



PELATIHAN PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ORANG TUA DALAM MEMBUAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SIDOARJO

Training For Parents' Skills Development In Creating Edicative Games For Primary School Age Children In Sidoarjo District

Rudi Cahyono* , Wiwin Hendriani, Primatia Yogi Wulandari, Herdina Indrijati, Aryani Tri Wrastari

Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

Jl. Airlangga 4-6 Surabaya – 60286

*Alamat Korespondensi : rudi.cahyono@psikologi.unair.ac.id

(Tanggal Submission: 4 Desember 2024, Tanggal Accepted : 20 Februari 2025)



Kata Kunci :

media belajar, permainan edukatif, anak usia sekolah dasar, orang tua

Abstrak :

Pandemi telah mengubah tatanan perilaku dan budaya, termasuk perilaku dalam belajar. Pasca covid-19, terdapat trend baru dalam pendekatan pembelajaran, yaitu memadukan antara pembelajaran dengan panduan guru dan pembelajaran mandiri di rumah. Kondisi ini menghendaki orang tua juga memiliki keterampilan untuk mendampingi anak dalam belajar. Peran ini menjadi tantangan baru bagi orang tua, karena mendapatkan tugas strategis untuk memfasilitasi belajar anaknya. Orang tua memiliki kebutuhan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Sementara itu, karakteristik dari usia anak adalah usia bermain. Anak lebih bisa menyerap dan mengelola pengetahuannya melalui aktivitas bermain. Persoalannya, para orang tua merasa dirinya tidak memiliki kemampuan untuk memfasilitasi belajar dan membuat media belajar yang menyenangkan bagi anak. Untuk itu, diperlukan keterampilan orang tua dalam membuat permainan edukatif. Sehingga pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan orang tua dalam mengelola belajar anak usia sekolah dasar melalui pembuatan permainan edukatif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari (1) pelatihan, (2) pembentukan komunitas orang tua pengembangan permainan edukatif, (3) mentoring, (4) shared learning, (5) evaluasi program pelatihan. Partisipan dalam pelatihan ini terdiri dari 21 orang tua siswa. Hasil dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan orang tua dalam memilih, menggunakan dan membuat permainan edukatif untuk memfasilitasi belajar anak. Dari hasil uji paired-sample t test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan



dari pelatihan ($p = 0.001$). Dengan melakukan uji effect size menggunakan eta squared, diperoleh effect size yang besar (eta squared 0.620).

Key word :

learning media, educational games, elementary school-age children, parents

Abstract :

The pandemic has changed behavior and culture, including behavior in learning. Post-COVID-19, there is a new trend in the learning approach, namely combining teacher-guided learning and independent learning at home. This condition requires parents to also have the skills to accompany their children in learning. This role is a new challenge for parents, because they have a strategic task to facilitate their children's learning. Parents have a need to create a fun learning atmosphere for their children. Meanwhile, the characteristics of a child's age are the age of play. Children are better able to absorb and manage their knowledge through play activities. The problem is, parents feel that they do not have the ability to facilitate learning, let alone create fun learning media for children. For this reason, parental skills are needed in making educational games. This community service aims to enhance parents' skills in managing the learning process of elementary school children through the creation of educational games. The methods used in this activity consist of (1) training, (2) formation of a community of parents developing educational games, (3) mentoring, (4) shared learning, (5) evaluation of the training program. Participants in this training consisted of 21 parents of students. The results of this activity are an increase in parents' ability to choose, use and create educational games to facilitate children's learning. The results of the paired-sample t-test showed that there was a significant influence of the training ($p = 0.001$). By conducting an effect size test using eta squared, a large effect size was obtained (eta squared 0.620).

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Cahyono, R., Hendriani, W., Wulandari, P. Y., Indrijati, H. & Wrastari, A. T. (2025). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Orang Tua Dalam Membuat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Abdi Insani*, 12(2), 766-776. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i2.2307>

PENDAHULUAN

Pasca merebaknya virus Sars-CoV-2 sebagai penyebab covid-19, terjadi perubahan dalam tatanan kehidupan, mulai dari perilaku individu hingga budaya masyarakat. Pengaruh tersebut juga terjadi pada pendekatan dalam pembelajaran anak. Momentum awal dimulai dari adanya Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), yang menyatakan bahwa kegiatan belajar dan mengajar dilakukan secara jarak jauh atau dari rumah. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi informasi dengan berbasiskan internet. Bertolak dari kebijakan yang berlaku sampai dengan dicabutnya status pandemi melalui Keppres nomor 17 Tahun 2023, pendekatan dalam belajar menjadi lebih bervariasi.

