

Pemberdayaan Anak-Anak TK dengan Pembelajaran Kosakata & Numerasi Berbasis *Fun Game* dan *Education*

Rianita*¹

¹D3 Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Satya Dharma

e-mail: 1rianita.ni.made@gmail.com

Abstrak

Banyak aspek kehidupan manusia telah berubah karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah kunci untuk pembangunan masa depan negara dan itu dimulai dari anak-anak usia dini hingga dewasa. Oleh karena itu, perubahan dan perbaikan terus dilakukan pada berbagai sektor pendidikan. Dalam hal ini, peneliti ingin menerapkan media pembelajaran bernama "DUDADADU.EDU", sebuah pembelajaran yang berbasis *fun game* dan *education* yang mengajarkan kosakata dan numerasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat anak-anak di TK Kumara Satya Dharma. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD, yang menekankan aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling membantu dalam penguasaan materi. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi anak-anak di TK Kumara Satya Dharma. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini termasuk dampak pada pembelajaran anak-anak di sekolah serta di lingkungannya.

Kata kunci: Pembelajaran, kosakata, media DUDADADU.EDU

Abstract

Many aspects of human life have changed due to advances in science and technology. Education is the key to the country's future development and it starts from early childhood to adulthood. Therefore, changes and improvements continue to be made in various education sectors. In this case, the researcher wants to apply a learning media called "DUDADADU.EDU", a learning based on fun games and education that teaches vocabulary and numeracy. The aim of this activity is to increase the interest and enthusiasm of children at the Kumara Satya Dharma Kindergarten. This activity is carried out using the STAD cooperative learning model, which emphasizes activity and interaction between students to help each other in mastering the material. The aim of this service is to increase the interest and motivation of children at the Kumara Satya Dharma Kindergarten. The expected outcomes of this activity include an impact on children's learning at school as well as in their surrounding environment.

Keywords: Learning, vocabulary, media DUDADADU.EDU

PENDAHULUAN

Banyak aspek kehidupan manusia yang telah mengalami perubahan karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, termasuk di sector pendidikan, sosial, dan budaya. Perkembangan IPTEK yang begitu cepat tidak dibarengi dengan adanya penyesuaian-penyesuaian dalam bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan faktor pembelajaran di sekolah

sehingga pendidikan masih terbilang lambat mengikuti perkembangan IPTEK. Guru dan peserta didik merupakan komponen penting dan pendukung proses pembelajaran (Rifqi dkk., 2014). Oleh sebab itu penting bagi Guru untuk mengetahui perkembangan IPTEK dalam dunia pendidikan.

Pendidikan sangat penting untuk pembangunan masa depan negara, jadi perbaikan terus dilakukan di berbagai bidang pendidikan, mulai dari pendidikan hingga media pembelajaran (Aisyah dkk., 2019). Media-media pembelajaran yang mengalami perubahan dan menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik juga mempengaruhi jalannya pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa-siswa di usia dini umumnya jarang diberikan pelajaran di kelas. Biasanya hanya berfokus pada kegiatan atau aktivitas yang banyak permainannya.

TK Kumara Satya Dharma merupakan salah satu taman kanak-kanak yang ada di Singaraja-Bali di bawah naungan Yayasan Ratyini Gorda. Taman kanak-kanak ini memiliki SK Pendirian tanggal 31 Maret 2011. Jumlah peserta didik di Tahun 2023/2024 sebanyak 33 orang siswa dan jumlah guru sebanyak 5 orang. TK Kumara Satya Dharma juga salah satu taman kanak-kanak yang dalam aktivitas pembelajarannya lebih banyak bermain dan praktek, seperti menggambar, menyusun balok, melengkapi garis-garis, bernyanyi, dan-lain-lain. Tak jarang juga guru memberikan pelajaran menulis dan berhitung di kelas.

Biasanya anak-anak di taman kanak-kanak tidak dianjurkan untuk diberikan pelajaran calistung di kelasnya. Namun ketika akan masuk ke sekolah dasar, anak-anak dituntut untuk bisa membaca dan berhitung. Inilah yang menyebabkan orang tua bimbang dan memberikan aktivitas tambahan seperti bimbel dan les untuk anak-anaknya. Padahal aktivitas di sekolah sudah cukup bagi mereka. Maka dari itu, memberikan media pembelajaran yang berbasis pada permainan pada anak-anak TK penting dilakukan sehingga anak-anak tertarik untuk belajar.

