

Sosialisasi Game Edukasi Untuk Belajar Mengaji di Desa Sidodadi

Siti Sundari¹, Khairunnisa², Rismayanti³, Fera Damayanti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Harapan Medan

e-mail: sundaristth@gmail.com, khairunnisajv2@gmail.com
risma.stth@gmail.com, feradamayantii@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Belajar Mengaji adalah salah satu pendidikan yang sangat penting bagi umat muslim, karena mengaji merupakan sebuah ilmu yang harus dikuasai dengan benar sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Didesa Sidodadi terdapat Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam yang dipimpin oleh Ibu Rapiyani dan Bapak Kusmawadi. Dimana Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam adalah yayasan yang membentuk karakter anak didiknya untuk mencintai Al-Qur'an sejak dini sehingga anak-anak gemar belajar mengaji. Hasil wawancara Tim dan Pendidik bahwa telah ditemukan beberapa murid yang cenderung lambat untuk menghafalkan huruf-huruf hijaiyah. Karena kita ketahui kemampuan anak-anak tidak bisa kita sama ratakan. Dengan demikian maka pendidik sangat membutuhkan alat bantu ajar yang lebih inovatif lagi seperti game edukasi untuk membuat anak-anak tidak jenuh dan meningkatkan motivasi baru bagi anak-anak didik agar semakin aktif dalam mengaji.

Kata Kunci: Game Edukasi, Belajar Mengaji, Desa Sidodadi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi kini sudah semakin pesat seiring perkembangan zaman dengan tuntutan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Baik teknologi informasi maupun komunikasi, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan Belajar Mengaji adalah salah satu pendidikan yang sangat penting bagi umat muslim, karena mengaji merupakan sebuah ilmu yang harus dikuasai dengan benar sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan ialah salah satu usaha agar manusia bisa mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran dan dengan cara-cara lainnya yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. (Novita Sari, dkk)

Belajar mengaji harus diajarkan kepada anak usia prasekolah karena masa itu pembentukan watak yang utama. Metode belajar yang sesuai untuk anak usia prasekolah adalah berupa audio visual agar anak cenderung lebih cepat tanggap. Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah game edukasi. (Lita, Gerry)

Saat sekarang ini banyak kita temui sekolah belajar mengaji untuk anak mulai dari usia dini, salah satunya Didesa Sidodadi Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam yang dipimpin oleh Ibu Rapiyani dan Bapak Kusmawadi. Dimana Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam adalah yayasan yang membentuk karakter anak didiknya untuk mencintai Al-Qur'an sejak dini sehingga anak-anak gemar belajar



mengaji. Hasil wawancara Tim dengan pendidik bahwa mereka menemukan beberapa murid yang cenderung lambat untuk menghafalkan huruf-huruf hijaiyah. Karena kita ketahui kemampuan anak-anak tidak bisa kita sama rata. Dengan demikian maka pendidik sangat membutuhkan alat bantu ajar yang lebih inovatif lagi untuk membuat anak-anak tidak jenuh dan mampu untuk lebih cepat menghafal huruf-huruf hijaiyah. Dari hasil wawancara ini maka Tim mengenalkan Game Edukasi Belajar Mengaji untuk anak didik Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam dengan tujuan anak didik semakin termotivasi untuk semangat belajar mengaji dan lebih cepat untuk menghafal huruf-huruf hijaiyah.

Di tengah pandemi ini, dunia pendidikan pada saat ini harus mengikuti perkembangan teknologi, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan supaya dapat merubah cara mengajar yang tergolong biasa saja. Metode belajar dengan game edukasi adalah metode belajar yang sangat digemari oleh anak-anak saat ini, dimana dengan game edukasi anak-anak akan semakin termotivasi untuk rajin belajar karena didalamnya terdapat beberapa fitur yang menyenangkan bahkan terdapat reward yang membuat anak-anak semakin suka belajar.

Menurut (Dwi Jayanti,dkk) Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masa kini dengan tujuan supaya user atau anak-anak dapat mempelajari materi khusus dengan cara yang menyenangkan dan tampilan yang menarik. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dibandingkan metode konvensional. Game edukatif adalah bentuk dari multimedia yang mengemas program pembelajaran berwujud game, jadi disamping bersifat permainan, juga bersifat mendidik (Reski, Sigit)

Saat ini, anak-anak memiliki porsi yang besar sebagai pengguna teknologi digital dan diprediksikan akan meningkat secara signifikan pada tahun-tahun mendatang. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan adaptasi anak yang baik terhadap teknologi. Anak-anak mampu berinteraksi dengan mengikuti perkembangan teknologi digital seperti internet, video games, dan *computer games* (Ella Suryani,dkk)

Tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk membuat anak-anak yang terkadang mulai jenuh dan kesulitan dalam menghafal huruf hijaiyah lebih semangat lagi dengan pembelajaran yang lebih inovatif lagi yaitu bermain sambil belajar dengan adanya game edukasi belajar mengaji yang sudah dirancang oleh Tim, sehingga nantinya anak-anak didik akan semakin semangat dan cepat pintar dalam belajar mengaji.

