

Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia Dini Melalui Gerak dan Lagu Berbasis Permainan Digital di Sekolah Minggu GKJ Salatiga Utara

¹⁾Trivena Dyah Wijayanti, ²⁾Lika Jipora Hana, ³⁾Agrecela Prestisya S., ⁴⁾Moriend Meilandy Benu, ⁵⁾Benedicta Felicia Pramesthi

^{1,2,3,4,5)} Program Studi PG PAUD, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

Email Corresponding: trivenawijayanti@uksw.edu

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Gerak Dasar Anak
Permainan Digital

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pendampingan guna meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara melalui aktivitas gerak dan lagu berbasis permainan digital serta memberikan pelatihan guru sekolah minggu di GKJ Salatiga Utara terkait pengembangan media permainan digital. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi pendampingan penyelenggaraan aktivitas bermain gerak dan lagu berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini di kelas usia 3-6 tahun sejumlah 7 anak di sekolah minggu serta pelatihan pengembangan media bermain berbasis permainan digital sederhana pada guru sekolah minggu GKJ Salatiga Utara. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner skala likert yang selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis frekuensi (proporsi). Penerapan gerak dan lagu berbasis media permainan digital mampu untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara dengan persentase ketercapaian kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai 32,9% dan Berkembang Sangat Baik mencapai 52,9%. Pada kegiatan pelatihan sebagian besar guru setuju bahwa topik pelatihan sudah sesuai dan menjawab kebutuhan di sekolah minggu, penyampaian materi disampaikan dengan baik dan mudah dipahami, sesi tanya jawab berjalan efektif, dan meningkatkan minat belajar guru untuk mengaplikasikan di kelas nya.

ABSTRACT

Keywords:

Basic Motor
Child,
Digital Game

The purpose of this community service activity is to provide assistance to improve the basic movement abilities of early childhood at GKJ North Salatiga Sunday School through digital game-based motion and song activities and provide training for Sunday school teachers at GKJ North Salatiga regarding the development of digital game media. This method of implementing community service includes assisting in implementing digital game-based play activities and songs to improve the basic movement abilities of early childhood in the 3-6-year-old class of 7 children in Sunday school as well as training in developing simple digital game-based play media for schoolteachers. week of GKJ North Salatiga. Data collection techniques through observation and Likert scale questionnaires were then analyzed using frequency (proportion) analysis techniques. The application of motion and songs based on digital game media can facilitate the improvement of basic locomotor, non-locomotor, and manipulative abilities for early childhood children at GKJ Salatiga Utara Sunday School with the percentage of achievement in the Developing as Expected category reaching 32.9% and Very Well Developing reaching 52.9 %. In the training activities, most of the teachers agreed that the training topics were appropriate and answered the needs of the Sunday school, the delivery of the material was delivered well and was easy to understand, the question-and-answer session ran effectively and increased the teacher's learning interest to apply it in his class.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Sekolah minggu merupakan salah satu pelayanan penting bagi anak usia dini dimana banyak orang tua yang mempercayakan anaknya kepada para guru sekolah minggu supaya anak dapat diajarkan bermain dan belajar supaya mengalami pertumbuhan karakter dan spiritual yang baik (Zega, Siahaan, Lase, Haref, & S, 2022). Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan mitra sub-sistem pendidikan non formal, yaitu jalur pendidikan yang dilakukan di luar pendidikan formal, dan dilakukan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan non formal yang biasa dilakukan antara lain adalah yang terdapat di masjid, pondok pesantren sekolah minggu, gereja dan lain sebagainya (Syaadah, Ary, Silitonga, & Rangkyu, 2022). Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini secara khusus bermitra dengan sekolah minggu di GKJ Salatiga Utara.

Menurut Fathurrohman (dalam Sitorus, 2020) kegiatan sekolah minggu yang ideal harus memenuhi dimensi: 1) Variasi suara dan sikap guru; 2) Variasi media dan alat pengajaran; serta 3) Variasi Interaksi. Maka dalam proses bermain dan belajar di sekolah minggu harus terdapat perubahan dalam gaya mengajar, media yang digunakan serta interaksi antara guru dengan anak dan anak dengan anak. Di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara guru telah mencoba mengembangkan variasi dalam tiga aspek tersebut, namun sejauh ini guru merasa belum mengembangkan secara maksimal variasi dalam gaya mengajar serta variasi media/alat pengajaran. Metode yang dilakukan selama ini terbatas pada bercerita, tanya jawab, diskusi, dan ceramah. Selain itu media dan alat pengajaran yang dipakai juga terbatas, yaitu buku cerita, boneka tangan, alat musik sederhana dan televisi.

