

## **GAME EDUKATIF DALAM PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DI RA MIFTAHUL ULUM DESA JERU**

**Nora Ria Retnasih<sup>1\*</sup>, Diva Rofiqo Nabilla<sup>2</sup>, Nur Fatimatuz Zahro<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, email: noraria@uin-malang.ac.id

<sup>2</sup> UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, email: divarofiqo@gmail.com

<sup>3</sup> UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, email: nfatimatuzzahro@gmail.com

\*Koresponden penulis

Info Artikel	Abstract
<p><b>Diterima: 14 Maret 2024</b> <b>Direvisi: 18 Maret 2024</b> <b>Diterbitkan: 1 Agustus 2024</b></p> <p><b>Keywords:</b> learning model; educational games; inspirational module</p> <p><b>Kata Kunci:</b> model pembelajaran; game edukatif; modul inspiratif</p>	<p><i>This service activity aims to help and train teachers to apply the use of game applications (educational games) and train teachers to innovate modules that are more interactive, creative, right on target, and of course able to develop according to developments in the current technological era. The application of media modules and educational games is intended to improve the quality and quality of RA Miftahul Ulum's students. This activity takes place in December - January 2022/2023 in East Jeru Village, Turen, Malang. The method used in this program is the ABCD (asset based community development) method, which is a model of community development and approach. The target that we want to achieve in this activity is for educators to be able to provide teaching and learning processes to children in a fun, interesting, creative, innovative and developing way according to existing technology, the form of which is to create innovative media modules and create applications that implement games. education appropriate to the abilities of children at their age.</i></p>
	<h3><b>Abstrak</b></h3> <p><i>Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu dan melatih pengajar menerapkan penggunaan aplikasi game (permainan edukatif) dan melatih pengajar untuk menginovasikan modul yang lebih interaktif, kreatif, tepat sasaran, dan tentunya mampu berkembang sesuai perkembangan di era teknologi yang sekarang. Penerapan media modul dan game edukatif dimaksudkan untuk meningkat kualitas dan mutu siswa-siswa RA Miftahul Ulum. Kegiatan ini berlangsung pada bulan Desember – Januari 2022/2023 di Desa Jeru Timur, Turen, Malang. Metode yang digunakan dalam program ini adalah metode ABCD (asset based community development) merupakan model pendekatan dan pengembangan terhadap masyarakat. Target yang kami ingin capai di kegiatan ini adalah agar pendidik bisa memberikan proses mengajar dan belajar ke anak-anak dengan menyenangkan, menarik, kreatif, inovatif dan berkembang sesuai teknologi yang ada, wujudnya adalah dengan membuat media modul yang inovatif dan membuat aplikasi yang mengimplementasikan game edukatif yang sesuai dengan kemampuan anak-anak di usia mereka.</i></p>

### **PENDAHULUAN**

Anak merupakan suatu aset berharga bagi bangsa yang perlu diperhatikan akan mutu dan kualitas pendidikannya. Adanya Program Wajib Belajar 12 Tahun merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan (Layla et al., 2022). Mutu dan kualitas Pendidikan anak

sangat berpengaruh pada kehidupan berbangsa dan bernegara dimasa depan. Pendidikan saat ini sudah mulai berbasis teknologi karena semakin tahun dunia semakin canggih, dengan memanfaatkan teknologi canggih ke dalam dunia pendidikan diharapkan anak memiliki kualitas yang lebih baik lagi, mereka mampu mengkombinasikan teknologi yang berkembang saat ini dengan sekreatif mungkin.

Mengkombinasikan teknologi yang saat ini berkembang pesat dengan dunia pendidikan juga merupakan upaya meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan. Mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar anak – anak (Muslihi & Achmad, 2020). Bahkan saat ini banyak *software* berbentuk media pembelajaran agar mempermudah proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *game* (Ismiati et al., 2021). Permainan yang dirancang untuk memberikan kesan belajar atau kesan pendidikan kepada pemainnya yaitu permainan edukatif (Rahmaniah et al., 2020). Belajar dengan menggunakan permainan edukatif bisa memberikan kesan yang kognitif dan afektif. Di era yang sekarang permainan edukatif akan dibalut dengan teknologi yang ada, maka akan berupa aplikasi *game*.