Sekolah-sekolah di Jawa Timur sebagai tempat persebaran covid tang termasuk dalam lima besar di Indonesia, juga turut mengalami perubahan dalam pendekatan belajar. Surabaya sebagai ibu kota propinsi, menjadi wilayah yang sangat terdampak dalam penyesuaian pembelajaran ini. Begitu juga



dengan area di sekitarnya yang termasuk dalam wilayah Surabaya Raya, yang dalam beberapa waktu bahkan kondisi wabah lebih mengkhawatirkan daripada Surabaya yang lebih mendapatkan penanganan masif. Kabupaten Sidoarjo adalah salah satu daerah yang sempat mencapai angka kasus covid tertinggi. Karena itu, hal ini juga berdampak pada sekolah-sekolah di Kabupaten Sidoarjo. Karena itu, pendampingan pembelajaran oleh orang tua perlu mendapatkan perhatian di kabupaten ini.

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dari rumah dengan orang tua sebagai pendamping, akhirnya menjadi sebuah budaya baru. Meskipun pandemi sudah berlalu, pembelajaran jarak jauh secara daring, baik sinkroni maupun asinkroni telah menjadi alternatif cara belajar yang mulai biasa diterapkan di sekolah-sekolah. Hal ini menambah satu tanggung jawab bagi para orang tua untuk mendampingi anaknya belajar di rumah. Tidak hanya mendampingi anak, orang tua juga dituntut untuk bisa menjaga motivasi anak untuk terus terpaut (*tune in*) dengan pembelajaran.

Pembelajaran dari rumah menimbulkan reaksi emosional yang bermata dua. Satu sisi menyenangkan, namun di lain sisi mendatangkan tekanan bagi siswa. Belajar dari rumah membuka peluang bagi anak untuk lebih mandiri. Pembelajaran dari rumah juga memfungsikan kembali orang tua sebagai guru dan keluarga sebagai lingkungan belajar yang pertama. Hal ini sejalan dengan himbauan pemerintah melalui Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia, untuk memfungsikan keluarga sebagai tempat untuk mewujudkan sumber daya manusia unggul dan berdaya saing tinggi.

Di sisi lain, pembelajaran dari rumah juga menjadi beban tersendiri bagi anak. Survey yang dilakukan oleh Forum Anak Nasional (FAN) menunjukkan bahwa 58% anak merasa tidak senang selama mengikuti pembelajaran dari rumah. Hal yang menjadi titik tekan sebagai alasan ketidaksenangan ini adalah jarak atau kesulitan berinteraksi dengan teman. Survey yang lain juga dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak (KPAI) yang menunjukkan mayoritas siswa (76,7%) merasa tidak senang dengan metode pembelajaran jarak jauh. Tidak hanya dampak jangka pendek yang berupa kejenuhan, pembelajaran jarak jauh yang berkepanjangan juga berdampak secara psikologis. Data yang dihimpun dari 600 siswa dari seluruh Indonesia melalui U-Report sejak Bulan Agustus 2020 menunjukkan bahwa 53% siswa merasa tertekan untuk tetap melakukan kegiatan produktif selama pandemi. Sebanyak 33% siswa menyatakan mengalami stres akibat penurunan daya konsentrasi dan daya tahan tubuh selama pembelajaran jarak jauh. Sementara sisanya 24%, menyatakan reaksi mudah marah, kesal dan mudah terganggu. Pangkal dari berbagai dampak ini adalah adanya kejenuhan selama mengikuti pembelajaran jarak jauh.