Dari hasil wawancara bersama dengan guru dan komisi anak sekolah minggu GKJ Salatiga Utara, permasalahan sekolah minggu yang masih sering dihadapi adalah; 1) beberapa anak belum mandiri, ketika kegiatan masih didampingi oleh orang tuanya dikarenakan masih belum berani untuk sekolah minggu sendiri dan masih tidak mau untuk bergabung bersama dengan teman-temannya yang lain; 2) terbatasnya variasi metode pembelajaran berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan; 3) terbatasnya variasi media sebagai alat permainan edukatif bagi anak, serta 4) anak menjadi kurang aktif terlibat dalam kegiatan bermain di sekolah minggu karena metode dan media yang belum bervariasi sehingga mengakibatkan rendahnya pengembangan kemampuan gerak dasar anak.

Kemampuan gerak dasar sebagai bagian dari perkembangan motorik perlu diberikan pada anak sejak usia dini. Kemampuan gerak dasar yaitu akar bagi anak untuk meningkatkan kemampuan gerak untuk melakukan atau menyelesaikan pekerjaan yang memiliki tingkat kesulitan lebih kompleks. Kesalahan pada gerak dasar yang tidak dikoreksi atau tidak terstimulasi secara optimal, akan mengakibatkan anak menghadapi beragam hambatan saat melakukan dan mempelajari keterampilan gerak yang lebih sukar. Dari penelitian yang dilakukan oleh (Nisa & Suwardi, 2019) salah satu aktivitas bermain yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini adalah kegiatan bermain dengan gerak dan lagu. Gerak dan lagu merupakan kegiatan bernyanyi sambil bergerak sesuai irama musik dimana gerak dan lagu harus memiliki makna dan simbol yang terkait dengan tema dalam pembelajaran. Selain itu, dalam praktik aplikasi gerak dan lagu guru diperlukan alat bantu atau media yang mendukung seperti media audio visual sehingga anak dapat bergerak sesuai dengan iringan musik, lagu serta visualisasi yang ada dalam media audio visual. Maka dalam hal ini beberapa faktor penting peningkatan kemampuan gerak dasar pada anak usia dini adalah aktivitas fisik motorik serta penggunaan media.

Terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran, menurut Fathurrohman (dalam Sitorus, 2020) media dan alat pengajaran yang multimedia yang relevan dengan tujuan pengajaran dapat meningkatkan hasil belajar sehingga lebih bermakna dan lebih tahan lama. Media tersebut harus memenuhi unsur: 1) dapat dilihat, seperti grafik, bagan poster, gambar, film dan slide; 2) dapat didengar, seperti rekaman suara, suara radio, musik, dan telepon; 3) dapat diraba atau digerakkan, misalnya; topeng, boneka; serta 4) dapat dilihat, didengar, diraba serta digunakan dalam satu waktu bersama, misalnya: film, televisi, radio, *slide projector* yang diiringi penjelasan guru. Salah satu media yang dapat memenuhi unsur di atas adalah media permainan digital.

Permainan digital pada anak usia dini bukan merupakan hal yang baru. Pada perkembangan zaman era teknologi ini, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternative bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Menurut (Hendraningrat & Fauziah, 2022) pembelajaran melalui permainan digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi. Anak dapat belajar kapanpun, dimanapun, tanpa terbatas oleh jarak ruang dan waktu. Materi pembelajaran

lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, namun bervariasi seperti teks, visual, audio dan gerak. Menurut (Setiawan, Praherdhiono, & Sulthoni, 2019) permainan digital pada anak di bawah usia 7 tahun penerapannya harus tetap terhubung dengan aktivitas anak-anak, tidak dilihat sebagai aktivitas yang terpisah atau tambahan, sehingga aktivitas bermain digital akan memberikan anak kesempatan untuk memilih dan membangun kegiatan mereka sendiri dan memberikan peluang besar memberikan pengalaman dan mengembangkan keterampilan abad 21. Merujuk pada prinsip penerapan permainan digital di atas, serta fokus permasalahan di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara terkait terbatasnya metode pengembangan kemampuan gerak dasar dan media permainan yang dipakai, maka tim pengabdian masyarakat mencoba mengembangkan metode aktivitas bermain melalui gerak dan lagu untuk dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar meliputi; gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif yang dirancang sedemikian rupa berbasis permainan digital.

Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk: 1) Meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara melalui aktivitas gerak dan lagu berbasis permainan digital; serta 2) Meningkatkan pemahaman guru sekolah minggu di GKJ Salatiga Utara terkait pengembangan media permainan digital. Maka berdasarkan kebutuhan di atas dirancang kegiatan pengabdian masyarakat Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia Dini Melalui Gerak dan Lagu Berbasis Permainan Digital di Sekolah Minggu GKJ Salatiga Utara.

II. MASALAH

Permasalahan di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara yang masih sering dihadapi adalah; 1) Anak belum mandiri, masih belum berani untuk sekolah minggu sendiri dan masih tidak mau untuk bergabung bersama dengan teman-temannya; 2) terbatasnya variasi metode pembelajaran berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan; 3) terbatasnya variasi media sebagai alat permainan edukatif bagi anak, serta 4) anak menjadi kurang aktif terlibat dalam kegiatan bermain di sekolah minggu karena metode dan media yang belum bervariasi sehingga mengakibatkan rendahnya pengembangan kemampuan gerak dasar anak.



Gambar 1. Foto Lokasi Pengabdian Masyarakat

Berdasarkan analisis masalah di atas maka dibutuhkan pengembangan metode dan media pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga mau terlibat aktif dalam pembelajaran serta pengembangan pemahaman dan pengalaman guru tentang pengembangan metode dan media tersebut.

III. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan

- Melakukan jalinan komunikasi sebagai bentuk pembukaan kerjasama kemitraan antara PG-PAUD FKIP UKSW dengan organisasi mitra dalam hal ini GKJ Salatiga Utara.
- Melakukan diskusi analisa kebutuhan hingga menghasilkan keputusan bersama untuk menyelenggarakan kegiatan pendampingan dan pelatihan.

- c. Tim PG PAUD UKSW yang menjadi penyelenggara rangkaian kegiatan merancang kepanitiaian serta rencana kegiatan dan kebutuhan yang diperlukan.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Minggu, 9 Juli 2023 bertempat di GKJ Salatiga Utara Jl. Fatmawati No.01, Blotongan, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50715. Adapun kegiatan pada pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan dan pelatihan pengembangan metode belajar gerak dan lagu berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini, yang dikembangkan melalui kegiatan utama yaitu:

- a. Pendampingan penyelenggaraan aktivitas bermain gerak dan lagu berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini bersama anak-anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara. Kegiatan diikuti oleh 25 anak sekolah minggu, namun hanya 7 anak yang diobservasi secara mendalam sesuai dengan rentang usia anak usia dini yaitu kelas usia 3-6 tahun serta 4 orang guru dan penanggung jawab sekolah minggu. Susunan acara pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Susunan Rangkaian Kegiatan PKM

Pukul	Acara	Peserta
06.30 – 07.30	Persiapan	Tim Pengabdian Masyarakat
07.30 – 09.00	Kegiatan Sekolah Minggu; Implementasi Gerak dan Lagu berbasis Permainan Digital	Tim Pengabdian Masyarakat, Anak sekolah Minggu, Guru sekolah minggu
09.00 -11.00	Pelatihan Guru Sekolah Minggu	Tim Pengabdian Masyarakat, Guru sekolah minggu
11.00 – 11.30	Refleksi, Evaluasi Kegiatan & Penutup	Tim Pengabdian Masyarakat, Guru sekolah minggu