Tidak hanya menggunakan *software* yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, tetapi juga harus mengimbangi bahan belajar murid yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Perlunya mengembangkan bahan belajar agar murid tidak tertinggal secara mutu dan kualitas. Sekarang banyak sekali bahan belajar yang berkembang dan lebih modern salah satunya adalah dengan menciptakan modul atau media pembelajaran lainnya yang lebih kreatif, inovatif, dan lebih tertata. Tidak hanya di SD, SMP, SMA namun di masa kanak-kanak pun pendidikan berbasis teknologi juga diperlukan untuk mengembangkan pemikiran yang lebih canggih.

Pendidikan untuk anak usia dini dapat mulai diterapkan ketika anak sudah mampu merangsang keadaan disekitarnya. Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun, yang dimana bisa dikatakan sebagai individu yang unik mereka memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan dari segi emosi, kognitif, social dan juga fisik. (Purmintasari, Hidayat, and Kusnoto 2018). seperti yang disebutkan dalam *Nasional Assosiation in Education for Young Children* (NAECY 2022), mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun. Anak usia dini adalah sesosok orang yang usianya belum menginjak dewasa, menyenangkan, unik, dan seorang yang memiliki karakter berbeda-beda sesuai tahapan usianya. Pada umumnya usia pada anak usia dini adalah berkisar usia 0 – 6 tahun lamanya, dalam rentang usia 0 – 6 tahun ini disebut dengan *golden age* atau usia keemasan. Menurut F.J. Monks, dkk dalam Siti (2010), perkembangan merupakan proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Proses ini kekal dan tetap yang menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan pertumbuhan, pemasakan, dan belajar. Anak yang sedang melewati usia emas, mereka

mampu menampung beragam pengetahuan yang lebih luas lagi namun, apabila pada usia ini anak tidak mendapatkan pengetahuan yang luas maka, usia mereka hanya lewat sia-sia. Maka dari itu pada usia rentang usia ini anak membutuhkan pendidikan yang sangat intensif untuk membantu perkembangan anak yang maksimal. Untuk itu perlunya anak usia dini mengemban ilmu di lembaga pendidikan yang sudah disediakan contohnya seperti, RA, TK, KB, *DAYCARE*, dan TPA. RA (Raudhotul Athfal) dan TK merupakan lembaga pendidikan untuk anak-anak yang hampir sama namun bedanya RA lebih cenderung berbasis islam, RA merupakan singkatan dari Raudhatul Athfal merupakan bahasa arab yang berarti raudhatul adalah taman sedangkan athfal adalah kanak-kanak, kalau TK cenderung umum. Untuk KB untuk anak-anak usia 3-4 tahun. *DAYCARE* dan TPA lebih ke jasa penitipan anak atau pengasuhan anak, *daycare* ini masih terintegrasi dengan PAUD.

Pendidikan anak usia dini saat ini identik dengan belajar sambil bermain agar anak-anak tidak hanya belajar melainkan juga bermain sesuai dengan usianya yang masih rentang dibawah umur. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Mahardika, Waluyo, and Hafa (2022) pendidikan anak usia dini saat ini lebih mengarah pada generasi yang kebanyakan anak keasyikan bermain handphone maka dari itu terciptalah pembelajaran yang berbasis permainan pada lembaga-lembaga taman kanak-kanak. Namun pada perkembangan pendidikan saat ini hampir semua pembelajaran sudah mulai mengkombinasikan teknologi dalam membuat media pembelajaran.

