusir kejenuhan bagi anak semasa pembelajaran, selain itu sebagai bentuk penyegaran agar anak tidak stres belajar. *Game* edukatif *Educandy* ini dibuat dengan berbagai karakter permainan yang mudah dan dipahami khususnya bagi anak usia dini di Taman Kanak-Kanak,

Awalnya TKQ Al-Banna menggunakan buku ajar serta berbagai latihan-latihan yang dibuat internal oleh guru-guru di TKQ Al-Banna tersebut, sesekali guru menyisipkan tarian, senam dan nyanyian bagi anak TK tersebut, dalam pembelajaran belum ada strategi khusus yang dibuat atau metode yang diajarkan untuk menyelengi kegiatan anak menulis, membaca seta berhitung. Berdasarkan temuan tersebutlah Tim Abdimas Unindra PGRI berinisiatif untuk mempraktikkan sekaligus mensosialisasi para guru TKQ Al-Banna untuk menggunakan *game* edukatif *Educandy* ini sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi siswa di TKQ Al-Banna.

Kegiatan pelaksanaan penerapan *game* edukatif *Educandy* ini diawali dengan pengenalan konsep serta pemaparan tujuan pentingnya *game* edukatif diperkenalkan kepada anak usia sekolah, Setelah dicapai kesepakatan antara kepala sekolah dan TKQ Al-Banna maka dimulailah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kegiatan berlangsung selama 3 hari dimulai dari hari Sabtu, 22 Mei 2021 hingga Selasa 25 Mei 2021. Adapun susunan acara kegiatan berlangsung per harinya sebagai berikut.

KANGMAS is a journal published by Neolectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.



Tabel 2. Susunan Acara Kegiatan Hari Pertama

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Sabtu/22-05-2021	08.30	Tim abdimas datang ke lokasi kegiatan untuk berkenalan, silaturahmi serta menyampaikan maksud dan tujuan diselenggarakan kegiatan abdimas ini
	10.00	Tim Abdimas dipersilahkan untuk memaparkan sekaligus menjelaskan bentuk kegiatan serta hal apa yang perlu dipersiapkan guru untuk mengikuti kegiatan abdimas ini.
	10.30	Tim abdimas dibantu dengan mahasiswa Unindra memberikan uji coba atau praktik dalam penggunaan <i>game</i> edukatif Educandy ini agar para guru di TKQ Al-Banna dapat mencoba memainkan dan men- <i>setting</i> permainan ini terlebih dulu sebelum nantinya diperkenalkan pada siswa di TKQ Al-Banna
	12.00 – 13.00	Ishoma
	13.00 – 15.00	Kegiatan sosialisasi <i>game</i> edukatif dimulai kembali dengan melakukan tutorial kepada guru TKQ Al-Banna satu persatu dan membantu para guru untuk men- <i>setting</i> <i>game</i> edukatif Educandy ini sesuai dengan bidang ajar masing-masing selanjutnya para guru melakukan ujicoba melalui <i>handphone</i> -nya masing-masing dan mempresentasikan <i>game</i> hasil <i>settingan</i> -nya kepada guru lainnya.
	15.00 – 16.00	Tanya jawab dari para guru kepada tim Abdimas tentang penerapan <i>game</i> edukatif Educandy.

