

PELATIHAN DOLANAN TANPA GADGET UNTUK GURU PAUD DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI PADA GENERASI ALPHA

GADGET-FREE DOLANAN TRAINING FOR EARLY CHILDHOOD TEACHERS TO IMPROVE LITERACY AND NUMERACY IN THE ALPHA GENERATION

Fauziatul Halim¹, Asyiful Munar², Rahma³

^{1,2,3} Universitas Almuslim, Aceh, Indonesia

*Corresponding Author: fh84fauziatulhalim2107@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini berjudul Pelatihan Dolanan Tanpa Gadget Untuk Guru PAUD Dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi Pada Generasi Alpha. Pengabdian ini bertujuan untuk melatih guru-guru PAUD untuk membuat permainan (dolan) edukatif tanpa gadget agar dapat meningkatkan literasi dan numerasi anak-anak. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di sekolah TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen dan peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah guru-guru yang ada di TK Nusa Indah. Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dalam dua sesi; sesi pertama peserta diberikan pengetahuan materi tentang jenis-jenis dolanan tanpa gadget yang dapat dikembangkan oleh guru yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada sesi kedua, peserta dilatih praktik langsung untuk membuat dolanan bersama-sama anak-anak. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru mendapatkan pengetahuan dan dapat mengembangkan dolanan tanpa gadget sebagai media belajar dalam meningkatkan literasi dan numerasi anak-anak dalam belajar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berjalan dengan sukses dan memberikan kontribusi yang sangat besar kepada guru-guru di sekolah TK Nusa Indah dalam mengembangkan permainan edukatif guna menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik ke depannya.

Kata Kunci: Dolanan tanpa gadget, Permainan edukatif, Generasi Alpha, Literasi dan Numerasi

ABSTRACT

This community service activity is titled "Training on Gadget-Free Games for Early Childhood Education Teachers to Improve Literacy and Numeracy in Generation Alpha." The purpose of this service activity is to train early childhood education (ECE) teachers to create educational games (dolan) without gadgets, aimed at enhancing children's literacy and numeracy skills. The event took place at TK Nusa Indah School in the Peusangan District of Bireuen Regency, and the participants were teachers from TK Nusa Indah. The implementation method was conducted in two sessions: the first session involved providing participants with knowledge about various types of gadget-free games that can be developed by teachers for use in the learning process. In the second session, participants practiced creating these games together with the children. The outcome of this service activity is that the teachers gained knowledge and skills to develop gadget-free games as learning media to enhance children's literacy and numeracy. Based on these results, it can be concluded that this community service activity was successful and provided significant contributions to the teachers at TK Nusa Indah in developing educational games to improve the learning process in the future.

Keywords: Gadget-free game, Educational game, Alpha generation, Literacy and Numeracy

PENDAHULUAN

Usia dini adalah periode yang sangat penting (usia emas) bagi anak, di mana waktu tersebut memiliki potensi besar untuk melatih dan mengembangkan berbagai aspek kecerdasan yang dimiliki oleh anak (Musrid, 2018). Oleh karena itu, Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam membentuk dasar bagi anak untuk mengembangkan aspek

moral, nilai agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, dan seni.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan secara optimal adalah aspek kognitif. Dimana aspek kognitif mencakup keterampilan anak dalam kemampuan literasi. Literasi dapat diartikan sebagai keterampilan yang melibatkan membaca, menulis, dan berpikir, dengan fokus pada pengembangan kemampuan untuk memahami informasi secara kreatif, kritis, dan inovatif (Suyono, 2017).

Pembelajaran abad 21 fokus pada pengembangan keterampilan literasi, sikap, pengetahuan, dan penguasaan teknologi. Untuk meningkatkan daya saing di era ini, penting untuk menguasai enam jenis literasi dasar, yang meliputi: (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, dan (6) literasi budaya serta kewargaan (Zuhra, 2021). Literasi Bahasa dan literasi numerasi merupakan keterampilan dasar yang harus diasah dan dikembangkan bagi anak usia dini.

