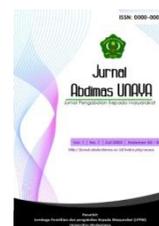


Available online at www.jurnal.abulyatama.ac.id/abdimas
ISSN 2474-1845 (Online)

Jurnal Abdimas UNAYA

(Jurnal Pengabdian kepada masyarakat)



GAME EDUKATIF UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA SD DAN SMP BANDA ACEH DAN ACEH BESAR

Irma Aryani^{*1}, Rahmi², Syarifah Rahmiza Muzana³, Putri Dini Meutia⁴, Silvi Puspa Widya Lubis⁵, Zulkirah⁶, Nova Erliana⁷

^{1,2,6,7}Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia.

³Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia.

⁴Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia.

⁵Prodi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Abulyatama, Aceh Besar, 23372, Indonesia

*Email korespondensi: irmaaryani_pmtk@abulyatama.ac.id¹

Diterima; Disetujui 28 Januari; Dipublikasi 29 Januari

Abstract: *School holidays should be interpreted as positive activities, which increase insight, knowledge and experience that cannot be obtained at school, and which increase togetherness with family. This service activity is a collaboration between FKIP Abulyatama University and the All In Run Institute. This activity was carried out at BNI Trembesi Park, Lampaseh, Banda Aceh, for three days with a total of 126 participants, ranging in age from 7 years to 13 years. The forms of service activities are educational games, crafting classes, public speaking classes, and science classes. Based on the evaluation results, this service activity ran smoothly and well according to planning, and the participants and parents of the participants were very enthusiastic about this activity. Participants take advantage of school holidays with positive activities that can increase students' creativity, literacy skills through public speaking classes and science classes, insight, knowledge, experience, new friends, and get to know the natural surroundings better.*

Keywords: *Educational games, activities, classes.*

Abstrak: Liburan sekolah seharusnya dimaknai dengan kegiatan-kegiatan positif, yang menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman yang tidak didapatkan di sekolah, dan yang menambah kebersamaan dengan keluarga. Kegiatan pengabdian ini kerjasama FKIP Universitas Abulyatama dan Lembaga All In Run kegiatan ini dilaksanakan di Taman BNI Trembesi, Lampaseh, Banda Aceh, selama tiga hari dengan jumlah peserta 126 orang, dengan kisaran umur 7 tahun sampai dengan 13 tahun. Bentuk kegiatan pengabdian ini adalah games edukatif, kelas *crafting*, kelas *public speaking*, dan kelas *sains*. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan perencanaan, serta peserta dan orangtua peserta sangat antusias dengan kegiatan ini. Peserta memanfaatkan liburan sekolah dengan kegiatan positif yang dapat menambah kekreativitas, kemampuan literasi siswa melalui kelas *public speaking* dan *kelas sains*, wawasan, pengetahuan, pengalaman, teman baru, serta dapat lebih mengenal alam sekitarnya.

Kata kunci : *Game edukatif, kegiatan, kelas.*

Liburan sekolah berarti siswa berhenti dari aktivitas sekolah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “libur adalah bebas dari masuk sekolah,

liburan adalah masa libur”. Berdasarkan observasi kegiatan siswa Banda Aceh selama liburan, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa banyak

menghabiskan waktu atau berdiam diri di rumah dengan menonton tv atau bermain gadget. Dikarenakan orang tua memiliki kesibukan atau faktor ekonomi. Padahal menonton tv atau bermain gadget dapat mempengaruhi karakter anak.

Anak sangat mudah terpengaruh baik pola pikir maupun karakter dari menonton media audio atau visual, karena stimulus yang lebih intens dan lebih menarik apa yang dilihat dan didengar sehingga anak akan meniru mentah-mentah apa yang ditonton atau didengar (Akmaluddin dan Fajri R, 2020).

Selain siswa berdiam diri di rumah selama liburan, ada sebagian mengunjungi pantai, mall, gunung, atau tempat rekreasi lainnya. Makna liburan harusnya dimaknai dengan kegiatan-kegiatan positif, bagaimana anak mendapatkan wawasan dan pengetahuan yang tidak didapatkan selama di sekolah.