Jeru Timur merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Terdapat satu sekolah setingkat RA di desa ini, yaitu RA Miftahul Ulum. RA Miftahul Ulum menggunakan masih menggunakan *creative curriculum* dengan menggunakan model pembelajaran berbasis sentra yaitu, sentra balok, sentra bermain peran, sentra alam dan *sains*, dan sentra persiapan. Namun, sejauh pengamatan dan keterangan dari beberapa pihak terkait, model pembelajaran di sekolah tersebut masih berdasarkan pada cara yang kurang inovatif terlebih lagi pada sentra persiapan. Pada sentra persiapan ini mereka menggunakan pembelajaran dari papan tulis dan buku yang sudah umum dan tidak ada inovatif. Bahkan dari segi pengajar mereka juga kurang bisa mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Untuk menjawab tantangan dalam dunia pendidikan, maka penting untuk dilaksanakan pengabdian khususnya pada pengajar dan anak-anak di sekolah tersebut. Pentingnya pengabdian ini dilakukan karena anak-anak usia dini masih perlu bimbingan dalam membangun karakternya menjadi yang lebih baik. Sehingga, kegiatan bermain dan belajar dapat merangsang tumbuh kembang anak dari segi emosi, kognitif, social dan juga fisik.

Dari permasalahan di atas, maka perlu adanya sebuah solusi yang membantu para pengajar untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi dalam proses mengajar. Maka dari itu, pengabdian kepada masyarakat kali ini dilaksanakan dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan media modul dan game edukatif pada pendidik di RA Miftahul Ulum yang kami anggap tepat untuk

bisa diterapkan di RA Miftahul Ulum. Tujuan dari sosialisasi ini, pertama adalah agar pengajar dapat memanfaatkan aplikasi *game* yang mengemas *game* edukatif sebagai pendukung penyampaian materi ajar sehingga membantu kegiatan belajar menjadi menarik, tepat sasaran, dan juga interaktif. Yang kedua adalah pengajar dapat menginovasikan dan mengembangkan modul bahan belajar yang sesuai dengan perkembangan sehingga dapat bersaing di era sekarang, dan juga dapat membantu proses belajar menjadi lebih modern, inovatif dan dapat bersaing. Ketiga adalah untuk meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan sehingga metode belajar yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak. Maka dari, ketiga tujuan diatas bisa meningkatkan motivasi, metode, minat, kognitif anak, mutu dan kualitas pendidik dan juga pendidikannya. Dengan adanya strategi sosialisasi untuk meningkatkan inovatif dan kreatifitas pendidik melalui media modul dan *game* edukatif maka peningkatan kemampuan pendidik akan membantu proses belajar mengajar yang lebih tepat sasaran, inovatif dan kreatif.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat kali ini menggunakan metode ABCD (*asset based community development*). Menurut Cahyani and Syefryeni (2021), *Asset Based Communities Development* (ABCD) merupakan model pendekatan dalam pengembangan di lingkungan masyarakat. Pendekatan ini menekankan pada potensi atau kelebihan tepatnya terdapat di dalam kelompok masyarakat yang dipandang mendukung pada kegiatan pengabdian pemberdayaan pada masyarakat disekitar desa. Metode ini merupakan salah satu metode yang pelaksanaannya melalui pendekatan dengan masyarakat. Menurut Maulana, (2019), menjelaskan bahwa metode ini memiliki lima tahap yaitu dimulai dari pendekatan dan pengamatan ditempat disebut juga *discovery* (pengkajian), *dream* (impian) yang dimaksud impian seperti apa yang akan diimpikan atau diharapkan pada pengajian dari permasalahan yang ada, kemudian *design* (prosedur) dimana prosedur ini berartikan sebagai prosedur apa yang cocok digunakan untuk memecahkan permasalahan yang dibahas pada discovey, kemudian *define* (tujuan) maksud dari tujuan itu adalah apa tujuan yang dapat diterapkan mencakup design yang telah dirancang dan dibuat, kemudian tahap terakhir adalah *destiny* (melakukan) yang dimaksud adalah melakukan apa yang sudah dirancang dan dibuat. Pelaksanaan pengabdian masyarakat berada di Desa Jeru bagian timur, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Pelaksanaan sosialisasi media pembelajaran berbasis *game* edukatif dan modul inspratif untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berhitung dilakukan di RA Miftahul Ulum. Pendidik di RA Miftahul Ulum berjumlah 13 orang pendidik dan 1 satpam dengan jumlah kelas A dan B adalah 8 kelas, 4 kelas TK A dan 4 kelas TK B. jumlah siswa yang mengenyam sekolah di RA Miftahul Ulum berkisar 100 anak. Tahapan dari pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut.