Tabel 3. Susunan Acara Kegiatan Hari Kedua

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Senin/24 Mei 2021	07.00	Tim abdimas tiba di lokasi pengabdian kepada masyarakat TKQ Al-Banna untuk melakukan pendampingan serta sosialisasi langsung pada siswa di TKQ Al-Banna
	07.00-08.00	Siswa beserta guru TKQ Al-Banna melakukan doa bersama serta senam pagi sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar
	08.00-09.30	Kegiatan belajar mengajar TKQ Al-Banna sesi pertama dilaksanakan, tim Abdimas juga turut membantu melakukan kegiatan belajar mengajar serta menyisipkan <i>game</i> edukatif Educandy ini kepada siswa siswi TKQ Al-Banna. Para guru juga sesekali menyisipkan <i>game</i> edukatif ini jika melihat situasi kelasnya tidak lagi kondusif dan siswa sudah mulai terlihat tidak fokus pada materi yang disampaikan.
	09.30 – 11.00	Kegiatan belajar mengajar TKQ Al-Banna sesi kedua dilaksanakan masih dalam mensosialisasikan <i>game</i> edukatif Educandy ini, tim abdimas membantu para guru untuk bertindak sebagai tutor yang memperkenalkan Educandy ini kepada siswa siswi TKQ Al-Banna. Setelah siswa selesai membaca maka siswa diperbolehkan untuk mencoba Educandy ini untuk menjawab atau menyelesaikan tantangan sesuai materi yang guru berikan hari itu.
	11.00 – 12.00	Evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar hari ini yang dilakukan oleh kepala sekolah TKQ Al-Banna beserta para guru dan juga termasuk tim abdimas yang turut serta di dalamnya.



Tabel 4. Susunan Acara Kegiatan Hari Ketiga

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
Selasa/25 Mei 2021	07.00	Hari ini tim abdimas kembali melakukan kegiatan pendampingan serta evaluasi internal tim abdimas apakah <i>game</i> edukatif Educandy ini membawa manfaat dan cocok digunakan oleh anak usia dini.
	07.00 – 08.00	Tim abdimas kembali mengikuti doa bersama sekaligus senam pagi dengan para guru dan siswa TKQ Al-Banna
	08.00 – 09.30	Pembelajaran sesi pertama siswa TKQ Al Banna dilaksanakan, hari ini tim abdimas turut serta sepenuhnya dalam kegiatan belajar mengajar, setelah kegiatan membaca maka siswa langsung diarahkan untuk belajar sambil bermain menggunakan Educandy, Hari ini materi yang disampaikan adalah pengenalan makhluk hidup, sehingga guru dan tim abdimas mengatur permainan yang berhubungan dengan makhluk hidup, tampak siswa-siswa TKQ Al-Banna antusias dalam menebak kata, menebak gambar yang ditampilkan serta menebak kata yang tersembunyi.
	09.30 – 11.00	Kali ini siswa sesi kedua yang melakukan pembelajaran, tak jauh beda dengan siswa sesi pertama di mana setelah membaca dari buku cetak maka siswa langsung diarahkan untuk belajar materi dari <i>games</i> Educandy ini, dengan cepat siswa menyelesaikan beberapa permainan yang berkaitan dengan materi saat itu, mereka nampak lebih antusias dibandingkan hari pertama dikarenakan para siswa dan tim abdimas sudah dapat membaaur sehingga tidak terlihat lagi kekakuan antara kami.
	11.00 – 12.00	Kegiatan evaluasi proses belajar mengajar hari ini dengan para guru dan kepala sekolah TKQ Al-Banna.
	12.00 – 13.00	Ishoma
	13.00 – 14.00	Tim abdimas melakukan sharing serta keluhan dan kendala yang kemungkinan dialami dalam penggunaan educandy ini, maka diambil solusi bahwa penggunaan game ini tidak wajib setiap kali pembelajaran dilakukan, hanya jika siswa merasa bosan dan kelas sudah tidak kondusif untuk kegiatan belajar mengajar dikarenakan educandy ini juga difungsikan untuk menghindari kebosanan siswa terhadap materi yang diberikan guru serta siswa tidak terlalu banyak bermain game online yang tidak bermanfaat. Kehadiran educandy ini dirasa cukup membantu para guru agar dapat memfokuskan siswa kembali tanpa membuat suasana kelas menjadi rusuh.

KANGMAS is a journal published by Neolectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.