Kejenuhan disebabkan oleh kegiatan yang tetap atau monoton dalam durasi yang panjang. Selama masa pembelajaran jarak jauh, kegiatan yang mengalami peningkatan adalah penggunaan media elektronik. Aktivitas anak dalam membaca, mengerjakan tugas, atau menulis dengan berbasis layar, mengalami peningkatan di masa pembelajaran jarak jauh. Anak usia sekolah dasar, rata-rata menatap layar melebihi 90 menit per hari, padahal waktu layar (*screen time*) memiliki dampak terhadap perkembangan anak, sebagaimana dijelaskan oleh The Centers of Disease Control and Prevention (CDC) (Mupalla, et al., 2023). Berawal dari adanya tuntutan untuk membuat anak belajar dengan keterlibatan yang tinggi serta menjaga kebahagiaan dan kesejahteraan psikologis anak dalam belajar, maka para orang tua berpikir untuk menemukan cara yang menyenangkan dalam belajar. Hal ini karena kebahagiaan pada diri anak, terutama ketika belajar, merupakan sesuatu yang penting.

Kebahagiaan atau *happiness* merupakan keadaan psikologis yang positif dimana seseorang memiliki emosi positif berupa kepuasan hidup dan juga pikiran serta perasaan yang positif terhadap kehidupan yang dijalani. Dalam konteks siswa, kurangnya kebahagiaan dan kegembiraan membawa pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan kepribadian siswa yang selanjutnya dapat mempengaruhi kecerdasan, keterampilan berpikir, kreativitas, dan prestasi akademik. Hal ini diyakini secara luas bahwa kebahagiaan memiliki peran yang esensial dalam kesejahteraan dan motivasi

sekolah anak, termasuk di dalamnya motivasi belajar yang akan berdampak pada keterlibatan, efektivitas proses dan capaian hasil belajar yang diperoleh (Saligman, 2002).

Kebutuhan belajar yang menyenangkan turut diperkuat oleh karakteristik alamiah dari usia anak, yaitu usia bersenang-senang dan bermain sebagai bagian dari tugas perkembangan (Rahmawati, dkk., 2022). Usia anak adalah masa untuk melakukan eksplorasi, diantaranya melalui bermain (Scarlett, et al., 2005). Selain itu, anak bermain karena mereka memiliki energi yang besar, membutuhkan pengisian kembali atau sirkulasi energi, mengembangkan harga diri, serta mengelola kemampuan mengatasi pengalaman emosi traumatik (Kusuma, dkk., 2021).

Rasa senang merupakan pondasi untuk siswa dapat belajar secara lebih baik. Dengan demikian, kebahagiaan (*happiness*) memiliki peran yang penting dalam membentuk keterlibatan (*engagement*) anak dalam proses pembelajaran di sekolah (Duron-Ramos, et al., 2018). *Learning engagement* merupakan situasi pembelajaran yang digambarkan dengan adanya upaya proaktif siswa dalam menginvestasikan waktu dan upaya masuk kedalam proses pembelajaran untuk memahami dan menginternalisasi pengetahuan. Siswa yang memiliki keterlibatan tinggi akan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pada masa pembelajaran jarak jauh, menjaga kebahagiaan anak juga berarti menjaga keterlibatan mereka dalam proses belajar. Rasa bahagia juga dapat membuat sesuatu yang potensial dalam diri anak menjadi actual (Saligman, 2002).

Kondisi nyatanya, orang tua tidak seterpil guru dalam memfasilitasi belajar anak dan merasa beban ini harus mereka tanggung. Sebagian besar orang tua merasa belum bisa memfasilitasi anaknya dalam proses belajar. Akibatnya, upaya positif yang sudah dilakukan oleh pihak sekolah dan guru dalam membuat proses belajar yang baik, menjadi kandas di tangan orang tua. Orang tua perlu meningkatkan keterampilannya dalam memfasilitasi belajar secara menyenangkan. Cara yang sesuai dengan karakteristik dan tugas perkembangan anak adalah dengan bermain.

Bermain adalah cara untuk mengurangi ketegangan akibat pembatasan-pembatasan pada anak. Karena itu, perlu adanya perpaduan yang harmonis antara belajar dan bermain pada anak. Upaya untuk mewujudkan iklim belajar yang menyenangkan dengan bermain, mutlak dilakukan oleh orang tua. Karena itu, keterampilan orang tua dalam menggunakan metode bermain, memanfaatkan permainan, maupun berkreasi untuk membuat permainan edukatif, sangat penting untuk dikembangkan.