Pengembangan keterampilan ini dilakukan dengan memberikan stimulasi yang tepat. Pemberian stimulus kepada anak usia dini berbeda dengan pemberian kepada orang dewasa. Salah satu komponen yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses perkembangan tersebut adalah guru. Guru merupakan sosok yang memiliki peran penting dalam membantu siswa berkembang menjadi individu yang lebih baik dan memiliki pengaruh besar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kompetensi 6C guru di sekolah menjadi hal yang sangat diperlukan (Basri, dkk, 2023). Guru harus memiliki keterampilan yang baik dalam meningkatkan potensi yang dimiliki anak usia dini. Salah satunya adalah keterampilan dalam mengembang media permainan edukatif (APE) yang mendukung proses pembelajaran di kelas.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah perangkat atau sarana yang dapat digunakan sebagai alat bermain sekaligus mengandung nilai-nilai pendidikan. APE berfungsi untuk mendukung pengembangan berbagai aspek kemampuan anak secara menyeluruh (Rizki, dkk, 2022). Senada dengan pendapat (Rangkuti, dkk, 2019), yang menyatakan bahwa pada prinsipnya, Alat Permainan Edukatif (APE) untuk PAUD dirancang secara khusus untuk mendukung kebutuhan pendidikan anak usia dini. APE ini dibuat dengan tujuan utama untuk membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak.

Alat permainan adalah media yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Alat ini memiliki berbagai fungsi, seperti membongkar dan memasang, mengelompokkan, memadukan, mencocokkan, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan desain, Menyusun atau menempelkan benda-benda hingga membentuk wujud yang utuh (Halim, 2018). Ada berbagai macam jenis APE yang dapat dikembangkan dan salah satunya adalah dolanan tanpa gadget. Dolanan tanpa Gadget adalah sebuah ide inovasi yang diharapkan dapat mengajak anak cinta terhadap kegiatan membaca mengenal huruf dan piawai dalam memahami konsep skill berhitung untuk kehidupan sehari-hari (Salsa, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah TK Nusa Indah, tim pelaksana pengabdian menemukan permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu para guru TK Nusa Indah kesulitan mendesain kegiatan belajar literasi yang bermakna untuk anak-anak di kelas karena beberapa sarana dan media kegiatan di kelas sudah digunakan dan anak-anak sudah paham konsep dengan mediana. Guru kehabisan ide dalam mengatur manajemen kelas yang mendukung literasi dan numerasi dalam kurikulum merdeka, dengan minimnya ide guru TK Nusa Indah dalam melaksanakan kegiatan bermain yang variatif maka akan berdampak pada kurangnya nilai mutu kurikulum lembaga saat ini, kekhawatiran yang besar saat ini adalah konsep pemasaran jasa untuk sekolah otomatis masih dengan fasilitas dan ketentuan yang sudah ada, sedangkan inovasi dan progresif pembelajaran belum dapat mereka wujudkan.

Beberapa kekhawatiran yang ada di masyarakat saat ini adalah ketidakseimbangan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memanfaatkan waktu mengajar dengan maksimal, salah satu yang menjadi kendala adalah permainan yang dilaksanakan dalam kelas pra sekolah masih sangat minim dan sangat monoton kurang variatif serta tidak menyenangkan, sehingga yang terlihat adalah anak yang murung, berteriak bosan, dan kadang menangis terlalu sering. Berdasarkan kondisi ini, tim memutuskan untuk melakukan pengabdian

yang berupa pelatihan kepada guru-guru di TK Nusa Indah tentang bagaimana mengembangkan APE yang dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan yaitu cara membuat dolanan tanpa gadget.

