



Pelatihan Media Digital Edugame untuk Mengembangkan *Multiple Intelligence* Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Tk Muslimat Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan

Jauharotur Rihlah¹, Afib Rulyansah^{2*)}, Andini Hardiningrum³, Destita Shari⁴

Published online: 01 Juni 2023

ABSTRACT

This Community Service Program aims to analyze the effectiveness of edugames in developing various aspects of children's intelligence. The current issue faced by partners is that parents and educators may have limited understanding of the actual benefits and potential risks of edugames in developing the multiple intelligences of 5-6-year-old children. Active parental involvement in supporting learning through edugames is crucial. The results of this community service show that 80% of participating children exhibit high interest and engagement in edugames. Children show improved communication skills through edugame activities that encourage verbal and visual communication. Edugames are capable of developing various types of intelligence, especially kinesthetic intelligence through physical games and linguistic intelligence through speaking and writing challenges. 90% of parents feel that edugames support the development of various aspects of their children's intelligence, and 60% of educators report an increase in children's interest and participation in the learning process.

Keywords: Edugame, Multiple Intelligence

Abstrak: Program Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas edugame dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak. Permasalahan mitra yang saat ini terjadi adalah Orang tua dan pendidik mungkin memiliki pemahaman yang terbatas tentang manfaat sebenarnya dan potensi risiko dari edugame dalam mengembangkan multiple intelligence anak usia 5-6 tahun, Keterlibatan aktif orang tua dalam mendukung pembelajaran melalui edugame sangat penting. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah 80% anak-anak yang berpartisipasi menunjukkan minat dan keterlibatan yang tinggi dalam edugame. Anak-anak menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi melalui aktivitas edugame yang mendorong komunikasi verbal dan visual. Edugame mampu mengembangkan berbagai jenis kecerdasan, terutama kecerdasan kinestetik melalui permainan fisik dan kecerdasan linguistik melalui tantangan berbicara dan menulis, 90% orang tua merasa edugame mendukung pengembangan berbagai aspek kecerdasan anak-anak, 60% pendidik melaporkan adanya peningkatan dalam minat dan partisipasi anak-anak dalam proses belajar.

Kata kunci: Edugame, Multiple Intelligence

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

³ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

⁴ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

*) *corresponding author*

Afib Rulyansah
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Program Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas edugame dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak. Pengembangan media digital edugame sebagai alat pembelajaran memiliki potensi besar dalam menggabungkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendidik. Edugame menghadirkan pembelajaran melalui aktivitas bermain yang dapat memicu minat dan motivasi anak-anak. Selain itu, penggunaan media digital juga sejalan dengan

realitas dunia yang semakin terhubung dan digital pada era Revolusi Industri 4.0.

Namun, meskipun potensi positif yang dimiliki oleh media digital edugame, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Penggunaan teknologi pada anak usia 5-6 tahun memerlukan pendekatan yang hati-hati untuk memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan mereka, aman, dan bermanfaat. Selain itu, interaksi sosial langsung, keseimbangan waktu layar, serta peran orang tua dan pendidik tetap menjadi faktor penting dalam penggunaan media digital edugame.

Oleh karena itu, inisiatif pengabdian masyarakat yang mengarah pada pengembangan media digital edugame untuk mengembangkan *multiple intelligence* anak usia 5-6 tahun sangat relevan dan mendesak. Dengan memanfaatkan teknologi dengan bijak dan memadukan konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, kita dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik, menarik, dan mendidik dalam era Revolusi Industri 4.0. Inisiatif ini juga dapat membantu anak-anak dan pemangku kepentingan lainnya untuk merespons tantangan dan peluang pendidikan yang dihadirkan oleh perubahan zaman ini secara lebih efektif.