Melakukan kegiatan konstruktif untuk mendukung pembelajaran di Kabupaten Sidoarjo memang diperlukan oleh seluruh sekolah di wilayah ini. Namun sebagai awal program, untuk keefektifan program, tim Kelompok Kajian Pengasuhan dan Pendidikan dalam Keluarga (PPdK) Fakultas Psikologi Universitas Airlangga melakukan pemilihan mitra yang bersedia untuk dijadikan prototype dalam kegiatan ini. Berdasarkan penjajagan ke beberapa sekolah, maka tim pengabdian masyarakat Kelompok Kajian PPdK melibatkan Sekolah Dasar Muhammadiyah 2 Tulangan, Sidoarjo dan MI Unggulan Miftahul Hikmah Sidoarjo sebagai mitra. Kedua sekolah ini pada dasarnya adalah sekolah yang memiliki *trademark* kreatif dalam memanfaatkan sumber daya yang dimiliki. Karena itu, kegiatan belajar di sekolah ini sebelum masa pandemi telah dilakukan dengan cukup berimbang, antara pengembangan kognitif dan pertumbuhan emosi yang positif. Aktivitas juga dipadukan antara kegiatan belajar dari membaca, diskusi, dan praktek langsung di lapangan. Dengan demikian, anak mendapatkan ilmu dari buku dan pengalaman. Para guru di sekolah ini juga turut menjaga atmosfir belajar tetap menyenangkan. Karena dengan belajar yang menyenangkan, capaian belajar juga lebih optimal. Hanya saja, praktek pendampingan belajar ini hanya dilakukan oleh guru atau pihak sekolah. Orang tua juga memiliki keinginan untuk memiliki keterampilan yang sama dalam mendampingi belajar anak.

Data yang diperoleh dari sekolah menunjukkan adanya berbagai keluhan orang tua, mulai dari kurang memahami materi pelajaran, anak-anak yang tidak kooperatif ketika belajarnya tidak didampingi oleh guru dan banyak membantah ketika orang tua yang mengarahkan. Di sisi lain, pihak sekolah juga menangkap kurang aktifnya orang tua dalam mengembangkan ide pendampingan yang

lebih kreatif dan tidak monoton, serta adanya kecenderungan orang tua yang hanya menerjemahkan proses pendampingan belajar ini dengan cara meneruskan instruksi tugas dari guru. Orang tua kurang mengupayakan cara-cara yang dapat membantu anak memahami lebih baik dengan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini lah yang kemudian berdampak pada persoalan perilaku belajar siswa, yang apabila tidak segera diatasi akan berpotensi menimbulkan permasalahan lain yang semakin besar ke depannya.

Berdasarkan analisis situasi, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra:

1. Adanya perbedaan kemampuan dalam fasilitasi belajar kreatif oleh guru di sekolah dan yang dilakukan orang tua di rumah. Sebagai akibatnya, ketika peran pemandu belajar beralih dari guru ke orang tua, terdapat ketidaksiapan dalam perencanaan dan pendampingan proses belajar di rumah.
2. Ketika guru memberikan tugas, muncul berbagai keluhan dari orang tua tentang beban belajar anaknya, meskipun sekolah berusaha untuk mengatur jumlah materi dan tugas yang diberikan kepada siswa.
3. Sekolah berharap orang tua bisa menjadi pendamping belajar yang aktif di rumah, namun di lapangan banyak orang tua yang hanya menerjemahkan pendampingan dengan cara meneruskan tugas dari guru. Dengan demikian, targetnya bergeser dari peningkatan kemampuan anak menjadi terselesaikannya target tugas yang diberikan.
4. Secara keseluruhan, sekolah membutuhkan kerjasama yang mutuan dengan orang tua, dalam bentuk upaya orang tua untuk membentuk atmosfir belajar yang menyenangkan bersama anak. Karena itu, orang tua membutuhkan kemampuan dalam membuat media untuk meningkatkan dan menjaga antusiasme anak dalam belajar.
5. Karena metode belajar di sekolah dilakukan dengan cara menyenangkan, terutama bermain, maka diharapkan orang tua juga dapat melakukan hal yang sama. Namun tidak hanya keterampilan mendampingi belajar dengan bermain yang diperlukan, kemampuan untuk membuat permainan edukatif untuk media belajar juga sangat dibutuhkan.