Kegiatan pengabdian ini merupakan sebuah terobosan yang terbaru untuk Program Studi PAUD Universitas Almuslim. Dolanan artinya permainan dan kegiatan pembelajaran pada lingkup pendidikan anak usia dini selalu terkait dengan bermain terutama pada kelas pra sekolah usia 4-5 tahun (Rangkuti & Sarah, 2018). Seperti yang kita ketahui Gadget merupakan alat yang digandrungi oleh kaula muda dan tua termasuk anak usia dini. Salah satu Gadget yang sering ditemukan dan mudah diakses oleh anak-anak PAUD adalah smartphone orang dewasa baik itu smartphone orang tua ataupun anggota keluarga lainnya. Pada generasi saat ini yaitu generasi Alpha teknologi berkembang pesat dimana anak saat lahir sudah terbiasa dengan Gadget seperti Smartphone sehingga dampaknya saat mereka berada dalam kelas harusnya bermain dan belajar mengikuti instruksi guru yang menyenangkan serta beradaptasi dalam semua kegiatan di sekolah hal ini tidak terjadi sesuai yang diinginkan, mereka terdistraksi dengan memori kesenangan bermain smartphone, memiliki kecemasan berlebih saat teknologi itu tidak ada di samping mereka (Yumarni, 2022).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih guru-guru TK Nusa Indah dalam membuat Alat Dolanan (APE) tanpa Gadget atau permainan untuk anak usia dini yang diciptakan dengan tujuan agar anak bisa jauh dari Gadget melalui program literasi dan numerasi. Adapun dolanan yang diajarkan pada pelatihan ini adalah cara membuat (1) Jelly Sensory Play, (2) Stick Ekspresi, (3) Kolase, dan (4) Rainbow Drops. Setelah kegiatan pelatihan ini akan membuat para guru lebih banyak mendapatkan ide baru untuk menambah aset di sekolah.

BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pelatihan pengabdian ini adalah metode ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah dilakukan berupa sosialisasi dengan memberikan materi tentang dolanan tanpa gadget. Metode ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta pelatihan terkait APE yang dapat dikembangkan oleh guru dalam membantu anak-anak menghindari bermain gadget dalam waktu yang lama serta membantu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak. Sementara metode demonstrasi, peserta dilatih praktek langsung Bersama anak-anak untuk membuat dolanan-dolanan yang telah disampaikan pada metode sebelumnya. Dalam kegiatan pelatihan ini juga menggunakan beberapa bahan yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Bahan-bahan yang digunakan berupa laptop dan LCD Proyektor untuk penyampaian materi. Selain itu, bahan lainnya juga dipersiapkan guna untuk membuat dolanan-dolanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan pada Bulan Oktober 2024 di TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pelaksana pengabdian melakukan observasi dan wawancara langsung ke Lokasi kegiatan yaitu sekolah TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen. Dari hasil observasi dan wawancara, tim menemukan bahwa guru-guru yang ada di sekolah TK Nusa Indah masih memiliki kendala dalam mengembangkan APE khususnya berupa dolanan tanpa gadget yang dapat membantu anak-anak agar tidak kecanduan bermain gadget di rumah serta mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi anak. Selain itu, guru-guru tersebut juga belum pernah mendapatkan pelatihan tentang membuat dolanan tanpa gadget sebelumnya. Hasil temuan awal ini menjadi patokan kepada tim untuk melaksanakan kegiatan pengabdian berupa pelatihan mengembangkan dolanan tanpa gadget kepada guru-guru di TK Nusa Indah.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, tim membagi kegiatan pelatihan dalam dua sesi yaitu sesi sosialisasi dan sesi demonstrasi. Pada sesi pertama, peserta pelatihan yaitu guru diberikan paparan materi tentang jenis-jenis dolanan tanpa gadget yang dapat dikembangkan. Pada saat sosialisasi peserta juga diminta untuk mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat dolanan nantinya. Selanjutnya pada sesi yang kedua, peserta dilatih untuk membuat dolanan sesuai dengan bahan-bahan yang telah disiapkan dan sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh tim sebelumnya. Peserta terlihat sangat antusias Ketika melakukan praktek langsung membuat dolanan dimana anak-anak juga ikut dilibatkan pada saat sesi demonstrasi. Berikut beberapa dokumentasi yang telah diambil pada saat kegiatan pelatihan.