Game edukatif merupakan kegiatan belajar melalui game yang diadakan selama liburan sekolah, dengan tujuan agar para siswa dapat mengisi liburannya dengan berbagai kegiatan bermanfaat, menyenangkan, meningkatkan kreativitas dan kemampuan literasi anak. Kegiatan mengeksplorasi hal-hal yang berkaitan kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa dalam peningkatan kemampuan literasi (Aryani, *et. al*, 2022). Kegiatan membaca, bercerita, menulis, berhitung, mendengarkan dongeng, dan belajar berbahasa mampu meningkatkan literasi dan numerasi anak-anak (Suryani, *et.al.*, 2022; Aryani, *et.al.*, 2023)

Kegiatan ini salah satu pilihan orang tua mengisi liburan anak dan menjauhkan anak-anak dari gadge dan siaran televisi yang tidak bermanfaat serta para siswa yang jenuh dengan pembelajaran selama di sekolah.

Kegiatan ini hadir dengan nuasa alam (*out door*) dan juga menawarkan berbagai kelas dengan permainan edukatif, materi belajar yang tidak membosankan, dan tutor/couch yang interaktif dan menyenangkan. Belajar sambil bermain di alam tentunya menambah keceriaan dan semangat anak dengan cerita baru dan ilmu baru. Mengikuti kegiatan ini juga bukan berarti mereka tidak bisa bermain dan mengeskan liburannya dengan agenda yang padat. Anak dapat memanfaatkan kegiatan ini belajar sambil bermain di alam, bertemu dengan teman baru dan pengalaman baru. Apalagi setelah mereka ujian sekolah, akan sangat merefresh kembali anak untuk mehadapi semester baru ke depan.

Sesi belajar yang ditawarkan dalam bentuk kelas *crafting* (keterampilan), *publik speaking*, dan kelas sains. Setiap kelas, para siswa diajak utuk belajar sambil bermain.

Kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan kerjasama antara FKIP Universitas Abulyatama dengan lembaga All in Run. Selain perwujudan kegiaitan pengabdian bagian dari Tri Darma Perguruan Tinggi, kerjasama ini mempunyai misi dan visi mengembangkan bakat dan minat, kreativitas, keaktifan, dan kemandirian anak. Anak akan dituntun mengenal bakat, minat, dan kreatifitas mereka sesungguhnya sehingga mereka akan mampu menghasilkan karya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM dilaksanakan di Taman BNI Trembesi, Lampasah Banda Aceh. Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari dan diikuti 126 siswa SD atau SMP Banda Aceh dan Aceh Besar dengan kisaran umur peserta 7 tahun sampai 13 tahun. Metode pelaksanan kegiatan pengabdian ini

dilakukan beberapa langkah berikut, yaitu:

1. Tahap persiapan, Tim pengabdian masyarakat melakukan beberapa kegiatan, yaitu (a) sosialisasi kegiatan ke beberapa sekolah yang berada di Banda Aceh dan Aceh Besar; (b) melalui pihak sekolah atau contact person, siswa dapat mendaftarkan diri mengikuti kegiatan tersebut dengan persetujuan orangtua; (c) observasi tempat; (d) menyusun perencanaan kegiatan; (e) mempersiapkan, peralatan, sarana, prasarana, serta hal-hal lain yang diperlukan untuk terlaksananya kegiatan ini.
2. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu: (a) tim dibantu oleh mahasiswa memberikan pengarahan kepada peserta; (b) belajar sambil bermain di pandu oleh tutor. Kegiatan hari pertama adalah bermain beberapa permainan edukatif. Kegiatan hari kedua adalah kegiatan/kelas *crafting* dan kegiatan/kelas *public speaking*. Sedangkan kegiatan dihari ketiga adalah belajar sains dan *crafting*.
3. Tahap evaluasi, tim PKM melakukan evaluasi selama kegiatan dengan mewawancarai beberapa siswa dan orangtua, dengan tujuan keberhasilan kegiatan maupun perkembangan siswa, serta saran perbaikan untuk kegiatan berikutnya.