Permasalahan mitra yang saat ini terjadi adalah sebagai berikut:

- a. Orang tua dan pendidik mungkin memiliki pemahaman yang terbatas tentang manfaat sebenarnya dan potensi risiko dari edugame dalam mengembangkan *multiple intelligence* anak usia 5-6 tahun.
- b. Keterlibatan aktif orang tua dalam mendukung pembelajaran melalui edugame sangat penting. Namun, kurangnya dukungan dan pengawasan dapat mengurangi efektivitas dari inisiatif ini.
- c. Anak usia 5-6 tahun memiliki keterbatasan dalam kemampuan konsentrasi. Desain edugame yang tidak mempertimbangkan hal ini bisa membuat anak kehilangan minat dan fokus dalam waktu singkat.
- d. Kurangnya integrasi dengan kurikulum formal bisa mengurangi relevansi dan nilai pembelajaran dari edugame.

Solusi dari permasalahan di TK Muslimat Mazra'atul Ulum Paciran yaitu melakukan penerapan Media Digital Edugame untuk Mengembangkan *Multiple Intelligence Anak Usia Dini*. Permainan Digital Edugame ini memiliki beberapa fitur yang disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini dimana permainan ini difokuskan pada *Multiple Intelligence yang memiliki aspek kecerdasan antara lain* Kecerdasan Spasial (Visual), Kecerdasan Linguistik (Verbal), Kecerdasan Logis (Matematika), Kecerdasan Kinestetik (Jasmani), Kecerdasan Musik, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Naturalistik. Pada tiap-tiap aspek kecerdasan memiliki beberapa permainan dan memiliki panduan cara bermain beserta aturan mainnya. Edugame yang ditawarkan dirancang dengan mempertimbangkan kurikulum dan tujuan pendidikan yang ada.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan dengan penjabaran sebagai berikut:

Waktu, Tempat Pelaksanaan, dan Sasaran Peserta

Program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan diadakan di TK Muslimat Mazra'atul Ulum Paciran 01 Program akan dilaksanakan selama 12 Bulan.

Tahapan Pelaksanaan

Dalam rangka mencapai hasil yang maksimal dari solusi yang ditawarkan, berikut ini merupakan tahapan atau metode pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini.

- a. Tahap persiapan. Sejumlah kegiatan pada tahap persiapan ini adalah pertemuan secara daring dan luring untuk mendapatkan kesepakatan tentang permasalahan dan solusi yang akan diambil.
- b. Tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, dilakukan pelatihan penanaman dan pelestarian pemahaman kebhinekaan global melalui pemanfaatan teknologi digital.
- c. Tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian program pengabdian masyarakat.
- d. Tahap diseminasi. Semua hasil dari pengabdian masyarakat ini didiseminasikan pada platform/media yang telah ditentukan pada luaran program.

Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi program dilakukan untuk mengukur ketercapaian program yang dilaksanakan. Evaluasi dilakukan untuk setiap tahapan pelaksanaan program pengabdian masyarakat. Berikut disajikan metode dan cara pengukuran keberhasilannya.

Tabel 1. Monitoring dan Evaluasi

No	Tahapan	Pengukuran	Target Waktu
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Teridentifikasi minimal 2 permasalahan mitra • Terdapat alternatif solusi untuk menyelesaikan permasalahan mitra 	Bulan 1-2
2	Tahap pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksananya Pelatihan Media Digital Edugame untuk Mengembangkan <i>Multiple Intelligence</i> Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Revolusi Industri 4.0 	Bulan 3-9
3	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Program ini dikatakan berhasil apabila 8 dari 11 guru (73%) dapat mempraktikkan kembali cara menanamkan dan melestarikan kebhinekaan global melalui pemanfaatan teknologi digital. 	Bulan 10
4	Diseminasi	<ul style="list-style-type: none"> • 1 artikel yang diterima pada jurnal nasional terakreditasi • 1 artikel yang terpublikasi pada media massa online • 1 HaKI • 1 Laporan peningkatan keterampilan peserta kegiatan abdimas 	Bulan 8-12

Setelah program pengabdian masyarakat ini selesai dilaksanakan, akan tetap dilakukan pendampingan dalam Mengembangkan *Multiple Intelligence* Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Revolusi Industri 4.0. Monitoring dan evaluasi dilakukan secara daring atau luring setiap satu bulan sekali selama satu tahun setelah program pengabdian masyarakat ini selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pelatihan Pelatihan Media Digital Edugame untuk Mengembangkan *Multiple Intelligence* Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Revolusi Industri 4.0 di TK Muslimat Muslimat Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan diantaranya:

1. 80% anak-anak yang berpartisipasi menunjukkan minat dan keterlibatan yang tinggi dalam edugame.