Gambar 1 Bagan Alur Program

METODE KEGIATAN

Program pengabdian masyarakat diadakan oleh Kelompok Kajian Pengasuhan dan Pendidikan dalam Keluarga (PPdK) dari Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Kelompok Kajian PPdK adalah salah satu unit keilmuan yang memiliki konsentrasi dalam pengasuhan dan pendidikan anak, serta

fungsi keluarga untuk optimalisasi perkembangan anak. Program pengabdian masyarakat melibatkan SD Muhammadiyah 2 Tulangan dan MI Unggulah Miftahul Hikmah Sidoarjo. Kegiatan dilaksanakan di MI Unggulah Miftahul Hikmah yang berlokasi di Jalan Nusa Indah, Dusun Mindu, RT 08 / RW 02, Desa Mindugading, Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo.

Kegiatan di lapangan dilakukan dengan kombinasi secara daring dan luring. Kombinasi daring dan luring memungkinkan kegiatan berjalan kontinyu secara intensif, karena komunikasi dengan partisipan terus terjaga. Komunikasi yang terus berkesinambungan dapat menguatkan relasi dan mengoptimalkan capaian, baik sejak perencanaan, pelaksanaan, hingga monitoring hasil. Secara rinci, tahap kegiatan terdiri dari:

1. **Pelatihan**

Pelatihan adalah kegiatan utama dalam pengabdian masyarakat ini. Dalam pelatihan, para orang tua dipandu untuk belajar membuat alat permainan edukatif beserta modul yang memuat tata cara dan aturan main. Dengan demikian, para orang tua akan belajar mulai dari mengenali kebutuhan, merumuskan tujuan, memahami prinsip, menggunakan metode yang tepat, hingga menyusun langkah teknis bermain. Aktivitas pelatihan terdiri dari:

- a. Pengenalan konsep dan prinsip yang dijadikan pondasi dalam membuat permainan edukatif. Sebagai contoh, permainan dengan tujuan menguatkan teamwork, maka bisa disusun dengan prinsip kolaboratif atau partisipatif dan didasarkan pada konsep kohesivitas, prososial, altruisme dan lain-lain. Prinsip ini penting, agar orang tua tidak hanya belajar secara mekanis, namun juga mengembangkan keterampilan yang mendalam dan bisa melakukan improvement untuk diri sendiri. Misalnya saja orang tua sudah memahami prinsip harmoni dalam relasi, maka mereka akan dapat mengembangkan berbagai metode dan media bermain yang didasarkan prinsip tersebut.
- b. Dengan landasan prinsip, orang tua berlatih membuat metode dan media untuk bermain. Metode adalah cara bermain, sedangkan media adalah fasilitas atau alat yang digunakan untuk bermain. Metode ini kemudian dijabarkan dalam langkah-langkah teknis. Dalam langkah-langkah teknis ada petunjuk bagaimana media (perlengkapan atau peralatan) digunakan dalam permainan.
- c. Untuk penyusunan langkah teknis, para orang tua akan diajari bagaimana melakukan verifikasi yang berpedoman pada tujuan instruksional atau luaran yang diharapkan. Verifikasi adalah cara untuk memberikan penilaian (*judgment*) kepada setiap langkah yang dilakukan dalam permainan (Scarlett, dkk., 2005). Orang tua akan dikenalkan dengan dampak utama (*main effect*) dan sampingan (*side effect*), serta mengasah kepekaan untuk mengenalinya dalam setiap langkah teknis. Dengan kemampuan ini, orang tua dapat mengambil langkah teknis yang efektif dan dapat mengeliminasi langkah yang tidak berdampak langsung kepada target yang dituju.
- d. Untuk dapat melakukan evaluasi capaian dan melakukan pengembangan, maka orang tua juga perlu belajar membuat alat ukur untuk menilai efektivitas permainan. Cara dan alat evaluasi merupakan bagian penting untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif. Para orang tua akan dipandu untuk belajar menemukan kata kunci utama dalam tujuan atau target capaian permainan. Kata kunci tersebut akan dijabarkan dalam definisi dan indikator yang lebih operasional. Indikator dapat diterjemahkan kedalam item-item alat ukur, baik dalam bentuk pelaporan mandiri (*self-report*) dari anak (pemain) maupun penilaian oleh orang lain, misalnya melalui observasi.