Pada aktivitas pendampingan penyelenggaraan aktivitas bermain gerak dan lagu berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini dilakukan metode demonstrasi dan praktik langsung sehingga dapat dilakukan pengumpulan data melalui observasi langsung. Data hasil observasi selanjutnya dianalisis untuk dapat mengukur capaian kemampuan gerak dasar anak usia dini dalam empat indikator: (a) Belum Berkembang (BB) apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional, dan lain-lain) atau menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika dilakukan observasi awal; (b) Mulai Berkembang (MB) apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan observasi awal; (c) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, menunjukkan perkembangan sesuai aspek yang diamati; (d) Berkembang Sangat Baik (BSB) apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya selama menunjukkan perkembangan sesuai aspek yang diamati (Kemendikbud, 2018). Harapannya melalui penyelenggaraan aktivitas bermain gerak dan lagu berbasis permainan digital dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini meliputi gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif dengan capaian di atas 80% pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

- b. Pelatihan pengembangan media bermain berbasis permainan digital sederhana pada guru sekolah minggu. Pada aktivitas pelatihan, diikuti oleh 4 orang guru sekolah minggu, kegiatan dilakukan melalui metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan praktik langsung sehingga memungkinkan peserta memberikan tanggapan atau pertanyaan selama demonstrasi dan praktik langsung perancangan media permainan digital. Peserta diminta untuk: (1) membuat draft awal rancangan permainan berdasarkan tema Sekolah Minggu melalui aplikasi *Ms Power Point*; (2) melakukan kompilasi draft akhir dalam satu permainan dengan level yang mudah.

3. Evaluasi

Pada akhir pelaksanaan program dilakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan pendampingan dan pelatihan oleh tim pelaksana beserta dengan guru sekolah minggu dalam diskusi tanya jawab. Hasil evaluasi berupa respon guru yang mengikuti dan turut mendampingi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dari awal hingga akhir terdokumentasi melalui pengisian kuesioner yang mengungkapkan tanggapan, pendapat, dan sikap responden terhadap suatu fenomena yang dinyatakan dalam rentang jawaban yaitu Skala Likert (1-3) dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju dan tidak setuju (Iriani et al., 2022). Hasil kuesioner kemudian dihitung persentase dari masing-masing pilihan jawaban dan dikelompokkan berdasarkan aspek penilaian dalam kategori evaluasi penerapan media permainan digital *Ms power point* serta pelaksanaan pelatihan guru sekolah minggu.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang diberikan berupa pendampingan penyelenggaraan aktivitas bermain gerak dan lagu berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara serta pelatihan pengembangan media bermain berbasis permainan digital sederhana pada guru sekolah minggu merupakan salah satu bentuk Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) yang dipimpin oleh dosen PG PAUD Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) Salatiga untuk anak usia dini serta guru sekolah minggu GKJ Salatiga Utara. Dalam kegiatan ini tim PKM terdiri dari 1 dosen dan 4 mahasiswa PG PAUD UKSW.

Pada kegiatan yang pertama yaitu pendampingan penyelenggaraan aktivitas bermain gerak dan lagu berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini, tim pengabdian masyarakat mengimplementasikan suatu aktivitas bermain melalui gerak dan lagu yang telah dirancang berbasis permainan digital. Kegiatan dibuka dalam doa pembuka dan perkenalan, dilanjutkan dengan implementasi gerak dan lagu dan bermain *game* digital bersama, lalu ditutup dengan doa penutup. Melalui kegiatan gerak dan lagu berbasis permainan digital ini anak-anak mampu mengikuti dan merespon permainan dengan baik sesuai arahan. Anak mengikuti yang didemonstrasikan oleh guru dan fasilitator dari tim pengabdian masyarakat. Selain itu anak-anak juga mengikuti gerakan sesuai dengan tinggi – rendah nada, suara alat musik dan bergerak mengikuti instruksi dalam permainan digital. Terkait dengan permasalahan terbatasnya kemampuan gerak dasar, selama pelaksanaan pendampingan didapatkan hasil observasi ketercapaian kemampuan gerak dasar yang diamati dalam 3 kategori yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