2. Anak-anak menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi melalui aktivitas edugame yang mendorong komunikasi verbal dan visual.
3. Edugame mampu mengembangkan berbagai jenis kecerdasan, terutama kecerdasan kinestetik melalui permainan fisik dan kecerdasan linguistik melalui tantangan berbicara dan menulis.
4. 90% orang tua merasa edugame mendukung pengembangan berbagai aspek kecerdasan anak-anak.
5. 60% pendidik melaporkan adanya peningkatan dalam minat dan partisipasi anak-anak dalam proses belajar.

Hasil Evaluasi Persepsi Peserta selama Pelatihan

Setelah pelaksanaan pelatihan berakhir maka diberikan angket kepuasan kepada peserta pelatihan untuk mengukur kepuasan terhadap pelatihan. Hasil analisis angket kepuasan peserta pelatihan seperti Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Kepuasan

NO	INDIKATOR KEPUASAN MITRA	NILAI	KATEGORI
1	Kesesuaian perencanaan PkM dengan kebutuhan para mitra	85%	Sangat Baik
2	Kesesuaian pelaksanaan PkM dengan kaidah keselamatan kerja, kesehatan, kenyamanan, dan keamanan	90%	Sangat Baik
3	Kesesuaian pelaksanaan PkM dengan kaidah metode ilmiah	80%	Sangat Baik
4	Kesesuaian hasil pengabdian dengan perencanaan	85%	Sangat Baik
5	Hasil PkM sesuai dengan solusi yang diharapkan mitra	80%	Sangat Baik
6	Hasil PkM dapat dimanfaatkan secara maksimal	80%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 terbukti bahwa kegiatan Pelatihan Media Digital Edugame untuk Mengembangkan *Multiple Intelligence* Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Revolusi Industri 4.0 di TK Muslimat Muslimat Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil angket kepuasan yang dilakukan terhadap peserta pelatihan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pelatihan Media Digital Edugame untuk Mengembangkan *Multiple Intelligence* Anak Usia 5-6 Tahun Pada Era Revolusi Industri 4.0 di TK Muslimat Muslimat Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan berada pada kategori sangat baik. Penilaian peserta terhadap pelatihan ini menyangkut tentang Kesesuaian perencanaan PkM dengan kebutuhan para mitra Kesesuaian pelaksanaan PkM dengan kaidah keselamatan kerja, kesehatan, kenyamanan, dan keamanan, Kesesuaian pelaksanaan PkM dengan kaidah metode ilmiah, Kesesuaian hasil pengabdian dengan perencanaan, Hasil PkM sesuai dengan solusi yang diharapkan mitra, Hasil PkM dapat dimanfaatkan secara maksimal Hal ini menunjukkan bahwa program pelatihan yang diadakan oleh Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya telah berhasil memberikan pengalaman yang positif bagi para peserta.

Dalam hal diseminasi hasil, terdapat satu artikel yang diterima pada jurnal nasional terakreditasi, satu artikel yang terpublikasi pada media massa online, satu HaKI, dan satu laporan peningkatan keterampilan peserta kegiatan abdimas. Hal ini menunjukkan bahwa program pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi para peserta, tetapi juga memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat luas.

Untuk memastikan keberhasilan program pelatihan ini ber kelanjutan, dilakukan pendampingan dalam menguatkan iklim kebhinekaan global di sekolah. Monitoring dan evaluasi dilakukan secara

daring atau luring setiap satu bulan sekali selama satu tahun setelah program pengabdian masyarakat ini selesai. Dengan demikian, diharapkan program pelatihan ini dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan dalam memperkuat kebhinekaan dan persatuan bangsa.

