

# **Respon Guru Terhadap Pelatihan *Game Digital* Menggunakan Aplikasi *LearningApps Matching Pairs* untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di SPS Nurul Athfal**

Ida Rahmawati, Finita Dewi, Suci Utami Putri

*Universitas Pendidikan Indonesia*

[idarahmawati@upi.edu](mailto:idarahmawati@upi.edu)

## **Abstrak**

Dalam upaya memutus tali penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah pemerintah membuat kebijakan untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada seluruh jenjang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Kualitas dari pembelajaran bergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk merancang dan menyajikan pembelajaran. Akan tetapi, kebijakan tidak diimbangi dengan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi digital. Kondisi ini menimbulkan permasalahan, di mana beberapa guru hanya menerapkan metode penugasan dan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif yang berdampak pada kejenuhan dan menurunnya minat belajar anak. Seperti halnya dengan pembelajaran di SPS Nurul Athfal yang hanya menggunakan *platform WhatsApp* dengan metode penugasan, sedangkan media pembelajaran luring yang digunakan adalah buku tematik dan boneka jari. Untuk itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan edukasi dan pelatihan penggunaan teknologi digital untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *game digital* menggunakan aplikasi *LearningApps* tipe *matching pairs*. Sehingga anak tidak hanya mengerjakan tugas, namun juga melakukan kegiatan yang menyenangkan agar keinginan belajar anak tetap tinggi. Metode yang digunakan dalam pengabdian terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya: 1) Tahap persiapan; perizinan, menentukan langkah-langkah penggunaan aplikasi, pembuatan panduan 2) Tahap pelaksanaan; webinar, workshop, uji coba, revisi 3) Tahap akhir kegiatan; evaluasi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian adalah peserta dapat meningkatkan kompetensi digital dengan membuat sendiri *game digital* untuk tema buah-buahan dan tema diriku menggunakan aplikasi *LearningApps matching pairs*. Berdasarkan hasil wawancara, guru memberikan respon positif dengan menunjukkan ketertarikan menerapkan media selama pembelajaran jarak jauh.

**Kata kunci:** pelatihan, *LearningApps matching pairs*, minat anak

## **Pendahuluan**

Ditengah merebaknya wabah Covid-19, dunia pendidikan adalah sektor yang sangat terdampak. Untuk memastikan terpenuhinya hak anak Indonesia mendapatkan layanan pendidikan serta mencegah penyebaran dan penularan *Corona Virus Disease (Covid-19)* di satuan pendidikan, kementerian pendidikan dan kebudayaan mengambil langkah mengubah pola-pola pembelajaran, dengan mengeluarkan SE Nomor 4 Tahun 2020 dan SE Nomor 15 Tahun 2020 untuk memberlakukan kebijakan Belajar dari Rumah melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Guru dapat memilih untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara daring maupun luring, atau kombinasi antara keduanya sesuai kondisi satuan pendidikan (Kemendikbud, 2020).

Meskipun sudah diberlakukan satu setengah tahun lamanya dalam pelaksanaannya pembelajaran jarak jauh belum berjalan secara efektif utamanya pada jenjang PAUD di pedesaan. Selain dari keterbatasan infrastruktur, kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru tentang teknologi digital juga menjadi kendala. Kekhawatiran guru pada penggunaan teknologi yang akan berdampak negatif bagi anak, seperti menyebabkan rasa malas belajar, kecanduan dan mengganggu kesehatan, juga kurangnya kelekatan yang terbangun antara guru dengan anak karena kurangnya interaksi dan aktivitas yang memungkinkan anak secara aktif bereksplorasi. Problematika yang sama dirasakan oleh tenaga pendidik di SPS Nurul Athfal, di mana minat belajar anak menurun karena kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Teknologi memang tidak dapat menggantikan peran guru dalam mengajar, membimbing dan mendidik, tapi penggunaan teknologi dengan regulasi yang tepat dan cermat dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. Saat ini ada banyak *platform digital* yang mendukung guru untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti *LearningApps*.

Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) *E-Comic Inservice Training: Antisipasi Transformasi Digital untuk PAUD* yang diselenggarakan oleh Universitas Pendidikan Indonesia, dari tanggal 30 Mei 2021 sampai dengan tanggal 28 Juli 2021, guru PAUD dibimbing menggunakan beberapa aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif bagi anak usia dini, salah satu aplikasi yang digunakan adalah *LearningApps* tipe *matching pairs*. Tujuan dari program ini adalah untuk memberikan pemahaman dan pelatihan pada guru dalam membuat sendiri media pembelajaran interaktif berbasis *game* digital yang merupakan bagian dari *e-comic* dengan menggunakan aplikasi *LearningApps matching pairs*.