Tahap *discovery* (pengkajian), Kami melakukan pengamatan dan mengkaji masalah yang ada di RA Miftahul Ulum pada tanggal 22, 23, 24 Desember 2022 dengan didampingi oleh ibu rohis selaku kepala sekolah RA Miftahul Ulum. Ternyata di RA Miftahul Ulum masih kurang menerapkan pembelajaran berbasis teknologi sebagai media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Tahap *dream* (impian), setelah mengkaji masalah tahap selanjutnya adalah impian atau harapan. Pendidik menginginkan solusi apa yang dapat memecahkan permasalahan kurangnya pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi *game* edukatif, kami memberikan solusi mengadakan sosialisasi dengan pendidik mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan *game* edukatif dan penggunaan modul inspiratif sebagai portofolio karya untuk anak.

Tahap *design* (prosedur), setelah itu tahap design rancangan yang sudah dibuat sesuai dengan pengkajian masalah yang ada di RA Miftahul Ulum, yaitu sosialisasi mengenai media pembelajar yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan *game* edukatif dan didorong dengan modul inspiratif untuk menaruh hasil dari permainan *game* edukatif.

Tahap *define* (tujuan), tahap ini menentukan tujuan dari tahap design tujuan dari pengenalan *game* edukatif dan modul inspiratif ini untuk memanfaatkan aplikasi *game* yang mengemas *game* edukatif sebagai pendukung penyampaian materi ajar sehingga membantu kegiatan belajar menjadi menarik, tepat sasaran, dan juga interaktif, menginovasikan dan mengembangkan modul bahan belajar yang sesuai dengan perkembangan sehingga dapat bersaing di era sekarang, dan juga dapat membantu proses belajar menjadi lebih modern, inovatif dan dapat bersaing, dan meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan sehingga metode belajar yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak. Tujuan ini ditujukan untuk pendidik RA Miftahul Ulum.

Tahap *destiny* (melakukan), tahap ini merupakan tahapan melaksanakan sosialisasi mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan *game* edukatif dan didorong dengan modul inspiratif sebagai hasil akhir selesainya penggunaan *game* edukatif. Hasil akhir modul inspiratif ini dapat berupa karya portofolio penilaian per anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Lembaga RA Miftahul Ulum merupakan lembaga yang mewadahi aspirasi anak-anak pada masa golden age atau pada rentang usia 1-6 tahun. Masa golden age merupakan masa dimana anak berkembang dengan cepat dan berpikir secara luas, bahkan hingga bertanya pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang benar-benar tepat. Tingkat perkembangan anak pada masa ini berpengaruh pada masa yang akan datang, maka dari itu pentingnya memberikan perangsangan pada anak dini usia sebelum masuk sekolah. Perangsangan tersebut dapat ditemukan pada lembaga pendidikan anak usia dini berupa pendidikan Taman Kanak-Kanak, Raudhotul Atfhal (RA),