2. **Pembentukan Komunitas Orang tua Pengembang Permainan Edukatif**

Program ini akan dilanjutkan (*follow up*) dengan membangun komunitas orang tua pengembang permainan edukatif. Para alumni pelatihan akan difasilitasi untuk membentuk komunitas untuk dapat saling berbagi dan memberikan umpan balik serta bertukar alat permainan hasil karya mereka. Selain diharapkan akan produktif menghasilkan permainan

edukatif, komunitas ini akan menjadi penggerak yang mempromosikan budaya bermain dalam belajar, misalnya dengan mengadakan berbagai kegiatan edukasi dalam pembuatan permainan.

3. *Mentoring*

Para orang tua ini akan diberikan bimbingan dan pendampingan untuk terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan alat permainan edukatif. Sistem pendampingan ini akan disusun berdasarkan prinsip asistensi atau dukungan, yang intensitasnya akan diubah secara perlahan (*scaffolding*) (Wahyuni, dkk., 2020). Mentoring dilakukan secara berkala dengan waktu yang disepakati bersama peserta. Selain mentoring berkala, secara informal juga disediakan media untuk berkomunikasi antara mentor dan peserta, sehingga peserta dapat berkomunikasi dengan mentor setiap saat. Misalnya mentor memfasilitasi dengan grup belajar.

4. *Shared Learning*

Para orang tua alumni pelatihan yang telah membentuk komunitas, difasilitasi untuk melakukan pertemuan dengan agenda berbagi pengetahuan, keterampilan dan praktik terbaik dalam mengembangkan atau mengaplikasikan permainan edukatif. Model ini disebut dengan proses *shared learning* (Pierce, et al., 2000). *Shared learning* dilakukan secara rutin berdasarkan usulan anggota komunitas. *Shared learning* disusun dalam dua format, pertama adalah *shared-learning* untuk berbagi pengalaman mengembangkan permainan edukatif secara umum, kedua adalah *shared-learning* yang bersifat tematik atau topikal, misalnya khusus membahas tentang metode verifikasi permainan, pemanfaatan media dari bahan bekas pakai, metode atau alat evaluasi efektivitas permainan dan sebagainya.

5. *Evaluasi Program Pelatihan*

Evaluasi pelaksanaan program dilakukan untuk mengevaluasi capaian kemampuan orang tua dalam membuat alat permainan edukatif. Penilaian dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test*, yaitu melakukan penilaian sebelum dan setelah program dilakukan. Nilai sebelum dan setelah program selesai akan dibandingkan untuk menyimpulkan seberapa efektif pelatihan yang telah dilakukan. Soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 18 soal yang persebarannya merata untuk 6 materi, yang terdiri dari konsep dasar bermain dan permainan edukatif, mengenali karakteristik dan kebutuhan belajar anak, evaluasi karakteristik dan kebutuhan belajar anak untuk pembuatan alat permainan edukatif, memilih permainan edukatif, memodifikasi permainan edukatif, serta membuat permainan edukatif. Untuk monitoring perkembangan lebih lanjut, dilakukan pemantauan perkembangan komunitas. Pemantauan perkembangan komunitas dilakukan dengan pendampingan, pelaporan oleh anggota dan fasilitasi *shared-learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk mengembangkan keterampilan para orang tua dalam membuat permainan edukatif untuk anak usia sekolah dasar di Kabupaten Sidoarjo. Karena itu, sasaran dari program ini adalah para orang tua atau wali murid dengan anak usia sekolah dasar. Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, pembinaan komunitas dan mentoring.