### **Kajian teori**

#### **1. Game Digital**

Randi (2014) dalam (Rahman & Tresnawati, 2016) menyatakan bahwa *game* adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dan dengan tujuan *refreshing* (hal.185). Metode bermain adalah yang paling sesuai untuk anak usia dini, karena anak memiliki rentang fokus yang lebih sebentar sehingga memerlukan aktivitas yang menyenangkan untuk menarik perhatian anak. Sedangkan menurut Rusman, dkk (2013) permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan dalam (Nugraha, dkk., 2017, hal.93).

#### **2. Minat Belajar**

Hurlock (2002) (dalam Astriya & Kuntoro, 2015, hal.132) mendefinisikan minat belajar adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Anak dikatakan memiliki minat yang tinggi pada pembelajaran apabila anak menunjukkan keinginan dan antusiasnya dalam belajar. Nasution, dkk (2020) (dalam Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020, hal.815) menjelaskan bahwa minat belajar anak tidak dapat berkembang dengan baik jika tidak didukung dengan stimulasi yang dapat memicu minat. Minat belajar anak akan lebih tinggi jika menggunakan media yang dirasa lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Dari pendapat ini dapat dipahami bahwa media memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar anak.

#### **3. LearningApps Matching Pair**

Layanan web 2.0 *LearningApps* memiliki tampilan segar dengan latar berwarna putih, navigasi mudah, dan pilihan bahasa yang beragam. *Web tools* ini dapat diakses dengan mudah menggunakan smartphone, laptop, tablet dan perangkat digital lainnya. Semua fitur yang dapat digunakan secara gratis oleh pengguna. *LearningApps* menyediakan template untuk membuat latihan dan permainan interaktif siap pakai yang dapat digunakan atau dibuat sendiri. Materi pembelajaran baru dapat divisualisasikan dan dikonsolidasikan sebagai bahan pengujian pemahaman siswa terhadap materi yang baru dipelajari (Студентів, 2017, hal.291-292). Sementara itu, Runner (2018) menjelaskan bahwa platform *LearningApps* adalah layanan online internasional dengan fitur lengkap yang memungkinkan pengguna membuat dua puluh jenis latihan dan dapat mengontrol pencapaian tujuan kognitif dari tingkat rendah sampai tingkat yang lebih tinggi berdasarkan taksonomi Bloom. Latihan dapat dilakukan sampai menemukan solusi yang tepat (dalam Gorbatus & Dudka, 2019, hal. 44).

Hasil penelitian yang dilakukan (Fandakova & Gruber, 2021) menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dan minat memiliki efek positif pada pembelajaran dan memori di masa kanak-kanak dan remaja, dengan cara yang berbeda untuk mengoptimalkan pembelajaran disetiap tahapan usianya. Dilihat dari karakteristik belajar anak usia dini yang erat kaitannya dengan bermain. Aktivitas dan tampilan dalam permainan edukasi digital yang menarik akan mendorong anak untuk lebih antusias dalam belajar. Sebagaimana hasil penelitian (Setiawan et al., 2019) menunjukkan bahwa *game* digital memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan kreativitas dan menstimulus perkembangan anak usia dini. Dengan *template matching pair* guru dapat membuat latihan dan permainan digital untuk aktivitas memasangkan. Tidak hanya teks, *platform* ini memungkinkan guru menyisipkan multimedia seperti audio, video, dan gambar sehingga pembelajaran lebih menarik dan mengatasi kebosanan anak.

#### **Metode**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SPS Nurul Athfal, yang bertempat di Kampung Pameungpeuk, Desa Wanasari, Rt 005/Rw 002, Kecamatan Wanayasa,

Kabupaten Purwakarta Jawa Barat 41174. Sebelum kegiatan dilaksanakan diadakan diskusi terlebih dahulu dengan salah satu tenaga pendidik untuk mengetahui media pembelajaran apa yang digunakan guru selama pembelajaran jarak jauh. Pada hasil diskusi tersebut didapatkan informasi bahwa sekolah belum pernah membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Sehingga perlu adanya pelatihan penggunaan aplikasi *LearningApps matching pairs*.

1. Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan pengajuan perizinan sekaligus sosialisasi rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan kepada pihak sekolah serta penandatanganan seperti surat kesediaan mengikuti pelatihan. Agar pelatihan berjalan secara efektif dan efisien, maka tutor mempelajari kembali aplikasi dan menentukan langkah-langkah pengenalan aplikasi yang mudah dipahami guru. Selanjutnya tutor membuat panduan yang akan menjadi acuan dalam pelaksanaan pelatihan.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti di sini yaitu pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *LearningApps* tipe *matching pairs* untuk membuat aktivitas memasangkan berbasis *game* digital yang menarik sesuai tema dan usia anak.

a. Mengenalkan mengenai aplikasi *LearningApps matching pairs*

b. Mengajarkan cara membuat akun dan login

c. Para pendidik belajar cara memilih bahasa

d. Pendidik mencoba memainkan *game* pada *template* yang tersedia

e. Pendidik dibimbing membuat *game* memasangkan sesuai dengan tema.

f. Membimbing pendidik menuliskan kata-kata positif dan emoji bintang sebagai *feedback*

g. Selanjutnya pendidik diarahkan menyimpan *game* dalam mode publik dan mengisi detail *game*

h. Pendidik dibimbing untuk membagikan link *game* dan memainkan *game* yang sudah dibuatnya.

3. Evaluasi kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara melihat sejauh mana kemampuan guru dalam memahami penggunaan aplikasi *LearningApps* tipe *matching pairs* untuk membuat *game* yang dapat mengembangkan minat belajar anak. Selanjutnya dilakukan wawancara untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap pelatihan penggunaan *LearningApps matching pairs*.



**Gambar 1.** Mencoba menggunakan aplikasi *LearningApps matching pairs*



(a)



(b)

**Gambar 2.**(a) dan (b) proses membuat soal menggunakan *LearningApps Matching*

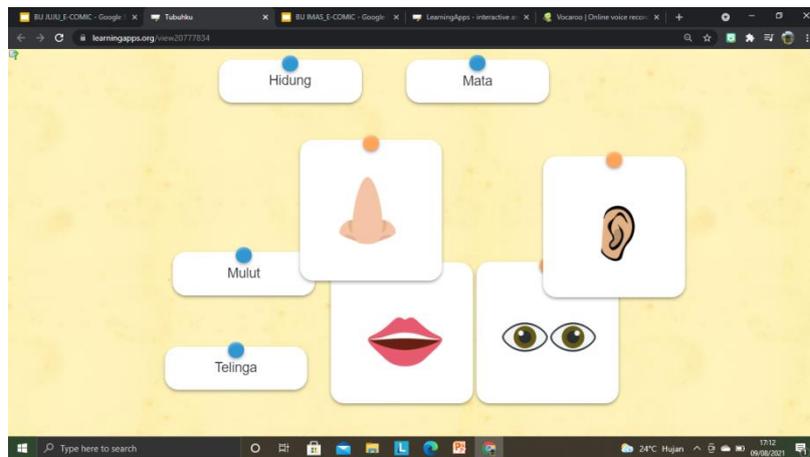
### **Temuan dan Pembahasan**

Pelatihan pembuatan *game* digital menggunakan aplikasi *LearningApps matching pairs* mendapat respon positif dari guru selaku peserta, mengingat guru di sini belum mengenal aplikasi *LearningApps*. Kualitas program bergantung pada bagaimana guru menerima pelatihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu penyelenggara memilih *platform* edukasi yang mudah diakses dengan fitur-fitur yang lengkap untuk membuat media dan bahan ajar. Sehingga membentuk sikap positif peserta dan keinginan untuk belajar mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi. Menurut penuturan guru selama pembelajaran jarak jauh anak-anak terlihat kurang bersemangat, merasa terpaksa dalam belajar dan kurang aktif. *Platform LearningApps* menjadi alternatif untuk meningkatkan kembali minat belajar anak usia dini di SPS Nurul Athfal.

*Teach tools LearningApps* menyediakan kemudahan bagi guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran interaktif secara gratis. Masing-masing peserta menghasilkan produk berupa *game* edukasi digital yaitu *game* tubuhku dan *game* buah-buahan. *Game* tubuhku berisi latihan memasangkan kata (nama bagian anggota tubuh) dengan gambar bagian anggota tubuh (mata, hidung, mulut, telinga), sasaran anak usia 5-6 tahun dengan tujuan mengembangkan keaksaraan awal anak dan melatih keterampilan berpikir kritis. Sementara itu, *game* buah-buahan berisi latihan memasangkan gambar buah-buahan asli (melon, jeruk, pisang, stroberi dan apel) dengan gambar bayangannya, sasarannya adalah anak kelompok usia 4-5 tahun dengan tujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis anak.