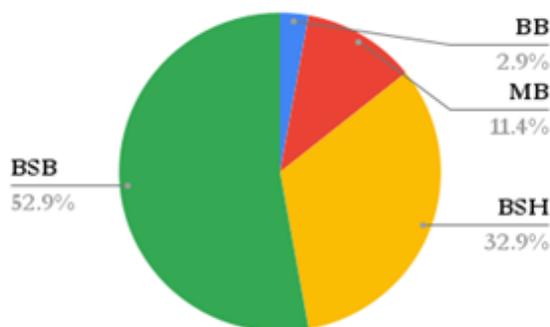
Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak dan berpindah tempat, keterampilan lokomotor misalnya; melompat, meloncat, berjalan, berlari. Gerak non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa tau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya, keterampilan non lokomotor misalnya; memutar badan, menekuk badan, menggoyangkan pinggul dan menggoyangkan bahu. Sedangkan gerak manipulatif adalah gerakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki seperti menerima suatu objek atau pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, keterampilan manipulatif misalnya; melempar dan menangkap (Indriani, Dewi, Qisan, & Okfitri, 2020)

Hasil observasi menunjukkan ketercapaian kemampuan gerak dasar anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Capaian Kemampuan Gerak Dasar Anak

Kategori Kemampuan Gerak Dasar	Aspek Kemampuan Gerak Dasar yang diamati	Capaian Kemampuan Gerak Dasar							SKOR	%		
		Anak 1	Anak 2	Anak 3	Anak 4	Anak 5	Anak 6	Anak 7				
1. Lokomotor	1.1 Melompat	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				
	1.2 Meloncat	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB				
	1.3 Berjalan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				
	1.4 Berlari	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				
2. Non Locomotor	2.1 Memutar Badan	MB	BSH	MB	BSB	BSB	BSH	BSH				
	2.2 Menekuk Badan	BSB	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH				
	2.3 Menggoyangkan Pinggul	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH				
	2.4 Menggoyangkan Bahu	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH				
3. Manipulatif	3.1 Melempar	MB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB				
	3.2 Menangkap	BB	BSB	BB	MB	BSH	MB	BSH				
Jumlah skor kategori BB		1	0	1	0	0	0	0			2	2,9%
Jumlah skor kategori MB		2	0	2	2	1	1	0			8	11,4%
Jumlah skor kategori BSH		3	3	3	2	2	5	5	23	32,9%		
Jumlah skor kategori BSB		4	7	4	6	7	4	5	37	52,9%		

Dari hasil observasi pada Tabel 1 di atas didapatkan temuan jenis keterampilan gerak dasar apa saja yang masih dalam kategori BB dan MB, yaitu keterampilan non lokomotor berupa memutar badan dan menekuk badan serta keterampilan manipulatif berupa melempar dan menangkap objek. Keterampilan dalam kategori tersebut menunjukkan persentase yang rendah yaitu kategori BB hanya 2,9% dan kategori MB hanya 11,4%. Selanjutnya keterampilan yang dicapai pada kategori BSH dan BSB adalah keterampilan lokomotor meliputi melompat, meloncat, berjalan, dan berlari serta keterampilan non lokomotor meliputi menggoyangkan pinggul dan menggoyangkan bahu. Keterampilan dalam kategori tersebut menunjukkan persentase yang lebih tinggi yaitu kategori BSH mencapai 32,9% dan BSB mencapai 52,9%.



Gambar 2. Persentase Capaian Kemampuan Gerak Dasar Anak Melalui Gerak dan Lagu Berbasis Permainan Digital

Hasil observasi menunjukkan aktivitas gerak dan lagu berbasis permainan digital efektif meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara. Hal ini ditunjukkan dengan besaran persentase kemampuan gerak dasar yang mencapai 33% pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 53% pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari data tersebut dapat disimpulkan sebagian besar anak sekolah minggu GKJ Salatiga Utara mampu mengikuti aktivitas bermain gerak dan lagu

berbasis permainan digital dengan penguasaan capaian perkembangan kemampuan gerak dasar yang sesuai harapan dan baik. Anak mengikuti arahan dengan benar dan mandiri, bahkan mampu menolong teman yang kesusahan dengan memberikan contoh.