Di sini, tujuan dari diberikannya media DUDADADU.EDU adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan disertai dengan bermain, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih memahami apa yang mereka pelajari. Peneliti ingin mencapai tujuan ini dengan menciptakan berbagai media atau metode baru.

Berdasarkan hasil analisis dan situasi di atas, ada dua masalah yang muncul yakni anak-anak tidak terlalu tertarik dengan pembelajaran di kelas dan kurangnya variasi media pembelajaran yang menyenangkan yang membuat pembelajaran kurang efektif dan anak-anak cepat bosan dan tidak bersemangat. Tujuan peneliti ini adalah untuk meningkatkan minat siswa taman kanak-kanak dalam pembelajaran melalui DUDADADU.EDU.

Diharapkan bahwa siswa di TK Kumara Satya Dharma akan mendapatkan manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui pemberian media pembelajaran yang difasilitasi oleh DUDADADU.EDU. Salah satu masalah yang dihadapi anak-anak adalah kurangnya variasi media pembelajaran dan kurangnya minat untuk belajar. DUDADADU.EDU menawarkan solusi untuk meningkatkan minat dan semangat anak-anak untuk belajar.

METODE

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan ini menggunakan model pembelajaran koperatif tipe STAD yang merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan interaksi anatar siswa untuk dapat saling membantu dalam penguasaan materi. Model pendekatan koperatif tipe STAD ini dilaksanakan pada saat kegiatan extra kulikuler di TK Kumara Satya Dharma. Kegiatan ini dapat membantu anak-anak dalam memahami materi pelajaran di kelas dengan lebih baik. Dengan kegiatan ini, diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi anak-anak di TK Kuamara Satya Dharma. Metode koperatif STAD menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa atau kelompok, membantu mereka menguasai materi dan meningkatkan motivasi satu sama lain. Media DUDADADU.EDU menggunakan dadu dan *board game*.

Kegiatan ini melibatkan siswa Kelompok B TK Kumara Satya Dharma yang berjumlah 14 orang beserta guru-guru pengajarnya. Kegiatan awal dimulai tanggal 23 Februari 2024 yakni dengan kegiatan survey ke sekolah, dilanjut tanggal 14 Maret 2024 dimulai Kegiatan Ekstrakulikuer. Tanggal 25 dan 26 Maret 2024, serta tanggal 2,3,4 April 2024 pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media DUDADADU.EDU.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Jenis kegiatan	Tempat	Waktu pelaksanaan
1.	Survey awal di Sekolah dan pengenalan langsung	TK Kumara Satya Dharma	23 Februari 2024
2.	Pendampingan Ekstrakulikuler	TK Kumara Satya Dharma	14 Maret-4 April 2024
3.	Pendampingan Ektrakulikuer serta penggunaan media pembelajaran DUDADADU.EDU Kelompok B	TK Kumara Satya Dharma	25, 26 Maret 2024
4.	Pendampingan Ektrakulikuer serta penggunaan media pembelajaran DUDADADU.EDU Kelompok B	TK Kumara Satya Dharma	2, 3 April 2024
5.	Pendampingan Ektrakulikuer serta penggunaan media pembelajaran DUDADADU.EDU Kelompok B	TK Kumara Satya Dharma	4 April 2024