Metode

Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak didik Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam Desa Sidodadi yang berjumlah kurang lebih 20 orang. Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah sosialisasi game edukasi langsung kepada anak didik dan pendidik bagaimana cara memainkan game edukasi yang dirancang sebagai media pembelajaran mengaji untuk anak.

Metode tersebut meliputi presentasi yang dipandu oleh ketua Tim, demonstrasi dan praktik langsung kepada anak-anak dan pendidik yang difokuskan untuk belajar mengaji mengenal huruf hijaiyah kepada anak didik dengan cara yang baru dan lebih inovatif lagi dengan teknologi yang semakin canggih. Dengan tujuan dapat



meningkatkan kemampuan anak sehingga mampu menyelesaikan masalah, melatih strategi dan merangsang otak, serta meningkatkan motivasi dalam belajar serta mengisi waktu luang dengan bermain sambil belajar.

Kegiatan pengabdian ini dapat dipaparkan dengan 5 point dibawah ini:

1. Observasi atau pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh Tim dengan cara berkunjung langsung ke Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam.
2. Wawancara langsung kepada pimpinan Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam untuk menggali informasi secara mendalam apa-apa saja permasalahan terhadap anak didiknya.
3. Sosialisasi game edukasi belajar mengaji dengan penjelasan ketua Tim melalui ceramah, dan sharing apa-apa saja dampak positif dan negative dalam penggunaan jenis game yang ada di handphone android bagi anak.
4. Penerapan cara penggunaan game edukasi langsung menggunakan handphone.
5. Monitoring dan evaluasi kegiatan yang akan ditinjau sehingga pelaksana menemukan temuan-temuan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan atau perbaikan ketika melaksanakan kegiatan pengabdian.

Tingkat keberhasilan pengabdian ini dilihat langsung dari pengamatan melalui penilaian kinerja peserta dalam proses pemahaman dalam menggunakan game edukasi belajar mengaji mulai dari cara mendownload sampai mengedukasikan game tersebut sampai akhir.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan sosialisasi game edukasi belajar mengaji di desa Sidodadi ini adalah :

1. Pengenalan game edukasi belajar mengaji kepada anak-anak didik Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam yang berjumlah kurang lebih 20 orang yang digunakan dengan perangkat teknologi untuk bermain game.
2. Membantu anak-anak yang sebelumnya cenderung lambat dalam mengenal huruf hijaiyah dengan adanya game edukasi ini anak-anak akan semakin faham dan cepat menghafal huruf hijaiyah dengan baik. Karena diketahui anak-anak cenderung lebih suka belajar yang memiliki unsur permainan.
3. Melalui game edukasi anak-anak akan merasa lebih senang bahkan lebih berkonsentrasi saat belajar sambil bermain.
4. Para pendidik Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam juga sangat terbantu dalam metode pengajaran yang sudah ada pada game edukasi yang diberikan oleh Tim.
5. Pengabdian ini merupakan sarana terbaik dalam memberikan penjelasan kepada Pendidik dan khususnya anak-anak didik Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam untuk menambah wawasannya dalam belajar sambil bermain.





Gambar.1 Anak didik Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam



Gambar 2. Sosialisasi Game Edukasi Oleh Ketua Tim



Gambar 3. Tim bersama Anak Didik dan Para Guru Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam



Gambar 4. Tampilan Depan Game Edukasi

Simpulan dan Rekomendasi

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan kepada Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam dapat disimpulkan bahwa pemahaman dalam penggunaan game edukasi belajar mengaji sebagai penunjang belajar bagi anak didik sangat baik. Hal ini diberikan nilai persentase 95% anak-anak mampu menguasai dalam memainkan game edukasi. Tim mendapatkan respon positif dari kehadiran para anak-anak didik

dan pendidik yang ada di Yayasan Pendidikan MDTA AL-Qolam dalam melaksanakan kegiatan ini mulai dari awal sampai akhir acara.

Daftar Pustaka

- Dwi Jayanti, Jelita Intan Septiani, Ika Candra Sayekti, Ipin Prasajo, Irma Yuliana, (2021), "Pengenalan Game Edukasi Sebagai Digital Learning Culture Pada Pembelajaran Sekolah Dasar", Buletin KKN Pendidikan, Vol.3, No.2
- Ela Suryani, Kartika Yuni Purwanti, (2019), "Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak", Aksiologi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.3, No.2
- Lita Sari Muchlis, Gerry Ronaldo Septianus, (2020), "Game Edukasi Belajar Mengaji Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android" Jurnal Informatika Universitas Pamulang Vol.5, No. 2
- Novita Sari, Siti Nurni Afnah, Nabila Kamalia, Oktaviana Purnamasari, (2021), "Mengajar Mengaji Masa Pandemi Covid-19 Bersama Sahabat Yatim Rawa Mekarjaya" Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ
- Reski P, Sigit Ruswinarsih, (2020), "Bimbingan Teknis Pembuatan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran di Tingkat PAUD", Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol.2 No.1