Kelompok Bermain, *Daycare*, dan masih banyak lagi lembaga yang serupa. Desa Jeru tepatnya bagian timur terdapat lembaga RA Miftahul ulum. Pengamatan yang dilaksanakan disana dan menjadikan RA Miftahul Ulum sebagai program kerja pengabdian masyarakat karena setelah ditelusuri kembali RA Miftahul Ulum memiliki beberapa sentra yaitu sentra balok, sentra bermain peran, sentra alam dan *sains*, dan sentra persiapan. Pembahasan yang dilakukan mengenai sentra persiapan, pengamatan yang dilakukan seperti apakah penerapan pembelajaran *calistung* atau membaca, menulis, dan berhitung sudah kondusif atau belum, dimana kondusif disini diartikan bahwa anak-anak kebanyakan masih belum bisa membaca, menulis, dan berhitung, malas untuk mengerjakan karena bosan, dan tidak memperhatikan ketika pendidik sedang menyampaikan materi atau bisa dikatakan asyik sendiri. Hal ini bisa disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang inovatif dan variatif atau hanya itu-itu saja.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap *discovery*. Pada tahap ini membuahkan hasil dari pengamatan KBM yang sudah kami lakukan selama 3 hari yaitu tanggal 22, 23, 24 Desember 2022 menghasilkan bahwa dengan pembelajaran yang dilakukan pada RA Miftahul Ulum masih kurang inovatif dan tidak berbasis teknologi alhasil membuat sebagian anak-anak merasa bosan karena hanya belajar itu-itu saja. Hal demikian tidak bisa dibiarkan begitu saja karena akan berdampak dikemudian hari, contohnya anak menjadi malas mengerjakan tugasnya, molor mengerjakan tugasnya padahal menurut STPPA atau Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada usia tersebut anak sudah mampu melakukan aktivitas dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. apalagi pada sentra persiapan, untuk itu pada hari Senin, 2 Januari 2023 kami memperkenalkan atau dapat disebut juga dengan bersosialisasi mengenai media pembelajaran *calistung* berbasis *game* edukatif dan modul inspiratif dengan menekankan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung kepada pendidik gunanya untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi agar RA Miftahul Ulum tidak tertinggal secara teknologi tentunya juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menguasai membaca, menulis, dan berhitung atau *calistung* dengan cara baru supaya tidak bosan dalam mengerjakan tugas.

Tahap yang kedua adalah tahap *dream* (impian). Pada tahap ini pendidik menyadari bahwa sekolah masih kurang penyadaran mengenai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Maka dari itu, setelah pengamatan beserta pendidik lainnya berkumpul untuk membicarakan mengenai solusi atau jalan keluar yang dapat memecahkan permasalahan kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi, solusi yang tepat yaitu media pembelajaran dikombinasikan berbasis teknologi dan berbasis *paper* yaitu memanfaatkan *game* edukatif yang didorong dengan modul inspiratif berupa portofolio.

Tahap yang ketiga adalah tahap *design* (prosedur). Pada tahap ini kami membuat *design game* edukatif dan modul inspiratifnya. Kami berencana

membuat *game* yang memiliki banyak tema mulai dari tema “diriku”, “hewanaku”, “profesiku”, “tanamanku”. Setelah menyelesaikan *design game* kami membuat *design* modul inspiratif, hasil *design* dapat dilihat pada gambar 1.1 dan gambar 1.2. Modul inspiratif yang dimaksud seperti portofolio penilaian atau portofolio hasil karya anak-anak, contohnya seperti, kolase menyesuaikan gambar, hasil menulis dan berhitung, pengelompokan gambar, mewarnai, menggambar, dan lainnya. karena jika hanya mengacu pada *game* saja, anak-anak hanya mengembangkan kemampuan membaca tetapi anak-anak tidak mengembangkan kemampuan menulisnya.

Tahap yang keempat adalah tahap *define* (tujuan). Tahap ini menentukan tujuan dari *design* yang telah dibuat. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan *game* edukatif dengan didorong modul inspiratif berupa portofolio karya anak adalah meningkatkan inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi. Tidak hanya itu, media ini bertujuan sebagai pendukung penyampaian materi ajar sehingga membantu kegiatan belajar menjadi menarik, tepat sasaran, dan juga interaktif, menginovasikan dan mengembangkan modul bahan belajar yang sesuai dengan perkembangan sehingga dapat bersaing di era sekarang, dan juga dapat membantu proses belajar menjadi lebih modern, inovatif dan dapat bersaing, dan meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan sehingga metode belajar yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak. Tujuan ini ditujukan untuk pendidik RA Miftahul Ulum.