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan di Lapangan

Selanjutnya pada kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan digital untuk guru sekolah minggu, tim fasilitator pengabdian masyarakat memberikan materi secara singkat melalui ceramah dan diskusi, lalu dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik langsung baseman dimana para guru diminta untuk merancang dan membuat permainan sederhana menggunakan *Microsoft Office Power Point* yang sangat efektif penggunaannya dalam proses pembelajaran di sekolah minggu, karena salah satu cara agar membuat siswa PAUD antusias dalam belajar adalah dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif maka dibutuhkan peran orang dewasa dan guru sangat berpengaruh terhadap minat dan bakat anak dalam belajar, permainan animasi yang menarik merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat bakat anak terhadap belajar terutama di zaman yang serba modern (Apriani, Nuraisana, Perwira, Kurniati, & Irhami, 2022)

Microsoft Office Power Point memungkinkan cara belajar yang kreatif dan menarik untuk anak, pemanfaatannya yang mudah sesuai untuk tahapan perkembangan anak usia dini apabila digunakan. Perancangan permainan cenderung mudah bagi guru yang baru belajar berlatih dengan perangkat laptop atau komputer karena tidak memerlukan aplikasi eksternal yang perlu diinstal ulang di perangkat, karena sudah tersedia sebagai aplikasi bawaan di perangkat laptop atau komputer. Permainan digital berbasis *Microsoft Powerpoint* diharapkan dapat terus dikembangkan oleh guru sekolah minggu, oleh karena itu dilakukan pendampingan design script menggunakan *Powerpoint* yang dirancang untuk dapat memenuhi beberapa pertemuan di minggu mendatang.

Pada kegiatan akhir para peserta diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan oleh tim PKM yang isinya dibagi dalam dua bagian yaitu bagian pertama berfokus pada pemahaman media permainan digital menggunakan *powerpoint*, lalu yang kedua adalah berfokus pada evaluasi pelaksanaan kegiatan PKM secara keseluruhan baik dari pendampingan hingga pelatihan. Di bawah ini merupakan rangkuman hasil kuesioner peserta berjumlah 4 orang yaitu komisi dan guru sekolah minggu.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Evaluasi Kegiatan Pendampingan dan Pelatihan

No	Indikator Pernyataan	Skala Likert (%)		
		SS (Sangat Setuju)	S (Setuju)	TS (Tidak Setuju)
Evaluasi Penerapan Media Permainan Digital Ms Power Point				
1	Permainan digital Ms. Power Point sebagai media permainan yang sesuai prinsip tahapan perkembangan anak usia dini di sekolah minggu	3 (75%)	1 (25%)	0
2	Permainan digital Ms. Power Point sebagai media permainan yang mudah digunakan anak usia dini di sekolah minggu	2 (50%)	2 (50%)	0
3	Permainan digital Ms. Power Point sebagai media permainan yang menarik minat bermain dan keaktifan anak usia dini di sekolah minggu	3 (75%)	1 (25%)	0

4	Permainan digital Ms Power Point sebagai media permainan yang kontennya aman untuk anak usia dini di sekolah minggu	2 (50%)	2 (50%)	0
5	Permainan digital Ms. Power Point layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini di sekolah minggu	3 (75%)	1 (25%)	0
Pelaksanaan pelatihan guru sekolah minggu				
1	Media Permainan Digital berbasis Ms Power Point menjawab kebutuhan di sekolah minggu	2 (50%)	2 (50%)	
2	Kualitas penyampaian materi sangat baik & mudah untuk dipahami	1 (25%)	3 (75%)	
3	Waktu untuk pelatihan cukup untuk memahami keseluruhan materi dan praktik	0	2 (50%)	2 (50%)
4	Sesi tanya jawab pelatihan berjalan efektif dan mampu menjawab pertanyaan saya	2 (50%)	2 (50%)	
5	Saya akan menerapkan permainan digital Ms. Power Point ini di kelas saya	1 (25%)	3 (75%)	

Berdasarkan Tabel 2 di atas bahwa respon peserta yaitu guru sekolah minggu yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan secara umum setuju dengan penerapan media permainan digital berbasis *Ms Power Point* untuk anak sekolah minggu di GKJ Salatiga Utara. Tidak ada item indikator pertanyaan yang menunjukkan kategori tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan digital sesuai prinsip tahap perkembangan anak, mudah digunakan oleh anak, merupakan media yang menarik minat keaktifan anak, memiliki konten yang aman bagi anak sehingga merupakan media permainan yang layak untuk anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara.