Dalam program pelatihan ini, peserta diberikan kesempatan untuk mempelajari dan mempraktikkan cara membuat sebuah media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Hal ini sangat penting mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan teknologi digital, peserta pelatihan dapat mempersiapkan era industri 4.0. Pelatihan ini mendukung konsep bahwa penggunaan media digital edugame dapat membantu mengembangkan berbagai jenis kecerdasan pada anak usia 5-6 tahun. Ini sesuai dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0 yang menekankan pentingnya memiliki kecerdasan jamak untuk berhasil di masa depan.

Pelatihan kepada orang tua dan pendidik merupakan langkah penting dalam mengenalkan konsep edugame dan manfaatnya dalam pengembangan anak-anak. Ini memungkinkan mereka untuk mendukung anak-anak dengan lebih baik dalam penggunaan media digital edugame. Penekanan pada keterlibatan orang tua adalah hal yang penting. Orang tua berperan dalam mengawasi dan mendukung anak-anak dalam menggunakan edugame dengan cara yang positif. Pelatihan ini menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam era Revolusi Industri 4.0. Penggunaan media digital edugame merupakan salah satu cara untuk memastikan anak-anak siap menghadapi tantangan masa depan.

Dalam hal pendampingan, dilakukan monitoring dan evaluasi secara daring atau luring setiap satu bulan sekali selama satu tahun setelah program pengabdian masyarakat ini selesai. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi pelatihan yang telah dipelajari dan dipraktikkan oleh peserta pelatihan dapat terus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Dengan demikian, diharapkan program pelatihan ini dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan dan siap menghadapi era revolusi industri 4.0.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: Pelatihan penggunaan media digital edugame telah terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan (multiple intelligence) pada anak usia 5-6 tahun. Ini mencakup kecerdasan kinestetik, linguistik, interpersonal, intrapersonal, dan lainnya.

Pada Era Revolusi Industri 4.0 menuntut bahwa pendidikan harus mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi dunia yang semakin terhubung dan berubah cepat. Penggunaan media digital edugame merupakan salah satu cara untuk memastikan bahwa anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era ini.

Pelatihan ini juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam mendukung pembelajaran melalui edugame. Orang tua dapat berperan dalam mengawasi dan memandu anak-anak dalam menggunakan media digital edugame dengan cara yang positif.

Sebelum pelatihan, orang tua dan pendidik mungkin memiliki pemahaman yang terbatas tentang manfaat dan risiko penggunaan edugame dalam pendidikan anak usia dini. Namun, pelatihan ini membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep edugame dan dampaknya pada perkembangan anak-anak.

Pengembangan multiple intelligence melalui edugame merupakan investasi penting dalam persiapan anak-anak untuk masa depan yang penuh teknologi. Mereka akan lebih siap menghadapi tantangan masa depan yang semakin terhubung dan berbasis digital.

Dengan demikian, pelatihan penggunaan media digital edugame dalam mengembangkan multiple intelligence pada anak usia 5-6 tahun adalah langkah yang relevan dan efektif dalam

konteks Revolusi Industri 4.0. Hal ini dapat memberikan anak-anak bekal yang lebih baik untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan digital.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

REFERENCES

- Firdaus, Ahmad Luthfi. *"Penggunaan alat peraga mobil garis bilangan terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada materi bilangan"* (2011), 31-33.
- Hardian, R. (2019). *Pengembangan mobile edugame matematika untuk meningkatkan kemampuan aritmatika dasar siswa SD kelas 4 dan 5*. Jurnal Bahasa Rupa, 2(2), 98-108.
- Jundu, R., Kurnila, V. S., & Jelatu, S. (2018). *Visualisasi Pembelajaran*. Laksana, Dek Ngurah Laba, Maxima Yohana Jau, and Melania Restintuta Ngonu. (2021). *Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. ASPEK Perkemb. ANAK USIA DINI, 8.
- Nurrohman, Afidz. (2021). *Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. SINASIS (Seminar Nasional Sains). Vol. 2. No. 1.
- Rozi, Fahrur, and Ayunda Kristari. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) 5.1, 35-44.