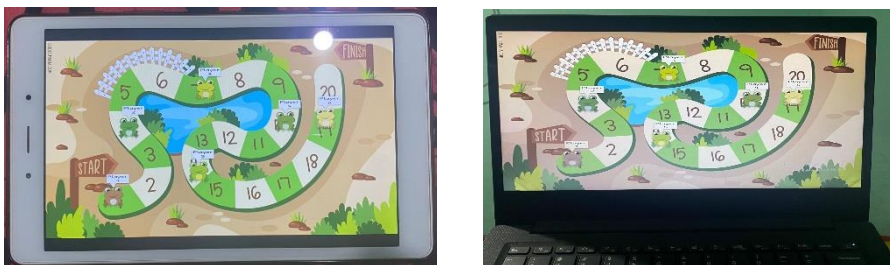
Tahap terakhir adalah tahap *destiny* (melakukan) dimana pada tahap ini dilaksanakan sosialisasi mengenai hasil pemikiran dan produk yang kami hasilkan. Hal pertama yang akan di sosialisasikan adalah permasalahan yang tengah terjadi di era zaman modern yaitu transisi atau peralihan ke zaman yang berbasis teknologi. Pembelajaran yang dilakukan pada RA Miftahul ulum khususnya pada kelas B di sentra persiapan masih sangat kurang dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu sosialisai yang dilakukan agar membuahkan hasil yaitu meningkatnya pembuatan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan berbasis teknologi dengan memanfaatkan *game* edukatif dan modul pembelajaran untuk menunjang media *game* edukatif tersebut.

Setelah itu, pada tahap ini memperkenalkan *game* edukatif yang sudah dirancang. *Game* ini mirip dengan permainan ular tangga yang biasa anak-anak mainkan di papan kertas. *Game* ini dikenalkan dengan nama “*snakes and ladders*”. *game* edukatif ini berlatar belakang seperti ular tangga sederhana, dengan bantuan melempar dadu didalam perangkat dan berjalan sesuai dengan angka yang didapat. Kemudian setiap berhenti ditempat yang sudah sesuai dengan angkanya, akan muncul beberapa pertanyaan yang mengenai membaca, menulis, dan berhitung. Anak dapat menjawab langsung apa jawaban dari pertanyaan yang didapat kemudian untuk rangsangan menulisnya anak-anak dapat menuliskan jawaban pada modul inspiratif setelah itu pendidik dapat mengajak anak-anak untuk membaca jawaban yang sudah diutarakan.

Dalam sosialisasi ini memaparkan bagaimana alur penggunaan *game* edukatif *snakes and ladder* secara rinci kepada pendidik RA Miftahul Ulum agar tidak terjadi *missing communication* mengenai Langkah penggunaan *game* edukatif ini.

Tidak hanya itu, kami juga menjelaskan bagaimana isi dari modul inspiratif yang tidak melulu bersifat monoton dan kaku, hal ini dapat menyebabkan anak mudah bosan saat KBM berlangsung. Modul yang baik harus sesuai dengan karakteristik anak sesuai dengan standar yang telah ditentukan, biasanya pendidik pada umumnya mengacu pada STPPA permendikbud 137 tahun 2014. Modul harus menyelipkan alokasi waktu belajar sambil bermain karena anak usia dini masih identik dengan aktifitas bermain, dalam aktivitas bermain anak-anak dapat mengembangkan pengetahuan yang masih belum dimiliki atau belum mendapatkan jawaban. Alokasi bermain sambil belajar ini dapat memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi, memperluas rasa bereksplorasi, mengembangkan imajinasi dalam mengembangkan kreativitas belajar. Modul yang inspiratif ini berguna untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung sebagai sarana mereka saat belajar.

Sosialisasi ini berlangsung selama 2 jam dengan diikuti 13 pendidik di RA Miftahul Ulum di aula serbaguna yang berada di RA Miftahul Ulum Desa Jeru Timur. Gambar dapat dilihat pada gambar 1.3. Setelah melakukan sosialisasi pada tanggal 2 Januari 2023, tanggal 3 Januari 2023 dilakukan penerapan media pembelajaran memanfaatkan *game* edukatif dengan didorong modul inspiratif berupa portofolio karya kepada anak-anak di RA Miftahul Ulum. Dari penerapan ini dapat disimpulkan bahwa media yang telah kami buat sudah efektif. Gambar dapat dilihat pada gambar 1.4.