Selanjutnya pada aspek pelaksanaan pelatihan, guru sekolah minggu, menunjukkan secara umum setuju bahwa topik pelatihan sudah sesuai dan menjawab kebutuhan di sekolah minggu, penyampaian materi disampaikan dengan baik dan mudah dipahami, sesi tanya jawab berjalan efektif, dan meningkatkan minat belajar guru untuk mengaplikasikan di kelas nya. Namun terdapat temuan bahwa 50% peserta merasa waktu 2 jam untuk pelatihan tidak cukup untuk memahami materi dan praktik. Hal ini menjadi saran bagi tim pengabdian masyarakat untuk dapat memberikan layanan dengan agihan waktu yang lebih lama namun efisien untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman guru terkait materi dan praktik.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa penerapan gerak dan lagu berbasis media permainan digital mampu untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif anak usia dini di sekolah minggu GKJ Salatiga Utara dengan persentase ketercapaian kategori Berkembang Sesuai Harapan mencapai 32,9% dan Berkembang Sangat Baik mencapai 52,9%. Selain itu pada kegiatan pelatihan telah memberikan pengalaman baru dan bermanfaat bagi guru sekolah minggu ditunjukkan melalui hasil kuesioner dimana sebagian besar guru setuju bahwa topik pelatihan sudah sesuai dan menjawab kebutuhan di sekolah minggu, penyampaian materi disampaikan dengan baik dan mudah dipahami, sesi tanya jawab berjalan efektif, dan meningkatkan minat belajar guru untuk mengaplikasikan di kelas nya. Adapun evaluasi perbaikan dan saran yang diberikan yaitu terkait waktu pelaksanaan pelatihan yang diharapkan dapat memberikan pelatihan dengan agihan waktu yang lebih lama untuk dapat menguasai teori dan praktik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Pengabdian Masyarakat ini dapat berjalan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Terimakasih kepada Rektor UKSW, Ketua Program Studi, tim dosen, serta tim mahasiswa S1 PG PAUD UKSW yang telah bekerja sama mendukung dan memfasilitasi proyek pengabdian masyarakat ini, dan juga segenap pelaksana dari lembaga mitra, dalam hal ini Gembala Sidang, Komisi Anak, guru sekolah minggu, orang tua anak sekolah minggu dan anak-anak sekolah minggu di GKJ Salatiga Utara yang telah menerima dan secara kooperatif mendukung terlaksananya pengabdian masyarakat ini. Tuhan Memberkati pelayanan kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, W., Nuraisana, N., Perwira, Y., Kurniati, Y. E., & Irhami, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Power Point Pada Guru Paud Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, Vol. 2(No.2), 82–90.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6(Issue 1), 56–70. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Indriani, F., Dewi, K. P., Qisan, A., & Okfitri, N. N. (2020). *SUBJECT SPECIFIC PEDAGOGY TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21*. Yogyakarta: Gestalt Media.
- Iriani, N., Dewi, G. A. K. R. S., Sudjud, S., Talli, A. S. D., Surianti, Setyowati, D. N., ... Nuraya, T. (2022). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Kemendikbud. (2018). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Indonesia: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nisa, I., & Suwardi. (2019). Stimulasi Gerak Lokomotor Anak Usia 1-4 Tahun Melalui Metode Gerak Dan Lagu. *Jurnal AUDHI*, Vol. 1(No. 2).
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran):Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol (6)(No.1), 39–44.
- Sitorus, H. (2020). Analisis Pengembangan Variasi Mengajar Guru Sekolah Minggu. *Jurnal Christian Humaniora*, Vol.3(No.2), 162–168. <https://doi.org/10.46965/jch.v3i2.132>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal, dan Pendidikan Informal. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2(No. 2), 125–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Zega, Y. K., Siahaan, R., Lase, M. B., Haref, D., & S, D. L. (2022). Peran Guru Sekolah Minggu dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini di Era Teknologi. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1(No.1), 47–62. Retrieved from <https://ojs.sttrealbatam.ac.id/index.php/kiddos>