15.00

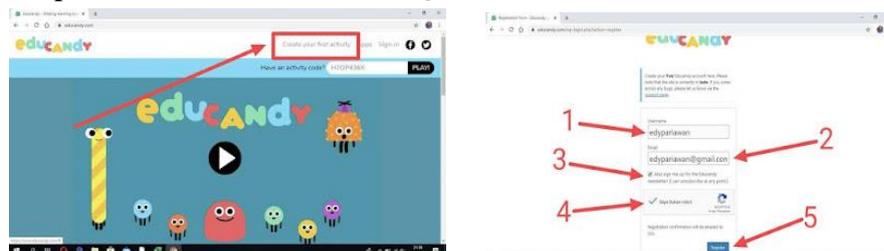
Tim abdimas berpamitan dengan kepala sekolah TKQ Al-Banna serta berfoto bersama dengan kepala sekolah dan guru-guru.

Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan program penerapan *game* edukatif Educandy kepada siswa TKQ Al-Banna berjalan dengan sangat baik. Peserta sangat antusias dengan setiap sesi acara yang dilaksanakan. Mereka sangat kooperatif dan menyukai jenis *game* tersebut, dengan diperkenalkannya Educandy mampu menarik perhatian siswa TKQ Al-Banna sehingga tidak lagi terbius oleh *game online* yang tidak edukatif. Sepaham dengan Junaida dalam jurnalnya yang mengatakan *game online* seolah membius para pemainnya, seorang anak belum merasa puas jika target dalam *game* yang dimainkan belum tercapai bahkan mereka tidak lagi peduli dengan gangguan apa pun, rasa lapar atau buang air kecil tidak lagi dihiraukan (Junida, 2019).

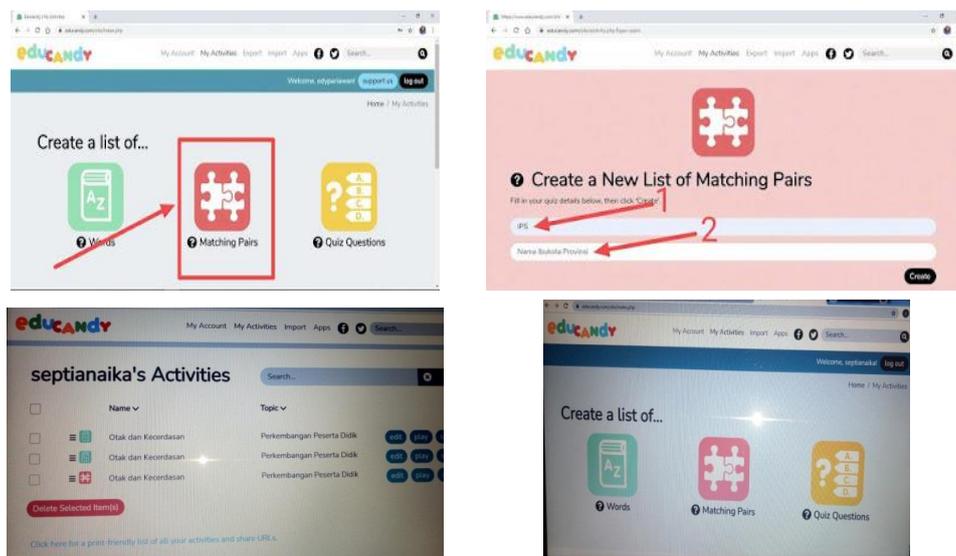
Pada pelaksanaan kegiatan, setiap anak diberi kesempatan untuk mencoba bermain dan menyelesaikan tantangan dari guru yang telah diatur sebelumnya, materi *games* disesuaikan dengan materi dan silabus yang hendak dicapai oleh guru tersebut, berkat Educandy ini siswa tidak lagi merasa jenuh serta bosan mendengarkan materi atau mengerjakan soal latihan di buku tugas, *game* edukatif ini juga mampu memicu semangat siswa untuk kembali fokus dan belajar sesuai tuntunan guru di kelasnya. Selain itu *game* Educandy ini juga dapat sebagai pembangkit semangat dan *mood* siswa saat sampai di TK, di mana seperti yang diketahui membangkitkan *mood* anak-anak terutama di TK bukanlah hal yang mudah, biasanya anak usia dini masih sering malas dan segan untuk mengikuti instruksi gurunya, dengan diberikannya *games* Educandy ini siswa di TKQ Al-Banna menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk segera belajar di kelas. Hal ini serupa dengan pernyataan Irman Effendi dalam jurnalnya yang menyatakan anak usia dini antara umur 3–6 tahun berada dalam masa *golden age* (usia keemasan) perkembangan otak mereka. Dalam fase ini ada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Ketidaktepatan tuntunan layanan dan pendidikan pada anak fase ini akan berdampak terhadap rendahnya mutu pendidikan dasar, bahkan hingga cakupan yang lebih besar lagi akan berdampak negatif bagi produktivitas, kemandirian, dan keandalan sumber daya manusia suatu bangsa (Irman Effendi, 2018).