Kegiatan utama dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan. Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, peserta mendapatkan pengarahan dari tim pelaksana program, yang disebut dengan *technical meeting*. Melalui *technical meeting*, pelaksana program berkenalan dengan peserta. Selain itu, peserta dijelaskan tentang alur program, aktivitas, serta peran peserta dalam program tersebut. Selanjutnya dilakukan asesmen kebutuhan peserta sehubungan dengan pengetahuan dan keterampilan tentang pemilihan, pembuatan, dan penggunaan permainan edukatif. Asesmen ini menjadi dasar untuk kegiatan utama dalam program ini, yaitu pelatihan. Asesmen kebutuhan

dilakukan melalui kegiatan *focus group discussion (FGD)*. FGD adalah diskusi terfokus dengan topik spesifik sebagai panduan (O.Nyumba, et al., 2018). Diskusi menghasilkan beberapa poin utama, yaitu pengenalan permainan edukatif, kesadaran orang tua dalam menggunakan alat permainan untuk belajar anak, kemampuan orang tua untuk memilih dan menggunakan alat permainan untuk pembelajaran anak, serta kemampuan orang tua dalam membuat permainan edukatif untuk anak. Hasil FGD ini menjadi *baseline* sebagai pondasi untuk pembuatan materi yang akan diberikan kepada peserta. Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka diberikan tiga materi utama, yaitu pengetahuan dasar tentang bermain dan permainan edukatif, mengenali karakteristik anak beserta aktivitas belajarnya, memilih dan memodifikasi permainan edukatif, serta menciptakan alat permainan edukatif.



Gambar 2 Kegiatan Pelatihan

Pelatihan sebagai aktivitas utama menjadi tumpuan keberhasilan program. Karena itu, luaran dari serangkaian kegiatan dalam program ini adalah hasil pelatihan yang berupa peningkatan pengetahuan orang tua tentang permainan edukatif, aktivitas bermain, dan karakteristik anak dalam belajar, serta kemampuan dalam memilih dan menggunakan alat permainan edukatif. Selain dengan pendampingan dan pencatatan lapangan, capaian tersebut dapat dilihat dari perbedaan antara hasil pre-test dan post-test para peserta pelatihan.

Untuk melihat efektivitas kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa Pelatihan Merancang Permainan Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar yang ditujukan kepada para orang tua siswa, maka dilakukan uji statistik parametrik *paired-sample t-test*. Namun, sebelum uji statistik parametrik

tersebut dilakukan, uji asumsi normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui apakah sebaran data penelitian memenuhi kaidah normalitas dan homogenitas.

Uji Distribusi normal (Normalitas)

Untuk menggunakan statistik parametrik, asumsi normalitas harus terpenuhi, dimana populasi tempat sampel diambil berdistribusi normal. Uji normalitas pada kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan Shapiro-Wilk, dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.136	21	.200*	.934	21	.168
POSTTEST	.156	21	.200	.960	21	.515

* This is a lower bound of the true significance.

^a Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.168 untuk pre-test dan 0.515 untuk post-test. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, dikarenakan nilai signifikasinya lebih dari 0.05 (Pallant, 2007).

Uji Homogenitas dari varians data (Homogenitas)

Untuk menggunakan statistik parametrik, asumsi homogenitas harus terpenuhi, dimana sampel yang diambil dari populasi memiliki variasi yang setara. Ini berarti bahwa variasi data dari setiap waktu pengukuran itu setara. Uji homogenitas pada kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan Tes Levene (Levene's Test). Tabel di bawah ini menunjukkan hasil uji homogenitas menggunakan Tes Levene.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

SKOR_TOTAL	Test of Homogeneity of Variances			
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	.039	1	40	.845

Dari hasil uji homogenitas Tes Levene, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.845. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa sebaran data homogen, dikarenakan nilai signifikansinya lebih dari 0.05 (Pallant, 2007).

Uji efektifitas pelatihan

Untuk menguji efektivitas Pelatihan Merancang Permainan Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar, maka dilakukan uji statistik yang berupa uji beda. Dikarenakan hasil uji asumsi normalitas dan homogenitas memenuhi persyaratan (yaitu data normal dan homogen), maka uji beda statistik parametrik *paired-sample t test* digunakan. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil uji beda dari *paired-sample t-test*.