Gambar 1. Tim PKM mensosialisasikan kegiatan ke sekolah-sekolah

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan siswa dengan antusias mengikuti kegiatan ini. Bahkan, para orang tua menyarankan supaya kegiatan ini rutin dan kontinu dilaksanakan selama liburan sekolah sehingga para anak dapat mengisi liburan dengan hal yang bermanfaat dan menyenangkan tidak membosankan.

Selama pelaksanaan, Tim pengabdian membagi tugas yang dibantu oleh pengurus lembaga All in Run untuk menutori setiap kelas selama kegiatan. Kegiatan diawali dengan games edukatif, selanjutnya siswa belajar sambil bermain berdasarkan kelas yang sudah dipilih dan jadwal setiap kelas.



Gambar 2. Peserta dan Tim Pengabdian



Gambar 3. Peserta mengikuti game edukatif

Kelas *crafting*, siswa belajar membuat keterampilan baik menggunakan bahan bekas maupun bahan yang murah meriah dan menghasilkan karya yang menarik dan indah serta mempunyai nilai jual. Selama mengikuti kelas *crafting*, siswa akan mendapatkan manfaat sebagaimana disebutkan pada manfaat.co.id, diantaranya adalah melatih kreatifitas, mengisi luang waktu, melatih kesabaran, menghemat, kewirausahaan, mengajar anak untuk mengikuti intruksi, melatih kemampuan motorik anak, dan membangun kepercayaan anak (Redaksi Manfaat, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4. Kelas *crafting*

Sedangkan kelas *public speaking* siswa dilatih berani berbicara, menumbuhkan kepercayaan diri, mengemukakan ide-ide kepada orang banyak.



Gambar 5. Kelas *public speaking*

Pembelajaran kelas sains siswa akan belajar sambil bermain membuat roket dari bahan bekas dan belajar melalui hewan dan tumbuhan disekitarnya. Siswa diharapkan setelah mengikuti kelas sains dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam, memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam, mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam disekitar, konsep yang ada dalam Ilmu Pengetahuan Alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut, membangun rasa cinta terhadap alam yang telah di ciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa, menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari, dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.



Gambar 6. Kelas Sains

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diselenggarakan dengan baik dan lancar sesuai perencanaan yang sudah tersusun. Peserta kegiatan dengan antusias mengikuti setiap program atau kelas yang diselenggarakan oleh tim pengabdian. Orang tua peserta memberikan respon sangat positif dan mengharapkan kegiatan dapat diselenggarakan setiap liburan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta, kegiatan ini sangat menyenangkan, meningkatkan kreativitas dan literasi, mendapat wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan teman baru, serta sangat bermanfaat mengisi waktu liburan.

Saran

Berdasarkan evaluasi kegiatan, kegiatan edukatif dan tidak membosankan mengisi liburan anak disarankan setiap liburan sekolah, karena dapat memberikan aktivitas positif kepada anak dan tidak menghabiskan waktu liburan dengan menonton televisi, bermain gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaluddin dan Fajri R. (2020). Pengaruh Negatif Tayangan Televisi Terhadap Karakter Anak D TPA Baitul Munawarah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Ubudiyah Indonesia*.1(2).
- Aryani, I., *et.al.* (2022). Peningkatan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

Abdimas Unaya, 3(2).

Aryani, I., *et.al.* (2023). Bimbingan Belajar Guna Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia SD Gampong Meunasah Mon. *Jurnal Baktimas Universitas Serambi Mekkah*, 5(2)

KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Versi Online/Daring*.
<https://kbbi.web.id/libur>

Redaksi Manfaat.(2021). *8 Manfaat Membuat Kerajinan Tangan*.
<https://manfaat.co.id/manfaat-membuat-kerajinan-tangan>.

Suryani, *et.al.* (2022). Peningkatan Literasi dan Numerasi Terhadap Anak-Anak Pemulung Di Taman Edukatif Anak Aceh. *Jurnal Baktimas Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh*, 4(4).