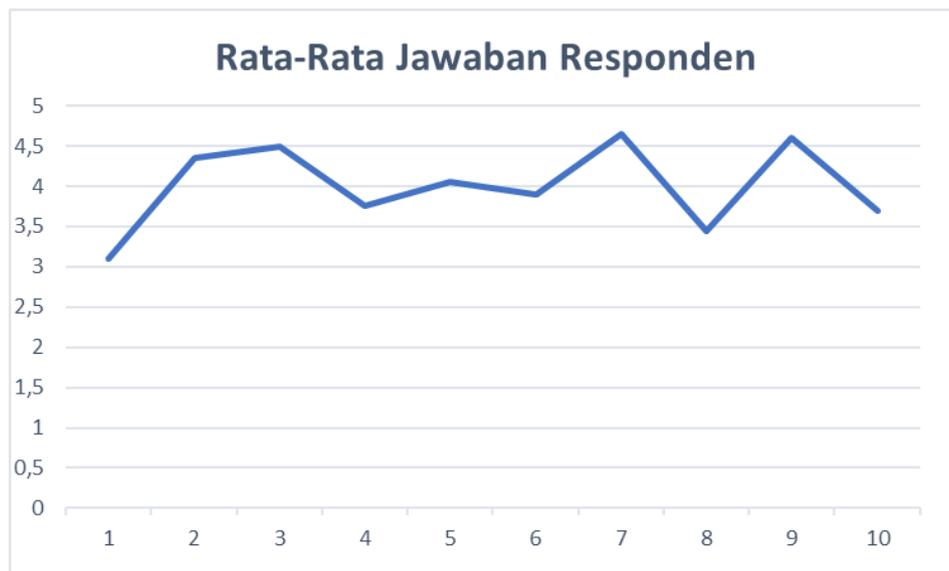
Rencana pembelajaran dari kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema program DUDADADU.EDU ini adalah dengan melalui pembelajaran menggunakan media tersebut dalam kegiatan ekstrakurikuler dan di kelas Kelompok B TK Kumara Satya Dharma. Melalui kegiatan ini diharapkan para guru dapat terus menggunakannya sebagai sarana belajar dan bermain yang seru kepada anak-anak. Dengan konsep pembelajaran yang menarik yaitu belajar disertai dengan bermain. sehingga tanpa disadari pemahaman siswa akan terasah dan berkembang sedikit demi sedikit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pembelajaran melalui media DUDADADU.EDU yang dilaksanakan pada anak-anak Kelompok B TK Kumara Satya Dharma, maka didapatkan hasil pemahaman pembelajaran seperti table berikut.

Tabel 2. Responden pemahaman pembelajaran

No.	Nama	Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Adhistry	1	5	4	4	4	4	4	3	5	4
2	Radhika	5	4	5	4	3	2	3	3	5	3
3	Sukma	3	5	5	4	2	3	5	4	5	5
4	Nathan	4	4	5	5	5	1	4	3	4	3
5	Jungnan	3	1	4	3	4	4	5	3	5	3
6	Baskara	4	5	4	3	2	3	5	4	4	4
7	Mahyuni	5	5	5	2	5	4	5	2	5	4
8	Krisna	2	4	5	4	5	5	4	3	4	3
9	Ganesh	4	5	5	3	5	4	5	3	5	4
10	Arun	3	5	4	3	4	4	5	5	4	3
11	Kiran	4	4	4	5	4	3	5	4	4	2
12	Amanda	1	5	5	2	5	4	5	2	5	5
13	Nanda	5	5	4	4	2	4	5	5	4	4
14	Atya	4	5	5	4	3	5	5	4	5	3
Jumlah		48	62	64	50	53	50	65	48	64	50
Rata-rata		3.1	4.35	4.5	3.7	4.05	3.9	4.65	3.45	4.6	3.7
Pembulatan		3	4	5	4	4	4	5	3	5	4



Gambar 1. Grafik rata-rata jawaban responden tentang media DUDADADU.EDU

Berdasarkan diagram tabel diatas menunjukkan bahwa hasil rata-rata jawaban dari 14 responden tentang media DUDADADU.EDU pada item pernyataan yang pertama rata-rata responden menjawab dengan skor 3. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden kurang setuju dalam memahami konsep yang sulit dalam suatu pembelajaran. Pada item pertanyaan kedua rata-rata responden menjawab dengan skor 4. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden ketika belajar dengan DUDADADU.EDU sangat setuju bahwa mereka senang mengikuti proses pembelajaran. Pada item pernyataan yang ketiga rata-rata responden menjawab dengan skor 4. Sebagian besar responden setuju dengan media DUDADADU.EDU karena menyenangkan. Pada item pernyataan keempat, rata-rata responden memberikan skor 4, yang menunjukkan bahwa mereka setuju dan akan lebih senang belajar jika menggunakan media pembelajaran DUDADADU.EDU. Pada item pernyataan kelima, rata-rata responden memberikan skor 4, yang menunjukkan bahwa rata-rata responden setuju dan tidak akan bosan belajar jika menggunakannya.

