



Pengenalan dan Sosialisasi Game Edukasi GCompris kepada Orang Tua sebagai Bentuk Aktivitas Pembelajaran Anak

Vira Tania Savana^{1✉} & Nenden Sundari²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, virataniavasava@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8928-6898](https://orcid.org/0000-0002-8928-6898)

²Universitas Pendidikan Indonesia, nenden_upiserang@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-7824-9082](https://orcid.org/0000-0001-7824-9082)

Article Info

History Article

Received:

Nov 2021

Accepted:

Feb 2022

Published:

Mar 2022

Abstract

GCompris is an educational game with many choices of game categories that are suitable for early childhood. Introducing the GCompris educational game application as a form of learning activity at home so that children can continue to study comfortably and not easily get bored with parents of students at the State Kindergarten School of RA Kartini, Majasari District, Pandeglang Regency is the goal of the 2021 UPI Thematic community service program activity as a form of community service. The method used in this activity is to provide an introduction and socialization about the use of GCompris educational game learning media for children. This activity is intended because kindergarten students need learning media that are not boring while at home. The socialization of the introduction of this educational game was carried out from July to September 2021. The socialization was carried out offline at school and online through the WhatsApp group. The program targets in this activity are 10 parents of the State Kindergarten School of RA Kartini students. Through this activity, parents of students at the State Kindergarten School of RA Kartini can find out educational games that are useful for children as digital learning media and can be accessed easily at home. At the end of the program, parents feel the benefits from understanding the potential of the application and how to introduce to their children.

Keywords:

Educational Games, Learning Activities, Parents

How to Cite:

Savana, V. T. & Sundari, N. (2022). Pengenalan dan sosialisasi game edukasi GCompris kepada orang tua sebagai bentuk aktivitas pembelajaran anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(1), 106-115.

Artikel Info

Riwayat Artikel

Dikirim:

Nov 2021

Diterima:

Feb 2022

Diterbitkan:

Mar 2022

Abstrak

GCompris merupakan game edukasi dengan banyak pilihan kategori permainan yang cocok digunakan untuk anak usia dini. Mengenalkan aplikasi game edukasi GCompris sebagai bentuk aktivitas pembelajaran di rumah agar anak dapat terus belajar dengan nyaman dan tidak mudah bosan kepada orang tua siswa di TKN RA Kartini Kecamatan Majasari- Kabupaten Pandeglang merupakan tujuan dari kegiatan KKN Tematik UPI 2021 sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan memberikan pengenalan dan sosialisasi tentang penggunaan media pembelajaran game edukasi GCompris untuk anak. Kegiatan ini dimaksudkan karena siswa TK memerlukan media pembelajaran yang tidak membosankan selama di rumah. Sosialisasi pengenalan game edukasi ini dilakukan dari bulan Juli hingga September 2021. Sosialisasi dilakukan secara luring di sekolah dan daring melalui grup WhatsApp. Sasaran program pada kegiatan ini berjumlah 10 orang tua siswa TKN RA Kartini. Melalui kegiatan ini para orang tua siswa di TKN RA Kartini dapat mengetahui game edukasi yang bermanfaat untuk anak sebagai media pembelajaran digital dan dapat diakses dengan mudah di rumah. Di akhir program, orang tua merasakan manfaat dari pemahaman potensi aplikasi tersebut dan bagaimana mengenalkannya kepada anak mereka.

Kata Kunci:

Game Edukasi, Aktifitas Pembelajaran, Orang Tua

Cara mensitasi:

Savana, V. T. & Sundari, N. (2022). Pengenalan dan sosialisasi game edukasi GCompris kepada orang tua sebagai bentuk aktivitas pembelajaran anak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(1), 106-115.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi komputer dan seluler sangat populer dan menjadi bagian dari kebutuhan aktivitas seseorang. Teknologi komputer dan seluler telah menciptakan aplikasi atau software game edukasi digital yang tidak hanya memberikan kegiatan yang menyenangkan, melainkan konten pembelajaran yang menarik khususnya untuk anak. Melalui game edukasi digital, anak diberi kesempatan untuk merepresentasikan pengetahuan secara virtual juga mengenal lingkungan kreatif (Edwards, 2013). Anak usia dini dengan umur 0 sampai 6 tahun merupakan dasar untuk perkembangan pembelajaran seumur hidupnya. Game edukasi digital bukanlah pembeda atau dapat dibedakan dengan permainan tradisional, namun dapat dianggap sebagai kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dan memahami dunia mereka melalui lingkungan digital (Edwards, 2013). Anak usia dini erat kaitannya dengan pembelajaran berbasis permainan. Dalam masa usia emas (*Golden Age*), anak usia dini memerlukan banyak simulasi untuk merangsang berbagai kecerdasan anak. Simulasi dan rangsangan yang diberikan sebagai pembelajaran anak usia dini, menekankan anak-anak untuk memperoleh keterampilan melalui bermain atau permainan (Akman & Özgül, 2015). Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk mendapatkan kesenangan melalui proses dan tidak memerdulikan hasil akhir, bermain dilakukan oleh anak tanpa paksaan dan tekanan. Melalui bermain, anak akan menjadi relaks dan segar kondisi fisik maupun mentalnya. Prinsip pembelajaran pada anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Anak dapat belajar secara maksimal apabila orang tua memahami tipe anak, memberikan game edukasi serta mendampingi anak dan bersikap tegas kepada anak untuk memaksimalkan cara belajarnya.

Pembelajaran dari rumah sangat penting pada saat seperti ini, orang tua mendampingi sekaligus membimbing anak belajar dari rumah. Keadaan serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan di rumah sangat mempengaruhi proses pembelajaran anak. Kejenuhan dalam pembelajaran dapat menyebabkan seorang anak cepat marah, mudah terluka dan mudah untuk frustrasi (Hidayat, 2016). Pemberian tugas dan pola pembelajaran yang monoton cenderung mendorong sikap yang apatis dan sinis terhadap pelajaran yang diberikan serta rendahnya pemahaman akan pelajaran yang diterima (Arirahmanto & Muis, 2016). Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi saat ini dan sebagai pendukung aktivitas pembelajaran di rumah untuk anak yang menyenangkan dan tidak membuat anak bosan. Game edukasi merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan media teknologi komputer maupun seluler sebagai alat yang digunakan anak untuk bermain dan mendapatkan pembelajaran melalui bermain game. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi game edukasi dapat membuat anak menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan melatih interaksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Penerapan game edukasi digital pada anak usia 0 sampai 6 tahun memiliki pembelajaran yang berbeda, yakni lebih menekankan pada dimensi afektif dan motivasi (Plowman, 2016).

Ki Hajar Dewantara memandang pembelajaran anak adalah kebebasan untuk berkembang. Konsep pembelajarannya adalah guru membimbing dari belakang (*tut wuri handayani*) dan mengingatkan anak akan tindakan yang berbahaya sambil terus memberi motivasi (*ing madya mangun karsa*) dan selalu menjadi contoh (*ing ngarsa sung tuladha*) dalam perilaku dan ucapannya (Agusriani & Fauziddin, 2021). Di masa pandemi ini, pengurangan peran guru dalam tugasnya mendidik anak dengan hanya menjadi perencana kegiatan dan penilai hasil pembelajaran serta mengawasi perkembangan anak secara daring, karena untuk sementara proses pelaksanaan pembelajaran diimplementasikan oleh orang tua di rumah melalui WhatsApp, sebuah aplikasi yang digunakan sebagai alat komunikasi antara orang tua dan guru. Pelaksanaan pembelajaran pada saat ini, peran orang tua sangat berpengaruh karena orang tua sebagai pendamping anak sekaligus membimbing anak belajar di rumah kemudian hasil belajar anak dilaporkan ke guru untuk dievaluasi dan dinilai (Hewi & Asnawati, 2021). Berbagai aktivitas pembelajaran pada saat ini dilakukan dengan penugasan dari pihak sekolah hingga kunjungan ke rumah anak (*home visit*) dan laporan kegiatan harian anak.

Berbagai aktivitas anak yang awalnya dilakukan di sekolah dan pada saat ini harus dilakukan di rumah tentunya mempunyai beberapa kendala seperti kesulitan belajar di rumah, menurunnya minat belajar anak, tugas yang terlalu banyak dan memicu kebosanan. Beberapa orang tua siswa di TKN RA Kartini mengeluh bahwa anak-anak sulit berkonsentrasi dan cepat bosan selama melakukan pembelajaran daring. TKN RA Kartini merupakan salah satu sekolah penggerak yang mempunyai motivasi untuk meningkatkan minat belajar anak dan membangkitkan motivasi anak dalam belajar di rumah.

GCompris merupakan software atau perangkat lunak yang bersifat edukasi yang berisikan dengan berbagai aktivitas pembelajaran untuk anak usia dini (Coudoin, 2014). Aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam software ini berorientasi permainan. Tampilan dari game edukasi GCompris ini sangat menarik dan mudah untuk dioperasikan oleh anak, berbagai macam pilihan permainannya sangat variatif sehingga membuat anak tidak bosan dalam melakukan pembelajaran melalui game ini.

Belajar dari rumah merupakan tugas yang cukup berat bagi guru dan orang tua di TKN RA Kartini dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan aktif sehingga anak akan merasa senang dan tidak cepat bosan, orang tua dan guru harus bekerja sama dalam memberikan kegiatan yang positif dan kreatif untuk anak selama mereka belajar dari rumah. Prinsip pembelajaran untuk anak usia dini khususnya TK (Taman Kanak-kanak) yaitu bermain sambil belajar, orang tua dan sekolah harus menyelipkan beragam pembelajaran melalui bermain. Untuk menciptakan suasana agar anak tetap mendapat pembelajaran di rumah, dengan mengenalkan atau memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, terutama Smartphone untuk menginstall game edukatif GCompris. Game edukasi GCompris merupakan golongan game berbasis *open source* untuk pembelajaran anak usia dini. Game berbasis open source adalah istilah yang digunakan untuk software yang dapat digunakan secara gratis tanpa perlu membayar lisensi sehingga untuk pemakaiannya menjadi lebih mudah dan aman. GCompris adalah program pembelajaran berbasis game edukasi anak dengan berbagai kegiatan, mulai dari mengenal komputer, aljabar, ilmu alam, geografi, games, membaca, dan lain-lain. Game edukasi ini berbentuk seperti papan yang interaktif dengan berbagai aktivitas untuk anak usia 2 sampai 10 tahun yang dilengkapi dengan gambar bergerak dan suara (Sari, Asrori & Ridiana, 2016). Pengenalan dan sosialisasi game edukatif GCompris kepada orangtua sebagai bentuk aktivitas pembelajaran di rumah untuk anak dirasa perlu, agar orang tua dapat memahami bahwa game dapat digunakan untuk sarana belajar anak di rumah yang dapat diakses dengan mudah. Penggunaan game edukasi GCompris tentunya harus dibatasi agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan membuat anak menjadi kecanduan. Diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian KKN Tematik UPI 2021 ini, para orang tua TKN RA Kartini dapat maksimal dalam membimbing anak bermain sambil belajar di rumah, serta meningkatkan motivasi anak dalam belajar di rumah melalui game edukatif GCompris.

METODOLOGI

Kegiatan KKN Tematik UPI 2021 sebagai bentuk pengabdian masyarakat dilaksanakan oleh kelompok 6 di TKN RA Kartini, Kelurahan Saruni, Kecamatan Majasari, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Kegiatan yang berlangsung selama 1 bulan dari tanggal 1 Juli 2021 hingga 31 Juli 2021. Teknik pengenalan dan sosialisasi game edukasi GCompris dilaksanakan secara daring menggunakan grup WhatsApp dan luring (tatap muka langsung). Kegiatan yang dilakukan secara luring (tatap muka langsung) sudah menerapkan protokol kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah.

Pengenalan serta sosialisasi diharapkan dapat diterima dan dipahami oleh seluruh orang tua siswa TKN RA Kartini. Metode yang dipakai dalam pengabdian ini adalah metode deskriptif. Metode ini dipilih karena metode ini dapat menggambarkan dan menggambarkan suatu objek penelitian pada saat pelaksanaan kegiatan dengan apa adanya. Peserta dalam kegiatan ini yaitu

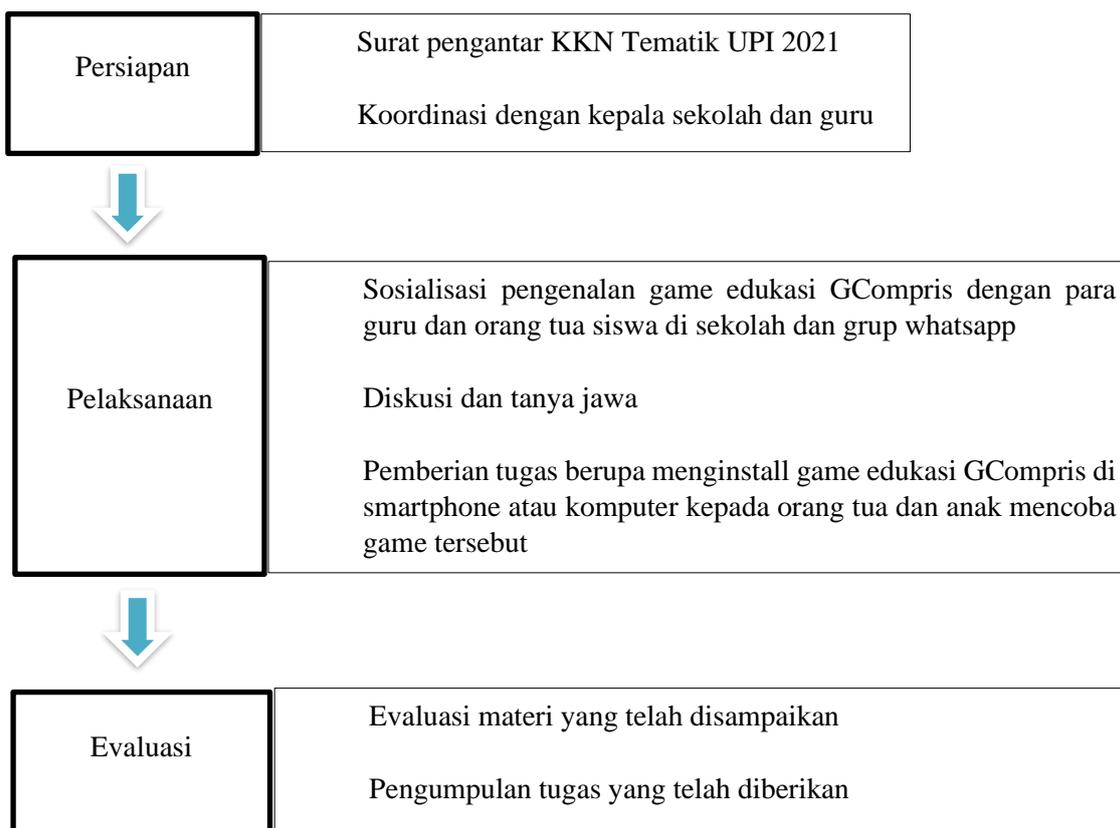
orang tua siswa TKN RA Kartini yang berjumlah 10 orang. Tahapan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Dalam tahap ini kegiatan yang berlangsung mengurus surat izin serta pengantar tugas untuk kegiatan KKN kepada pihak sekolah TKN RA Kartini. Setelah itu penulis berkoordinasi dengan pihak guru TKN RA Kartini untuk melakukan kegiatan sosialisasi kepada orang tua murid mengenai game edukasi GCompris dan bergabung di grup Whatsap Orang Tua TKN RA Kartini.

2. Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dan pengenalan aplikasi game untuk orang tua sebagai bentuk aktivitas pembelajaran di rumah untuk anak dilaksanakan pada tanggal 7-8 Juli 2021. Teknik penyampaian materi yang digunakan adalah dengan menjelaskan secara singkat serta membagikan lembaran materi yang berisi tentang game edukasi GCompris serta bahaya penggunaan gadget yang berlebihan. Penjelasan secara singkat yang terdapat dalam materi yaitu mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini, keunggulan game edukasi GCompris serta bahaya penggunaan gadget yang terlalu berlebihan kepada seluruh orang tua siswa TKN RA Kartini. Pengenalan dan sosialisasi mengenai game edukasi GCompris dilakukan agar orang tua paham pentingnya memberikan pembelajaran yang menarik di rumah untuk anak. Berikut ini merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian di TKN RA Kartini, Kelurahan Saruni, Kecamatan Majasari, Kabupaten Pandeglang.



Gambar 1. Diagram Tahapan Pelaksanaan Program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan aplikasi game edukasi GCompris dilaksanakan secara luring (tatap muka) di sekolah dan daring (online) melalui grup WhatsApp. Kegiatan luring atau tatap muka yang diadakan di sekolah tetap menerapkan protokol kesehatan ketat seperti arahan pemerintah daerah, sebelum mulai masuk ke dalam ruangan sosialisasi, para orang tua siswa TKN RA Kartini terlebih dahulu wajib menggunakan *hand sanitizer*, memakai masker dan masuk ke dalam ruangan menempati tempat duduk yang sudah disediakan. Kegiatan diawali dengan sambutan oleh kepala sekolah TKN RA Kartini sekaligus membuka acara sosialisasi pengenalan game edukasi GCompris sebagai bentuk aktivitas pembelajaran anak di rumah, kemudian acara dilanjutkan dengan pembacaan tata tertib selama kegiatan berlangsung oleh salah satu guru TKN RA Kartini. Selanjutnya, membagikan selebaran kertas materi sosialisasi kepada orang tua siswa agar lebih jelas dan fokus pada bahasan sosialisasi.



Gambar 2. Materi Sosialisasi

Setelah itu, penjelasan materi secara singkat kepada orang tua siswa TKN RA tentang game edukasi GCompris dan bahaya pemakaian gadget yang berlebihan untuk anak. Gadget memiliki berbagai macam fitur aplikasi game. Fitur game pada gadget tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, tetapi dapat membantu proses belajar dan sebagai media pembelajaran untuk anak, seperti game edukasi (Warisyah, 2015). Aplikasi game edukasi mampu mengubah teknik belajar menjadi lebih menyenangkan dan lebih edukatif terutama bagi anak usia dini, seperti anak dapat mengenal angka dan huruf (Fithri & Setiawan, 2017). Oleh karena itu, game edukasi sangat membantu anak dalam melakukan proses pembelajaran di rumah dengan tetap memperhatikan durasi anak pada saat bermain gadget. Pengenalan game edukasi GCompris merupakan suatu cara agar para orang tua dapat mengenal aplikasi game yang mudah digunakan dan banyak memiliki manfaat dalam pembelajaran khususnya anak usia dini. Dimulai dari keunggulan serta kegunaan aplikasi GCompris, logo aplikasi, serta cara menginstall aplikasi tersebut di smartphone atau komputer yang digunakan para orang tua di rumah. Beberapa kategori atau varian aktivitas game pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi tersebut diantaranya:

1. **Pengenalan komputer**, seperti mengenal keyboard, mouse dan dapat mengidentifikasi gerakan mouse yang berbeda.

2. **Aljabar**, meliputi, tabel memori, urutan, tabel pemasukan ganda dan mencerminkan gambar.
3. **Ilmu Pengetahuan Alam**, seperti mengenal pintu kanal, siklus air, mengidentifikasi kapal selam, dapat mengenal simulasi listrik.
4. **Geografi** yaitu, dapat menempatkan negara yang ada dalam peta.
5. **Permainan** seperti, catur, memori, sambung angka, oware dan permainan sudoku.
6. **Kegiatan praktek membaca**
7. **Lainnya** seperti, belajar membaca jam, menemukan teka – teki lukisan terkenal, gambar vektor, serta pembuatan kartun.

Pada saat ini, aplikasi game edukasi GCompris berisi lebih dari seratus aktivitas permainan yang berorientasi pada pembelajaran dan masih terus dikembangkan agar aplikasi tersebut lebih optimal, bervariasi, dan inovatif. Banyaknya varian atau kategori permainan edukasi yang ada pada aplikasi GCompris membuat para orang tua siswa TKN RA Kartini dapat menyesuaikan dan menggunakan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak.

Tahapan selanjutnya, para orang tua siswa TKN RA Kartini diberi penjelasan singkat mengenai bahayanya penggunaan gadget yang berlebihan untuk tumbuh kembang anak. Hal ini dilakukan agar para orang tua dapat memahami serta membatasi penggunaan gadget untuk anak di rumah. Penting dilakukan oleh orang tua dalam membimbing anak dalam penggunaan gadget adalah pengontrolan dan pemantauan anak pada saat menggunakan gadget yang harus tetap dilakukan. Orang tua baiknya membuat jadwal agar anak paham aktivitasnya di rumah seperti aktivitas sehari-hari seperti ibadah, makan, tidur, belajar, bersosialisasi dengan keluarga maupun teman-temannya. Penerapan durasi memakai gadget sangat penting untuk anak usia dini, dengan menerapkan durasi sekitar 1-2 jam dalam sehari menggunakan gadget untuk hal yang positif. Dalam memberi penjelasan singkat, bahaya penggunaan gadget yang terlalu berlebihan dapat menimbulkan kecanduan untuk anak. Selain kecanduan, masih banyak lagi contoh nyata yang terjadi apabila anak menggunakan gadget dengan durasi yang tidak terkontrol. Selanjutnya, para orang tua siswa TKN RA Kartini diberikan beberapa pertanyaan untuk mengoptimalkan pengenalan aplikasi game edukasi GCompris. Para orang tua siswa antusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga suasana pada saat sosialisasi menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 3. Pelaksanaan Sosialisasi Pengenalan Game Edukasi

Pada akhir kegiatan, para orang tua siswa TKN RA Kartini diberikan tugas untuk menginstall aplikasi game edukasi GCompris pada smartphone atau komputer di rumah sebagai langkah awal untuk pengenalan media pembelajaran digital untuk anak di rumah. Hal ini dilakukan agar anak dapat mengenal serta dapat memainkan game edukasi GCompris secara langsung di rumah, dan orang tua dapat mendampingi anak selama pembelajaran berlangsung.

Sosialisasi pengenalan aplikasi game edukasi selain dilaksanakan secara luring atau tatap muka di sekolah secara langsung, kegiatan ini juga dilakukan secara daring atau menggunakan grup WhatsApp sebagai alat komunikasi antara mahasiswa dan orang tua siswa TKN RA Kartini. Kegiatan yang dilakukan secara daring yaitu memberikan video tutorial cara menggunakan aplikasi game edukasi GCompris kepada orang tua siswa agar lebih memahami dan mengetahui aplikasi game edukasi GCompris dengan detail. Video tutorial cara menggunakan game edukasi tersedia pada YouTube agar lebih mudah diakses oleh orang tua siswa. Selain memberikan video tutorial penggunaan aplikasi game edukasi GCompris, orang tua siswa diberikan pertanyaan seputar penginstallan aplikasi GCompris serta kesulitan yang dihadapi saat melakukan penginstallan dengan memberikan solusi atas masalah tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan KKN Tematik UPI 2021 sebagai bentuk kegiatan pengabdian pada masyarakat, sosialisasi pengenalan aplikasi game edukasi GCompris untuk orang tua di TKN RA Kartini maka dapat dilaporkan bahwa kegiatan telah berhasil dilaksanakan selama dua hari. Dalam kegiatan ini, didapatkan hasil yang diperoleh diantaranya yaitu orang tua siswa cukup aktif dan antusias menerima materi tentang game edukatif GCompris. Respon positif diperoleh dari salah satu orang tua siswa TKN RA Kartini terhadap kegiatan Sosialisasi dan Pengenalan Aplikasi Game Edukasi GCompris yang diselenggarakan. Media pembelajaran melalui aplikasi game edukasi dinilai perlu sebagai media tambahan dan inovatif karena dapat membangkitkan motivasi belajar anak agar tidak cepat bosan. "Menurut saya, aplikasi GCompris ini cukup menarik dengan berbagai menu pembelajaran yang dapat membangkitkan minat anak dalam belajar di rumah" tutur salah satu orang tua siswa yang hadir dalam kegiatan sosialisasi.

Game edukasi perlu menjadi media pembelajaran khususnya untuk anak usia dini karena anak merupakan pembelajar aktif dengan menerapkan prinsip bermain sambil belajar. Untuk itu, perlunya media pembelajaran berbasis permainan yang di dalamnya terdapat aktivitas pembelajaran agar tidak membuat anak cepat bosan dalam terus belajar. Para orang tua juga memberikan respon positif dalam kegiatan sosialisasi pengenalan game edukatif, bahaya penggunaan gadget yang berlebihan untuk anak, serta para orang tua dapat menjawab dan bertanya seputar gadget dan aplikasi game edukasi GCompris untuk anak sehingga termotivasi untuk memberikan kenyamanan dalam memberikan pembelajaran di rumah menggunakan game edukatif agar tidak membuat anak menjadi bosan saat belajar sesuatu. Para orang tua juga mengetahui dampak negatif dari penggunaan gadget atau bermain game yang berlebihan untuk anak, sehingga perlunya pembuatan jadwal serta durasi para saat mendampingi anak bermain menggunakan gadget.

Penggunaan game edukasi GCompris merupakan salah satu cara agar anak mau belajar di rumah dengan nyaman dan menyenangkan dengan pendampingan yang ketat dari orang tua agar anak tidak bermain game edukatif GCompris secara berlebihan, untuk itu dilakukannya kegiatan pengabdian KKN Tematik UPI 2021 dengan memberikan sosialisasi pengenalan game edukatif GCompris kepada orangtua siswa di TKN RA Kartini sebagai bentuk aktivitas pembelajaran di rumah untuk anak.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui KKN Tematik UPI 2021 ini diyakini mampu menumbuhkan kesadaran orang tua siswa di TKN RA Kartini akan pentingnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak melalui game edukasi GCompris, serta pendampingan yang ketat dari orang tua untuk tetap mengawasi anak dalam penggunaan gadget. Game edukasi GCompris ini dapat membantu siswa TKN RA Kartini dalam mengubah cara

belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media game dan memudahkan siswa untuk belajar berbagai macam kategori permainan sesuai kebutuhan. Orang tua siswa TKN RA Kartini menyikapi dengan baik dan sangat antusias dalam kegiatan ini. Para orang tua siswa berharap kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dilaksanakan secara langsung (tatap muka) di kelas dan menambahkan pelatihan secara langsung penggunaan aplikasi GCompris kepada anak-anak di sekolah. Harapan dari para guru di TKN RA Kartini adalah adanya kegiatan lanjutan dalam pemanfaatan game edukasi ini dan menambahkan beberapa game edukasi lainnya sebagai media penunjang pembelajaran digital untuk anak usia dini.

PERSEMBAHAN

Pada kesempatan kali ini, saya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam mendukung program ini, terutama LPPM UPI yang sudah menyelenggarakan kegiatan pengabdian yang sangat luar biasa. Dosen Pembimbing Lapangan, yang sudah memberikan ilmu serta bimbingannya, kepala sekolah beserta guru di TKN RA Kartini sebagai mitra pengabdian, teman-teman kelompok 6 KKN yang sudah bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi orang tua mengatasi kejenuhan anak belajar dari rumah selama pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729-1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Akman, B., & Özgül, S. G. (2015). Role of play in teaching science in the early childhood years. In K. C. Trundle & M. Saçkes (Eds), *Research in Early Childhood Science Education*, (pp 237-258). Illinois: Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9505-0_11
- Arirahmanto, B. B., & Muis, T. (2016). Pengembangan aplikasi penurunan kejenuhan belajar berbasis android untuk siswa SMPN 3 Babat. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling* 6(2), 1-5
- Coudoin, B. (2014). GCompris. (GNU General Public License). *GCompris*. Retrieved March 25, 2021, from <http://gcompris.net/index-en.htm>.
- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 199-212. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789190>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2021). Strategi pendidik anak usia dini era covid-19 dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158-167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Hidayat, Y. (2016). Pengaruh slow learner dan kejenuhan belajar terhadap kesulitan belajar fisika siswa MTs. Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 332-341. <https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3487>

- Plowman, L. (2016) Learning technology at home and in preschool. In N. Rushby & D. W. Surry, D. (eds.), *Wiley Handbook of Learning Technology*, (pp. 96–112). Malden: Wiley-Blackwell.
- Sari, D. P., Asrori, M., & Radiana, U. (2016). Pemanfaatan game edukasi berbasis open source bagi anak attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1), 1-16. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i1.13088>
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya "pendampingan dialogis" orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2015*, (pp. 130-138). Ponorogo: FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.