*Gambar 1.1 media pembelajaran game edukatif*





*Gambar 1.2 media pembelajaran modul interaktif*



*Gambar 1.3 Foto Bersama Kepala Sekolah saat sosialisasi dan pelatihan media modul dan game edukatif*



*Gambar 1.4 Penerapan media modul dan game edukatif secara langsung kepada siswa*

Gambar 1.1 pada gambar ini merupakan design dari *game* edukatif yang sudah dirancang. *Game* ini memiliki nama yaitu “*snakes and ladders*” yang artinya permainan ular dan tangga. Gambar 1.2 pada gambar ini merupakan design dari modul inspiratif yang berisi hasil lembar kerja anak-anak setelah memainkan permainan. Modul inspiratif ini tidak hanya mengandalkan pensil dan penghapus namun juga mengandalkan menggunting, menempel, kolase, mengelompokan, mewarnai, melukis dengan media cap, dan lain sebagainya. Gambar 1.3 pada gambar ini merupakan momen dimana sosialisasi dengan pendidik sudah usai dan berjalan dengan lancar. Gambar 1.4 pada gambar ini merupakan momen dimana penerapan *game* edukatif dan modul inspiratif kepada anak-anak disana.

**Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan**

<b>Pertemuan</b>	<b>Hari, Tanggal</b>	<b>Materi</b>
1	Kamis, Jumat, Sabtu 22, 23, 24 Desember 2022	Pengamatan KBM RA Miftahul Ulum
2	Sabtu, 24 Desember 2022	Kumpul bersama pendidik RA Miftahul Ulum untuk membahas permasalahan yang terjadi dan Penentuan solusi
3	Minggu – Jumat, 25 – 30 Desember 2022	Membuat design yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi dan solusi yang sudah diberikan
4	Minggu – Jumat, 25 – 30 Desember 2022	Menentukan tujuan yang sesuai dengan design yang telah dibuat
5	Senin, 2 Januari 2023	Pelaksanaan sosialisasi media pembelajaran menggunakan <i>game</i> edukatif dan modul untuk meningkatkan membaca menulis menghitung atau calistung pada anak kelas B di RA Miftahul Ulum Desa Jeru Timur
6	Selasa, 3 Januari 2023	Penerapan media pembelajaran kepada anak-anak

Sosialisasi ini mengharapkan pendidik agar dapat meningkatkan media pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton dan kaku menjadi bervariasi dan berbasis teknologi dengan memanfaatkan *game* edukatif sebagai pendukung penyampaian materi ajar sehingga membantu kegiatan belajar menjadi menarik, tepat sasaran, dan juga interaktif. Setelah sosialisasi berlangsung diharapkan pendidik dapat meningkatkan inovasi pandangan dalam melaksanakan KBM mengikuti perkembangan zaman. Kemudian pendidik mampu meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan sehingga metode

belajar yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak. dari pembelajaran menggunakan media ini siswa dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berhitung atau calistung dan mengembangkan kreatifitas, pemikiran yang inovasi dan luas, memiliki ide-ide cemerlang dan unik. Setelah sosialisasi ini, pihak pendidik menyebutkan bahwa model pembelajaran yang telah disosialisasikan dapat diterapkan seterusnya dan memiliki keberlanjutan dalam media pembelajaran yang ditekankan.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan-kegiatan belajar dengan menggunakan media modul dan *game* edukatif di RA Miftahul Ulum memberikan kesan dan suasana yang baru dalam proses belajar dan mengajar. Siswa – siswa yang awalnya hanya belajar dengan gaya belajar yang kurang inovatif kini mendapatkan gaya belajar yang lebih inovatif dan tepat dengan sasarannya. Tentunya anak – anak sangat menyukai belajar dengan gaya belajar visual dimana menggunakan gambar – gambar atau video. Mereka lebih mudah untuk memahami pelajaran yang disampaikan, seperti menggunakan media modul dan *game* edukatif. Tidak hanya mudah dipahami dengan media – media seperti itu mereka juga tentunya dapat berkembang mengikuti teknologi yang ada.