Tabel 5 Hasil Uji Beda Paired-Sample t-Test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST POSTEST	-2.333	2.781	0.607	-3.599	-1.067	-3.845	20	.001

Uji *paired-sample t test* dilakukan untuk melihat pengaruh pelatihan terhadap nilai post-test yang dibandingkan dengan nilai pre-test sebelum pelatihan dilakukan. Dari tabel uji *paired-sample t test* di atas, didapatkan nilai t sebesar 3.845 (tanda negatif tidak menunjukkan besaran nilai, namun hanya menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata dihitung dari rata-rata pre-test terhadap rata-rata post-test, dimana nilai rata-rata pre-test lebih kecil dibandingkan nilai rata-rata post-test), dan nilai signifikansi (p) sebesar 0.001. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pelatihan yang diberikan kepada para orang tua siswa, dimana nilai signifikansinya kurang dari 0.05 (Pallant, 2007). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata post-test terhadap nilai rata-rata pre-test.

Uji *effect size* kemudian dilakukan untuk melihat seberapa besar efek dari pelatihan yang diberikan. Untuk menguji *effect-size* dari pelatihan ini, maka digunakan rumus eta squared, sebagai berikut (Pallant, 2007):

$$\text{Eta squared} = \frac{t^2}{t^2 + N - 1}$$

Dimana, t adalah nilai koefisien t, sebesar 3.845 dan N adalah jumlah sampel sebesar 21. Dari perhitungan ini, diperoleh nilai eta-squared sebesar 0.620. Berdasarkan acuan dari Cohen (1988 dalam Pallant, 2007) untuk interpretasi *effect size*, maka nilai eta-square 0.620 digolongkan dalam *effect size* yang besar.

Dari hasil analisa diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pelatihan Merancang Permainan Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar memberikan dampak yang signifikan terhadap para orang tua siswa, dengan nilai *effect size* yang besar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana program pengabdian kepada masyarakat, yang merupakan anggota dari Kelompok Kajian Pengasuhan dan Pendidikan dalam Keluarga beserta mahasiswa yang menjadi asisten, mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Airlangga yang memberikan pendanaan untuk kegiatan ini melalui skema PKM dan PPDB Tahun 2021. Ucapan terimakasih juga dihaturkan kepada kepala sekolah dan para orang tua atau wali siswa dari SD Muhammadiyah 2 Tulangan dan MI Unggulan Miftahul Hikmah Sidoarjo yang sudah mendukung dan berpartisipasi dalam program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bomia, L. B., Demeester, D., Elander, K., Johnson, M., & Sheldon, B. (1997). *The impact of teaching strategies on intrinsic motivation*. Champaign, IL: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education.
- Duron-Ramos, M., & Garcia-Vazquez, F. (2018). Orientation to happiness as a predictor of university students' engagement. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 7(4), 294-298. <https://doi.org/10.11591/ijere.v7i4.15446>



- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Jakarta: Kemdikbud.
- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan pembuatan APE bagi anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) (SE Nomor 4 Tahun 2020). Jakarta.
- Mupalla, S. K., Vuppapapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of excessive screen time on child development: An updated review and strategies for management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Newmann, M. (1992). *Problem-based learning: An introduction and overview of the key features of the approach*. London: UTPress.
- Nyumba, O., Wilson, K., Derrick, C. J., & Mukherjee, N. (2018). The use of focus group discussion methodology: Insights from two decades of application in conservation. *Methods in Ecology and Evolution*, 9(1), 20–32. <https://doi.org/10.1111/2041-210X.12860>
- Pallant, J. (2007). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using SPSS for Windows* (3rd ed.). New York: McGrawHill Open University Press.
- Pierce, R., & Winstein, J. (2000). *Innovative education and training for care professionals*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Presiden Republik Indonesia. (2023). Keputusan Presiden Republik Indonesia Penetapan Berakhirnya Status Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Indonesia (Keppres Nomor 17 Tahun 2023). Jakarta.
- Rahmawati, H. K., Djok, S. W., Diwyarthi, N. D. M. S., Aldryani, W., Oktariana, M. D., Octrianty, E., Kurniasari, L., Fatsena, R. A., Manalu, L. O., Kholis, I., & Irwanto. (2022). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Saligman, M. (2002). *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*. New York: Free Press.
- Scarlett, W. G., Naudeau, S., Salonius-Paternak, D., & Ponte, I. (2005). *Children's play*. California: Sage Publications, Inc.
- Wahyuni, M., & Ariyani, N. (2020). *Teori belajar dan implikasinya dalam pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher.