

SOSIALISASI PELATIHAN MOTORIK LOGIKA ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN CODING DI TAMAN BACA PEKA

Aulia Annisa Pratiwi¹, Farhan Aditya Hassan², Ilham Dinar Algani³, Mochamad Sofyan Sauri⁴, Muhammad Avrello Athallah⁵, Muhammad Rangga Pradono⁶, Ocha Febriana Suhaendi⁷, Sakha Satrio Pambudi⁸, Syahrul Arifin⁹, Samsoni¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10}Universitas Pamulang Jl. Raya Puspitek No. 46 Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau (021) 7470 9855

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9 10}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ¹aul37nnisa@gmail.com, ²farhanadityahassan@gmail.com, ³ilhamdinar2000@gmail.com, ⁴mochsofyansauri56@gmail.com, ⁵avrello45@gmail.com, ⁶ranggapradono1@gmail.com, ⁷ochafebrianasuhaendi@gmail.com, ⁸sakhapambudi@gmail.com, ⁹agsyahrul.arifin1234@gmail.com, ¹⁰dosen003882@unpam.ac.id

Abstract

In the era of the industrial revolution 4.0, there are many children who are good at technology, because there are many high-tech games that attract children's interest. There are also many children who have been facilitated by gadgets and computers by their parents, but the children do not know about game coding and learn more about the world of technology, especially coding in game media. The purpose of community service is: Introducing the world of IT, especially coding to children through media materials that have been prepared and training children's motor and logic to increase children's knowledge through coding games. This activity was attended by the Owner of the PEKA Reading Garden, members of the PKM participants consisting of nine people, and children as the audience. This activity was carried out for 1 day, which included an introduction to the world of IT and its use in media games, an introduction to coding and doodle game coding, training children's motor skills and logic by completing missions together using doodle coding games. The method used is the lecture method, question and answer and training. This activity can add to children's coding, motoric and logical knowledge and, find out positive benefits in the world of games or games for children.

Abstrak

Di era revolusi industri 4.0 ini banyak anak - anak yang pintar menguasai teknologi, karena banyak game yang berteknologi tinggi yang memikat peminatan anak –anak. Anak – anak juga banyak yang sudah difasilitasi gadget maupun komputer oleh orang tuanya, namun anak – anak belum mengetahui game coding dan mempelajari lebih dalam dunia teknologi khususnya coding dalam media permainan. Tujuan pengabdian masyarakat ialah: Memperkenalkan dunia IT khususnya coding kepada anak –anak melalui media materi yang telah disusun dan melatih motorik dan logika anak untuk meningkatkan pengetahuan anak – anak melalui permainan coding. Kegiatan ini dihadiri oleh Pemilik Taman Baca “PEKA, anggota peserta PKM yang terdiri dari sembilan orang, dan anak – anak sebagai audiencenya. Kegiatan ini dilakukan selama 1 hari, yaitu meliputi pengenalan Dunia IT dan kegunaannya dalam media permainan, pengenalan coding dan permainan coding game doodle, melatih motorik dan logika anak dengan menyelesaikan misi bersama menggunakan permainan coding doodle . Metode yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab dan pelatihan. Kegiatan ini dapat menambah pengetahuan tentang coding, motorik serta logika anak dan , mengetahui manfaat positif dalam dunia permainan atau game pada anak – anak.

Keywords: Anak-anak; coding; game; motoric logika; pelatihan

1. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan suatu wadah atau kegiatan yang dibentuk oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi [1], dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki oleh mahasiswa untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu dan teknologi yang telah didapat atau telah dipelajari mahasiswa dengan tujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas yang bermanfaat tanpa mengharap apapun [2]. Secara umum kegiatan PKM ini dirancang oleh banyak sekali universitas atau Institut yang ada di Indonesia dengan tujuan untuk memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat Indonesia. Terutama dalam mengembangkan kesentosaan dan kesuksesan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini juga merupakan salah satu bagian yang dirancang di Universitas Pamulang. Di era globalisasi ini, teknologi semakin maju sehingga tidak dapat dipungkiri akan kehadiran internet yang semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam sektor sosial, sektor pendidikan, sektor usaha, dan sektor lainnya [3]. Dengan semakin majunya Internet maka Media Permainan pun ikut menjadi berkembang dengan sangat pesat.[4]. Maraknya perkembangan media permainan di dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi anak – anak. Akibatnya, anak – anak harus dapat mengetahui dampak dari penggunaan media permainan secara berlebihan. Akan tetapi selain dampak buruk yang didapatkan dari perkembangan media permainan, media permainan juga memiliki dampak baik diantaranya seperti yang akan kita bahas kali ini yaitu, media permainan juga dapat melatih motorik dan logika anak – anak khususnya pada permainan coding ini. [5]. Taman baca peka merupakan tempat pembudayaan kegemaran membaca masyarakat yang menyediakan layanan di bidang bahan bacaan berupa: buku, majalah, tabloid, koran, komik dan lain – lain. Yang dilengkapi dengan ruangan untuk membaca, diskusi, bedah buku menulis, dan kegiatan literasi lainnya. [6]. Sesuai dengan penjelasan diatas maka dari itu kami ingin mengadakan Sosialisasi di Taman baca PEKA menggunakan tema “Pelatihan motorik dan logika anak melalui media permainan coding”.

1.1 Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan penelitian ini adalah [6] :

- a. Anak – anak Taman Baca Peka diharapkan dapat memiliki pengetahuan tentang

permainan yang melatih motorik melalui logika sederhana dalam pemrograman pemula.

- b. Anak – anak Taman Baca Peka diharapkan memiliki minat yang tinggi untuk belajar pemahaman tentang permainan motorik

1.2 Manfaat Kegiatan

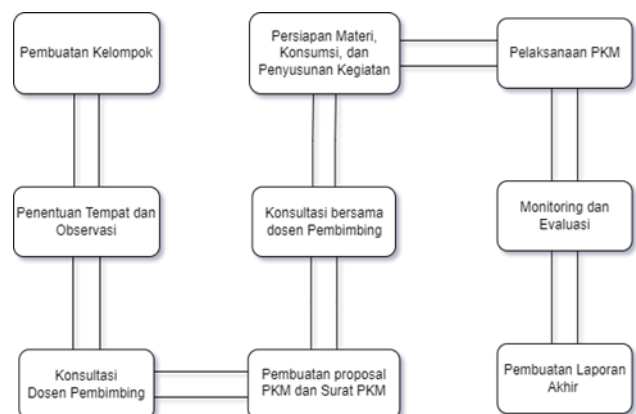
Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan ini adalah menyampaikan pengetahuan kami kepada siswa/i untuk membuka wawasan mereka supaya lebih luas tentang dampak positif serta negatif dari Media Permainan.

2. METODE

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan “Sosialisasi Pelatihan Motorik Logika Anak Melalui Media Permainan Coding Di Taman Baca PEKA” ini akan dilaksanakan pada anak – anak usia 6 –12 tahun sebagai anggota di Taman Baca PEKA”, Adapun dibawah ini merupakan serangkaian proses kegiatan yang

dilaksanakan secara sistematis dan terencana yang meliputi tahapan sebagai berikut:

- a. Pembuatan Kelompok PKM
- b. Penentuan tempat dan observasi
- c. Konsultasi dosen pembimbing
- d. Pembuatan proposal PKM dan Surat PKM
- e. Konsultasi bersama dosen pembimbing
- f. Persiapan Materi, konsumsi, dan penyusunan kegiatan
- g. Pelaksanaan Kegiatan PKM
- h. Monitoring dan evaluasi
- i. Pembuatan Laporan Akhir

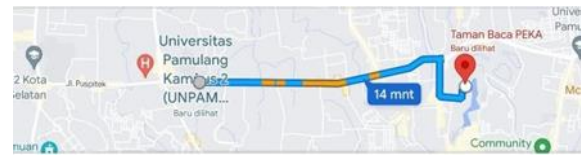


Gambar 1. Alur Tahapan Pelaksanaan

Metode kegiatan pelaksanaan dan edukasi berupa penyampaian secara offline, kemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab maupun diskusi seputar materi yang disampaikan. Adapun selama kegiatan berlangsung, panitia dan tim bersinergi dengan tujuan [7] :

- Setiap peserta bisa memahami materi yang telah disampaikan.
- Memudahkan setiap peserta yang mengikuti kegiatan dalam rencana implementasi pengetahuan yang mudah didapatkan.
- Diharapkan kedepannya peserta dapat menyebarluaskan informasi dan kegiatan yang telah diperoleh.

Tempat Kegiatan
Tempat Pelaksanaan : Jl. Srikandi No.34,
Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang
Selatan, Banten 15416.



Gambar 2. Denah Lokasi Taman Baca PEKA

Tabel 1. Jadwal Kegiatan PKM taman Baca PEKA

No	Kamis 03 November 2022		
	Jam	Kegiatan	Pelaksanaan
1	15.00-15.25	Sambutan Penanggung jawab Taman Baca PEKA	Adang Albanie
2	15.25-15.40	Sambutan Ketua Kelompok PKM	Syahrul Arifin
3	15.40-16.00	Perkenalan Mahasiswa/I bagian moderator kepada anak – anak Sesi 1	3 Mahasiswa
4	16.00-16.25	Proses perkenalan anak – anak dan pembagian doorprise	Tim moderator (3 mahasiswa)
5	16.25-16.40	Perkenalan Mahasiswa/I bagian pemateri kepada anak – anak Sesi 2	Tim pemateri (3 mahasiswa)
6	16.40-16.55	Pemberian materi kepada anak –anak	Tim pemateri (3 mahasiswa)
7	16.55-17.25	Praktek bermain game bersama	Tim pemateri (3 mahasiswa)
8	17.25 – 17.40	Proses tanya jawab dan pembagian snack	Tim moderator dan bagian konsumsi



Gambar 3. Lokasi Taman Baca Peka

3. HASIL

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh Tim kami terdiri dari [8]. Sesi pertama pemateri/ narasumber memberikan perkenalan dunia IT yang dapat digunakan untuk pembelajaran Motorik logika anak . Hal ini dapat dilihat pada sebagai berikut:



Gambar 4. Peserta didik menyimak pemaparan pengenalan IT

Setelah menyimak pemaparan yang dipaparkan oleh pemateri peserta didik sangat antusias untuk memerhatikan [9]. Pada Sesi kedua ini pemateri memberikan pelatihan mengenai pengenalan motorik logika Peserta didik anak anak yang terdiri dari anak sekolah dasar sampai menengah keatas .Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 5. Peserta didik Belajar mengembangkan motorik logika

Setelah peserta didik memahami dan mempelajari berikutnya adalah sesi mempraktikkan materi yang di berikan pengajar dan terbilang permainan untuk mengasah motorik logika mereka dan dimonitoring oleh pengajar supaya diarahkan dan tidak melenceng dari pengajaran yang diberikan dan ada pembagian hadiah untuk peserta didik yang paling cepat menyelesaikannya [10], Selanjutnya dapat dilihat digambar berikut:



Gambar 6. Peserta didik mempraktekan materi dan belajar

4. PEMBAHASAN

Peserta pengabdian yaitu anak – anak dari taman baca PEKA sangat antusias mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Mereka yang menganggap bahwa materi coding itu sulit menjadi lebih mudah jika dikerjakan dengan menggunakan permainan coding. Narasumber menyampaikan materi dengan baik sehingga materi dapat dipahami oleh peserta pengabdian. Dari seluruh peserta yang mengikuti pelatihan hanya ada 50% anak -anak yang menyatakan cukup paham, dan 50% anak –anak menyatakan paham menggunakan permainan coding

dalam melatih motorik dan logikanya. Dengan adanya pelatihan ini peserta didik jadi termotivasi dalam mempelajari dunia TI khususnya coding.

Peserta didik tidak lagi susah dalam mempelajari apa itu coding dan mengetahui tingkatan motorik dan logikanya, karena sudah terbantu oleh permainan coding doodle. Pada kegiatan pengabdian ini tidak ada kendala sehingga peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik

5. KESIMPULAN

Dari pengabdian yang telah dilakukan dengan cara memberikan pelatihan motorik kepada anak-anak Taman Baca “PEKA” mengenai Pelatihan Motorik Logika Anak Melalui Media Permainan Coding.

Berdasarkan rencana anggaran dan rencana kegiatan yang telah ditetapkan dapat terlaksana dengan cukup baik. Kesimpulan yang kami ambil dari tujuan awal pengabdian masyarakat ini telah tersampaikan, didapatkan hasil bahwa para peserta telah mendapatkan pelatihan motorik logika anak

melalui media permainan coding serta mampu menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan oleh panitia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami sebagai penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak Taman Baca PEKA yang sudah membantu serta memberikan dukungan terkait dengan kegiatan PKM yang telah kami lakukan, seperti menyediakan fasilitas tempat, membantu dalam penyusunan jadwal kegiatan, dan lain sebagainya.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Kegiatan ini di dokumentasikan berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kesan serta pengalaman pada anak – anak di Taman Baca PEKA.



Gambar 7. Pembukaan kegiatan PKM



Gambar 8. Penyerahan Sertifikat dan doorprize



Gambar 9. Foto Bersama Anak - anak Taman Baca

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Greg Capuano."Celebrating 50 Years of Kids Coding." Google/Doodle. 2017.
- [2] Annisah, "Usulan Perencanaan Smart City: Smart Governance Pemerintah Daerah Kabupaten Mukomuko * Smart City Planning Proposal: Smart Governance For Regional Government Of Mukomuko Regency," J. Masy. Telemat. Dan Inf., Vol. 8 No.1, Pp. 59–80, 2017.
- [3] N. Ratama And Munawaroh, "Perancangan Sistem Informasi Sosial Learning Untuk Mendukung Pembangunan Kota Tangerang Dalam Meningkatkan Smart City Berbasis Android," Satin – Sains Dan Teknol. Inf., Vol. 5, No. 2, Pp. 59–67, 2019.
- [4] T. D. . Niki Ratama, Aries Saifudin, Munawaroh, Yulianti, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pembelajaran Dalam Peningkatan Pengetahuan Internet Sehat Dan Aman Bagi Ibu-Ibu Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang," Kommas J. Pengabdi. Kpd. Masy., Vol. 1, No. 1, Pp. 87 92, 2015.
- [5] W. Lestari, T. Informatika, U. Nahdlatul, U. Alghazali, T. Informatika, And U. D. Bangsa, "Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Informasi Administrasi Pengelolaan Keuangan Siswa Pada Mi Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang," Pp. 1–10.
- [6] D. Handayani, Y. Yudianta, And Y. Wahyudin, "Rancang Bangun Sistem Penunjang Keputusan Penentuan Penerima Beasiswa Menggunakan Metode Simple Additive Weighting," J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. Dan Komun., Vol. 15, No. 3, Pp. 19– 25, 2021, Doi: 10.35969/Interkom.V15i3.106.
- [7] C. P. Paramitha, M. Risnasari, And S. D. Saputro, "Pengembangan Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Java Desktop Di Sma Darul Kholil Bangkalan," J. Ilm. Edutic, Vol. 4, No. 2, Pp. 63–70, 2018.
- [8] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (Uml): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik," J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput., Vol. 5, No. 1, P. 77, 2018, Doi: 10.25126/Jtiik.201851610.
- [9] T. Gumelar, R. Astuti, And A. T. Sunarni, "Sistem Penjualan Online Dengan Metode Extreme Programming," J. Telemat., Vol. 9, No. 2, Pp. 87–90, 2017.
- [10] Sayyid Adzeem Farhan, Aditya Nur Hakim,dkk,"Penyuluhan Penggunaan Media Sosial dan Game online Secara berlebihan di SDN KADEMANGAN 01 Tangerang Selatan,"Abdi Jurnal Publikasi." Vol 1, No.2 November 2022.