**Gambar 3.**Hasil karya *game* anggota tubuh



**Gambar 3.**Hasil karya *game* buah-buahan

Produk yang dihasilkan kemudian diuji cobakan pada dua orang anak usia dini. Pengujian dilakukan saat sesi konsultasi belajar yang biasa dilakukan dua minggu sekali. Guru mendampingi anak memainkan *game*, lalu mengajaknya bercakap-cakap. Anak-anak terlihat sangat antusias dan fokus saat memainkan *game*, begitupun saat guru menanyakan bagaimana perasaannya setelah bermain *game* anak menjawab bahwa mereka menyukai permainan yang gurnya buat dan merasa senang. Anak-anak dengan mudah dapat mengerti permainan dan menemukan solusi untuk menyelesaikan latihan. Reaksi anak tersebut telah memenuhi indikator minat belajar anak menurut Safari (2003) yaitu 1) perasaan senang; 2) ketertarikan siswa; 3) perhatian siswa; 4) keterlibatan siswa (Nuriani et al., 2014).



**Gambar 4.**Uji coba *game* anggota tubuh dan *game* buah-buahan

Melihat respon siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi saat bermain *game*, membuat guru semakin menunjukkan ketertarikannya untuk mengimplementasikan hasil pelatihan pada proses pembelajaran secara daring di SPS Nurul Athfal. Terlebih lagi aplikasi ini memberi kemudahan bagi guru untuk menyediakan media pembelajaran yang berorientasi pada proses berpikir serta kesenangan yang memungkinkan anak secara aktif melakukan eksplorasi teknologi. Antusias guru yang sangat tinggi dan koordinasi yang baik menjadi faktor pendukung kelancaran program. Sedangkan faktor penghambat yaitu pengalaman guru dalam mengoperasikan perangkat digital dan sarana yang dimiliki peserta. Untuk hambatan dari segi peralatan yang digunakan untuk pelatihan dapat di atasi dengan cara guru menggunakan laptop tutor secara bergantian. Agar guru terbiasa menggunakan laptop, maka guru diberi kesempatan untuk mengulangi langkah-langkah penggunaan aplikasi sampai bisa dengan terus dibimbing.

### **Kesimpulan**

Lingkungan pendidikan interaktif mendorong anak untuk mengeksplorasi, berkreasi, serta mengembangkan minat belajar. Program pengabdian kepada masyarakat di mana pelatihan *LearningApps matching pairs* termasuk dalam rangkaian kegiatan untuk menghasilkan media pembelajaran *e-comic* memberikan pengetahuan dan keterampilan baru tentang pemanfaatan teknologi. Sehingga guru dapat menciptakan lingkungan belajar digital yang menyenangkan bagi anak usia dini di SPS Nurul Athfal. *LearningApps matching pairs* membantu guru membuat media pembelajaran interaktif berbasis *game* digital untuk aktivitas memasangkan. Diharapkan kegiatan program pelatihan ini terus berlanjut agar guru semakin terampil menggunakan *tools LearningApps matching pairs*.

### **Referensi**

- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6329>
- Ayuningtyas, T. Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>
- Fandakova, Y., & Gruber, M. J. (2021). States of curiosity and interest enhance memory differently in adolescents and in children. *Developmental Science*, 24(1), 1–15. <https://doi.org/10.1111/desc.13005>
- Gorbatic, R., & Dudka, U. (2019). Training of future specialists in economics with the help of online service LearningApps. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 7(3), 42–56. <https://doi.org/10.32919/uesit.2019.03.05>
- Kemendikbud. (2020). Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020*, 021, 1–20.
- Nugraha, A. C., Khairudin, M., & Hertanto, D. B. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.15121>
- Nuriani, N. W., Lasmawan, I. W., & Utama, I. M. (2014). Efektivitas Metode Bercerita Dengan Alat Peraga Tiruan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Minat Belajar Anak Di Kelompok B Tk Barunawati. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*, 4, 1–10.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Студентів, П. (2017). *Інтерактивне середовище learningapps як інструмент викладу теоретичного матеріалу в процесі фахової підготовки студентів*. 3, 288–294.