Dengan diaplikasikannya *game* Educandy ini baik guru maupun siswa di TKQ Al-Banna memiliki aktivitas baru yaitu gurunya dapat mengombinasikan metode pembelajaran dari yang konvensional dikombinasikan dengan teknologi yang membuat pembelajaran semakin mudah serta guru dapat menyampaikan materi serta latihan soal tidak lagi monoton dan selalu berpegang pada buku latihan soal atau buku panduan diberikan oleh TKQ Al-Banna



Gambar 1. Log in di Educandy (Ariwibowo, 2021)





Gambar 2. contoh tampilan dan penggunaan Educandy

KANGMAS is a journal published by Neolectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang penerapan *game* edukatif bagi anak usia dini TKQ Al-Banna ini berlangsung sangat lancar dan sesuai dengan yang telah direncanakan. *Game* edukatif Educandy ini merupakan salah satu bentuk penyaluran apresiasi anak selama pembelajaran daring, di mana anak bermain *game online* namun juga disertai dengan pembelajaran dan materi yang diberikan guru. Anak usia dini merupakan cikal bakal pembentukan karakter yang sempurna nantinya sehingga mulai dari saat ini dibentuk kondisi psikis dan fisiknya agar tetap cerdas namun juga bisa mengontrol sosial emosionalnya di masyarakat umum. Penerapan pembelajaran melalui *game* edukatif ini diharapkan dapat menstimulasi rasa kreatif dan inisiatif anak serta kondisi yang pantang menyerah dalam menyelesaikan tantangan ataupun soal yang terdapat pada *game* Educandy tersebut.

Penerapan *game* edukatif Educandy ini diharapkan penggunaannya dapat tersebar luas melalui guru-guru yang semula telah di edukasi dan disosialisasi dan dapat mengajarkan kembali pada guru-guru lain sehingga nantinya anak terbiasa memainkan *games* yang sifatnya mendidik dan memberikan pengetahuan bukan hanya *games online* yang hanya menyebabkan kecanduan dan kerusakan pada otak. Games edukatif ini dapat berinovasi dan berkembang jenis tantangan dan soalnya serta fiturnya agar lebih menarik dan dapat setara dengan jenjang kelas dan sekolah sehingga sasarannya lebih meluas bukan hanya anak usia dini melainkan hingga pada anak usia SMA.

DAFTAR PUSTAKA

Alfi, S. F. E. H. (2018). Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 187.



Vol. 2, No. 3,
November
2021,
pp. 221-230

e-ISSN:

2722-2004

Application of
Educational
Game Learning
Media for Early
Childhood TKQ
Al-Banna

S. I. Ningtyas

- Dian, S. (2015). Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posyada. *Jurnal Infotel*, 7(2), 113.
- Irman, E. S. A. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Game Berbasis Android Untuk Pengenalan Abjad. *Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 2(2), 138.
- Junida, D. S. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini. *WALASUJI*, 10(1), 57-58.
- Rezika, P. A. A. M. (2021). Pemanfaatan Game Online sebagai Permainan Edukatif Modern Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 34.
- Vitaningsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *INFORM*, 1(1), 1.
- Ariwibowo, E. K. (2021, February 14). *Educandy*. Retrieved September 18, 2021, from membuat game edukatif: <https://www.erickunto.com/2021/02/educandy-membuat-game-interaktif-untuk-siswa.html>
- Yudhistira, A. (2020, Februari). *katadata*. Retrieved Agustus 2021, from katadata.co.id: <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>