Siswa setuju menggunakan media ini dan termotivasi untuk belajar lagi. Untuk item pernyataan ketujuh, rata-rata responden setuju dengan pembelajaran yang menyertakan gambar dan instruksi, yang membuat siswa lebih termotivasi dan tidak cepat bosan. Dalam item pernyataan kedelapan, rata-rata responden menerima skor 3, yang menunjukkan bahwa rata-rata responden kurang setuju. Kesimpulannya, penggunaan bahasa dalam media ini membantu dalam memahami materi yang diberikan. Pada item pernyataan kesembilan, responden rata-rata memberikan skor 5 untuk menunjukkan bahwa tugas-tugas yang tersedia di DUDADADU.EDU sesuai dengan japa yang didapatnya di sekolah. Pada item pernyataan kesepuluh, rata-rata peserta menjawab dengan skor 4. Ini menunjukkan bahwa rata-rata peserta setuju untuk belajar dengan DUDADADU.EDU karena media ini mudah digunakan baik di institusi pendidikan.

Pembelajaran yang diberikan kepada anak-anak ini melalui DUDADADU.EDU berdampak positif bagi mereka sendiri dan orang lain yang menggunakannya. Pembelajaran DUDADADU.EDU memiliki dampak sosial

karena mendorong siswa untuk bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan pengembangan sosial seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami pendapat orang lain. Ini memiliki dampak pada institusi pendidikan karena mendorong siswa untuk berpikir kritis, membuat rencana, dan membuat keputusan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, hasil sebelum pembelajaran DUDADADU.EDU diterapkan kebanyakan siswa merasa cepat bosan dan perlu adanya metode yang baru untuk meningkatkan minat belajar mereka. Dan ketika diterapkan adanya pembelajaran dengan media DUDADADU.EDU didapatkan respon siswa bahwa mereka bersemangat saat belajar dengan pembelajaran dengan DUDADADU.EDU dan didukung dengan hasil angket bahwa rata-rata menunjukkan hasil yang positif tentang penilaian DUDADADU.EDU.

SARAN

Saran yang dapat diberikansetelah terselenggaranya kegiatan ini ialah perlunya melakukan pencarian informasi mengenai permasalahan yang dialami peserta di lokasi kegiatan pegabdian. Dalam mengikuti kegiatan ini untuk menjadi pertimbangan apakah yang dibutuhkan dan diinginkan peserta dari kegiatan sejenis untuk masa mendatang dan perlunya pertimbangan dalam berbagai aspek untuk memilih tempat pelaksanaan kegiatan agar mengurangi hal-hal yang dapat mengganggu pelaksanaan kegiatan dan peserta dapat menerima materi dengan nyaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Ratyni Gorda dan TK Kumara Satya Dharma karena telah diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Gayatri, Askardiya Mirza, Septiana Ika Ningtyas. (2017). Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan (Studi Penelitian Peserta Didik Kelas X Di Lokasidi Jakarta Timur, Tangerang Selatan, Dan Depok). *Research and Development Journal of Education* 4, no. 1: 88–100.
- Guterres, Indah Kurnia Nur Pratiwi, Sudarti Sudarti, Maryani M, and Pramudya Dwi Aristya Putra. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular

- Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika* 7, no. 1: 54.
- Karimah, Dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret* 2, no. 1: 120547.
- Lumbantobing, Winda Lidia, Silvester Silvester, and Bella Ghia Dimmera. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik* 26, no. 2: 666–672.
- MD, Pipit Putri Hariani, Agus Wiranda, and Ijah Mulyani Sihotang. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Minat Belajar. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)* 4, no. 1 (2021): 38–49.
- Nugrahani, Rahina, and Jurusan Seni Rupa. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1: 35–44.
- Syafitri, Aisha, Hermansyah Amir, and Elvinawati Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop* 3, no. 2 : 132–138.
- Titin Sundari, Andik Purwanto, Eko Risdianto. (2017). “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smpn 10 Kota Bengkulu.” *Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisik* 1, no. 1: 106–113. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jipf/article/view/3544>.
- Ulfa, Nur Maria, Aries Tika Damayani, and Rofian Rofian. (2019). Pengaruh Nht Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Sinektik* 2, no. 2: 212.
- Wati, Anjelina. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1: 68–73.