Pendidik di RA Miftahul ulum juga mendapat inovasi yang luas mengenai bagaimana cara membuat media pembelajaran dengan mengkombinasikan berbasis teknologi dan bebabasis *paper*. Pendidik mampu menyampaikan materi ajar sehingga membantu kegiatan belajar menjadi menarik, tepat sasaran, dan juga interaktif, juga meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan sehingga metode belajar yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak. Tujuan ini ditujukan untuk pendidik RA Miftahul Ulum.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih kepada Bapak Lurah Desa Jeru Timur serta seluruh jajaran staf dan pegawai di kantor kelurahan Desa Jeru yang telah banyak membantu dan membimbing kami dalam melaksanakan pengabdian masyarakat. Mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah dan para guru juga staf – staf yang ada di Ra Miftahul Ulum yang sudah mendukung kami melaksanakan program Sosialisasi Media modul dan *Game* Edukatif di RA Miftahul ulum. Tak lupa ucapan terimakasih sebanyak–banyaknya kepada masyarakat Desa Jeru Timur yang telah menyambut dengan hangat dan menerima untuk melaksanakan program Sosialisasi Media modul dan *Game* Edukatif di RA Miftahul ulum. Juga yang terakhir ucapan terimakasih untuk semua pihak yang terlibat namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Cahyani, Annisa Regita, and Syefryeni. 2021. “Penyadaran Masyarakat Akan Sadar Wisata Melalui Kegiatan Bersih Lingkungan Dalam Mewujudkan

- Sapta Potensi Di Desa Sungsang Lv." *Jurnal Pengabdian Community* Vol. 3, No(2):60–64.
- Ismiati, Maria Bellanir, Latius Hermawan, Gunadi Emmanuel, and Sri Andayani. 2021. "Pelatihan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Pada Guru SDK Frater Xaverius 2 Palembang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Dharma* 1(2):80–96. doi: 10.33557/pengabdian.v1i2.1468.
- Layla, Muslena, Auva Zola, Diana Setya Fitri, Eryn Puspita, and Ermit Three. 2022. "Metode Visual , Auditorial Dan Kinestetik Dalam Meningkatkan Mutu Belajar Anak Suku Laut Kawal Pantai." 2(2):118–25.
- Mahardika, Esti Kurniawati, Sigit Waluyo, and M. Fauzi Hafa. 2022. "Evaluasi Metode Pembelajaran Melalui Permainan Di Taman Kanak Kanak Kota Blitar." 6(4):2745–52. doi: 10.31004/obsesi.v6i4.1083.
- Maulana, Mirza. 2019. "ASSET-BASED COMMUNITY DEVELOPMENT : Strategi Pengembangan Masyarakat Di Desa Wisata Ledok Sambu Kaliurang."
- Muslihi, M. T., and A. D. Achmad. 2020. "PKM Peningkatan Komunikasi Berbasis Game Animasi Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal ...* 3(2):46–51.
- NAECY. 2022. "GOVERNING AND LEADERSHIP.". diakses 15 Januari 2023.
- Purmintasari, Yulita Dewi, Sahid Hidayat, and Yuver Kusnoto. 2018. "Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Edukatif Di Paud Mekar Kecamatan Noyan." *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):155. doi: 10.31571/gervasi.v2i2.974.
- Rahmaniah, Rima, M. Hudri, Irwandi Irwandi, Moh Fauzi Bafadal, Nurmiwati Nurmiwati, and Hidayati Hidayati. 2020. "Permainan Edukasi Psikososial Di Desa Aik Berik Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 3(2):218. doi: 10.31764/jpmb.v3i2.2197.
- siti, aisyah. 2010. *Perkembangan Konsep Dasar Perkembangana Anak Usia Dini*. jakarta : universitas merdeka.