Gambar 1. Guru dan anak berdiskusi tentang dolanan untuk mempersiapkan bahan untuk membuat dolanan



Gambar 2. Anak membuat dolanan (Kolase) sesuai arahan guru dan anak membuat dolanan Sate Buah



Gambar 3. Dolanan yang berhasil dibuat oleh anak-anak dengan bimbingan guru dan terlihat dolanan Jelly Sensory Play



Gambar 4. Hasil kegiatan Dolanan Rainbow Drops dan Dolanan Stick Ekspresi

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap yang terakhir ini, tim pelaksana pengabdian melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap materi terkait pelatihan membuat dolanan tanpa gadget. Dari hasil evaluasi tim mendapatkan bahwa guru-guru peserta pelatihan sudah mampu mengembangkan dolanan tanpa gadget dan dapat memahami dengan baik materi yang telah disampaikan oleh tim pada sesi sosialisasi. Selain itu, guru juga berhasil membuat beberapa dolanan bersama-sama dengan anak.

KESIMPULAN

Pelatihan dolanan tanpa gadget kepada guru PAUD dalam peningkatan literasi dan numerasi pada generasi Alpha telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan peserta kegiatan pelatihan yaitu guru – guru TK Nusa Indah Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen sudah mampu mengembangkan dolanan tanpa gadget yang dipraktikkan langsung kepada anak-anak di sekolah. Peserta juga sangat antusias dalam mengikuti pelatihan serta memberikan respon yang positif terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan pelatihan ini memberikan kontribusi yang sangat besar kepada guru, sekolah, dan khususnya kepada anak-anak sehingga dengan adanya kegiatan pelatihan membuat dolanan tanpa gadget dapat membantu anak-anak bisa melupakan atau menghilangkan kebiasaan bermain gadget.

Untuk keberlanjutan kegiatan ini, perlu dilakukan pelatihan yang sama namun dengan mitra yang berbeda dan dengan jumlah yang lebih besar. Hal ini dikarenakan mengingat masih banyak sekolah TK yang ada di wilayah Kabupaten Bireuen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih tim pelaksana sampaikan kepada *pihak*-pihak yang telah memberikan dukungan dan telah membantu sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian ini telah berjalan dengan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, N., dkk. (2023). Implikasi P5 Dalam Penguatan Kompetensi 6C Pada Guru Sekolah TK Bina Ukhuwah Kab. Pidie. *Rambideuen*, 6(3), 223–231.
- Halim, F. (2018). Pelatihan Pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif) Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru PAUD di Kecamatan Peusangan Kab. Bireuen. *Variasi*, 10(3), 6–9.
- Musrid. (2018). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. (p.372). Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rangkuti, D., dkk. (2019). PKM Pembuatan Permainan Edukatif Bagi Guru TK/PAUD. *Seminar Nasional*, 674–678.
- Rangkuti, & Julia Sarah. (2018). *Rumah Main Anak*. (p.130). Yogyakarta. Sahabat Sejati.
- Rizki, S., & Halim, F. (2022). Implementasi Pembuatan APE Dalam Kegiatan Bermain Melalui Pelatihan Clay Art dan Seni di Desa Dayah Mesjid. *AJCE*, 31–36.
- Salsa, B. (2021). *Ide Dolanan Tanpa Gadget: Mudah, Murah, dan Bisa di Rumah*. (p.152). Jakarta. Anakkita.
- Suyono, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. (p.252). Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107-119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Zuhra, F., dkk. (2021). Pelatihan Implementasi Literasi dan Numerasi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Guru MTsS. *JMM*, 5(6), 3434–3441.