

WORKSHOP GAMES EDUKASI UNTUK ORANG TUA: PENDAMPINGAN BELAJAR MENYENANGKAN ERA DIGITAL DI SANGGAR KEADILAN SMH INDONESIA

Subhan Hafiz Nanda Ginting^{1*}, Fahmi Ruziq¹, M. Rhifky Wayahdi¹

¹Sistem Informasi, Universitas Battuta

email: ¹subhanhafiz16@gmail.com, ²fahmiruziq89@gmail.com,

³muhammadrhifkywayahdi@gmail.com

Abstract: The role of parents in assisting children to learn in the digital era is increasingly crucial, especially in fostering an interest in learning that is fun and meaningful. However, not all parents have adequate knowledge and skills in utilizing digital technology as an educational tool. This community service activity aims to increase the capacity of parents in assisting children's learning process through educational games that are in accordance with current technological developments. The workshop was held at Sanggar Keadilan SMH Indonesia located in Medan, with the main target of parents from the assisted community. The implementation method included a participatory approach through socialization, hands-on training, simulation of the use of educational games based on applications and web, and reflective discussion sessions. The results of the activity showed an increase in parents' understanding and skills in selecting, using and integrating educational games as learning tools for children. In addition, participants showed high enthusiasm in trying out various educational game platforms and stated that this approach helped create a more interactive and fun learning atmosphere at home.

Keywords: Educational Games, Learning Assistance, Digital Age, Sanggar Keadilan SMH Indonesia.

Abstrak: Peran orang tua dalam mendampingi anak belajar di era digital semakin krusial, terutama dalam menumbuhkan minat belajar yang menyenangkan dan bermakna. Namun, tidak semua orang tua memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana edukatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas orang tua dalam mendampingi proses belajar anak melalui media permainan edukatif (games edukasi) yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Workshop dilaksanakan di Sanggar Keadilan SMH Indonesia yang berlokasi di Medan, dengan sasaran utama para orang tua dari komunitas dampingan. Metode pelaksanaan meliputi pendekatan partisipatif melalui sosialisasi, pelatihan langsung, simulasi penggunaan games edukasi berbasis aplikasi maupun web, serta sesi diskusi reflektif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam memilih, menggunakan, dan mengintegrasikan games edukasi sebagai alat bantu belajar anak. Selain itu, para peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mencoba berbagai platform permainan edukatif dan menyatakan bahwa pendekatan ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan di rumah.

Kata kunci: Games Edukasi, Pendampingan Belajar, Era Digital, Sanggar Keadilan SMH Indonesia.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran anak. Di satu sisi, akses terhadap informasi dan sumber pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik lewat berbagai aplikasi serta platform digital. Namun di sisi lain, tidak semua orang tua memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan potensi tersebut secara optimal. Akibatnya, kesempatan belajar anak di rumah yang seharusnya semakin kaya dan variatif justru terkadang terhambat oleh minimnya panduan dan dukungan dari orang tua sebagai pendamping belajar pertama dan utama. (Bachtiar et al., 2025)

Sanggar Keadilan SMH Indonesia, sebagai lembaga pendidikan nonformal yang berfokus pada pemberdayaan keluarga dan komunitas, menyadari kebutuhan mendesak akan peningkatan kapasitas orang tua dalam era digital. (Abdimas & Dakara, 2024) Berdasarkan observasi lapangan dan dialog dengan para peserta didik dan wali murid, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua mengalami kesulitan dalam memilih, mengunduh, dan mengelola games edukasi yang sesuai usia anak, serta belum memahami cara mengintegrasikannya ke dalam rutinitas belajar yang efektif. Hal ini memunculkan tantangan tersendiri dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian kompetensi dasar peserta didik. (Ruziq et al., 2024)

Untuk menjawab tantangan tersebut, maka dilaksanakan kegiatan

pengabdian berupa “Workshop Games Edukasi untuk Orang Tua: Pendampingan Belajar Menyenangkan Era Digital di Sanggar Keadilan SMH Indonesia”. (Hafiz et al., 2024) Workshop ini dirancang dengan pendekatan partisipatif, di mana orang tua tidak hanya memperoleh teori tentang penggunaan teknologi, tetapi juga langsung terlibat dalam praktik pengoperasian berbagai platform games edukasi, simulasi skenario pendampingan belajar, serta diskusi reflektif untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan nyata di rumah masing-masing. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri orang tua dalam mendampingi proses belajar anak. (Muhammad et al., 2024)

Selain itu, kegiatan ini bertujuan membangun jejaring kolaborasi antara Sanggar Keadilan, orang tua, dan komunitas pendidikan setempat, sehingga tercipta ekosistem pembelajaran keluarga yang berkelanjutan. Dengan demikian, dampak positifnya tidak hanya dirasakan saat workshop berlangsung, melainkan juga pada jangka panjang melalui praktik berkelanjutan di rumah dan penyebaran pengetahuan ke lingkungan masyarakat yang lebih luas

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif edukatif, yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta, khususnya para orang tua, dalam seluruh tahapan kegiatan. (Literasi Digital et al., 2024)

Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap peserta tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor pembelajar yang secara langsung mempraktikkan materi yang diberikan. Lokasi pelaksanaan kegiatan berada di Sanggar Keadilan SMH Indonesia, yang merupakan pusat kegiatan komunitas yang aktif mendampingi keluarga marginal di wilayah Medan dan sekitarnya. (Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital Rubiani SDN, 2020)

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama tiga hari, yang dibagi ke dalam beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

Identifikasi Kebutuhan dan Perencanaan Kegiatan.

Tahap awal dimulai dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan pengelola sanggar serta perwakilan orang tua. Data kebutuhan ini menjadi dasar penyusunan modul dan materi workshop yang relevan dengan kondisi serta tingkat literasi digital peserta. Setelah kebutuhan teridentifikasi, tim pengabdian menyusun rencana kegiatan, materi pelatihan, serta menyiapkan media digital edukatif yang akan digunakan dalam sesi pelatihan.

Pelaksanaan Workshop dan Pelatihan.

Kegiatan inti dilakukan dalam bentuk workshop yang interaktif, terdiri atas tiga sesi utama:

Sesi I: Pemaparan dan Diskusi – Pengenalan konsep games edukasi, manfaatnya dalam pembelajaran anak, serta peran orang tua dalam pendampingan belajar berbasis digital.

Sesi II: Praktik dan Simulasi –

Peserta diberi kesempatan mencoba langsung beberapa platform dan aplikasi games edukasi, seperti Wordwall, Khan Academy Kids, PBS Kids, dan lainnya. Tim pengabdian memberikan panduan teknis dan membimbing peserta dalam memilih game sesuai usia dan tujuan pembelajaran anak.

Sesi III: Refleksi dan Perencanaan Tindak Lanjut – Peserta melakukan refleksi bersama atas pengalaman selama workshop dan menyusun rencana penerapan di rumah. Sesi ini juga menjadi ruang untuk membangun komitmen dan komunitas belajar orang tua yang berkelanjutan.

Monitoring dan Evaluasi. Setelah kegiatan workshop berakhir, dilakukan monitoring selama dua minggu melalui grup WhatsApp yang dibentuk sebagai forum berbagi praktik, pengalaman, dan kendala. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test pemahaman peserta terhadap penggunaan games edukasi, serta melalui kuesioner kepuasan dan wawancara terbuka.

Pendekatan Kolaboratif. Selama pelaksanaan, tim pengabdian berkolaborasi dengan pengelola Sanggar Keadilan sebagai fasilitator lapangan, serta melibatkan relawan digital literasi sebagai pendamping teknis. Pendekatan ini memperkuat keberlanjutan program dan mendukung pemberdayaan komunitas lokal.

Melalui metode ini, diharapkan peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga memiliki kemampuan praktis dalam menggunakan games edukasi secara

bijak dan tepat guna, serta mampu menjadi mitra aktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di rumah dalam era digital.

PEMBAHASAN

Kegiatan workshop yang dilaksanakan di Sanggar Keadilan SMH Indonesia berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana dan memperoleh respons yang sangat positif dari para peserta, yang terdiri dari 25 orang tua yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan praktikal yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam menggunakan games edukasi sebagai sarana pendampingan belajar anak.

Sebelum kegiatan berlangsung, dilakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta mengenai literasi digital dan pemanfaatan games edukasi. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 80% peserta belum familiar dengan istilah games edukasi, dan hanya sekitar 12% yang pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan digital untuk mendampingi anaknya belajar di rumah.

Setelah mengikuti sesi workshop selama tiga hari, hasil post-test memperlihatkan peningkatan signifikan. Sebanyak 92% peserta mampu menjelaskan pengertian dan manfaat games edukasi, serta dapat menyebutkan minimal dua platform atau aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia anak. Selain itu, 76% peserta dapat

mengoperasikan aplikasi tersebut secara mandiri tanpa bantuan fasilitator. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan workshop mampu meningkatkan literasi digital orang tua secara praktis dan aplikatif.

Dalam sesi praktik dan simulasi, para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Aplikasi seperti Khan Academy Kids, Wordwall, dan PBS Kids menjadi favorit karena tampilannya yang sederhana, kontennya edukatif, dan mudah diakses menggunakan gawai pribadi. Para orang tua juga diberikan latihan untuk menyusun jadwal harian penggunaan games edukasi sebagai bagian dari rutinitas belajar anak, serta cara membatasi waktu bermain agar tetap seimbang dengan aktivitas lain.

Dari diskusi dan refleksi kelompok, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar anak setelah mengikuti workshop. Mereka juga menyadari bahwa keterlibatan mereka secara emosional dan teknis sangat dibutuhkan, khususnya dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak memaksa, dan sesuai dengan perkembangan usia anak.

Dukungan dari tim pendamping dan keberadaan grup WhatsApp pasca-kegiatan terbukti efektif sebagai media komunikasi lanjutan. Melalui forum ini, orang tua dapat saling bertanya, berbagi pengalaman, dan memperoleh informasi tambahan dari fasilitator, sehingga proses pendampingan belajar dapat terus berlangsung secara berkelanjutan.

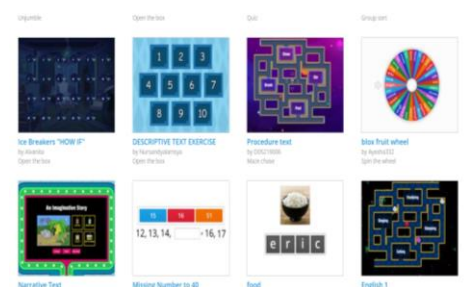
Pembahasan hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa program

pengabdian yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan nyata masyarakat, menggunakan metode yang kontekstual dan aplikatif, serta melibatkan partisipasi aktif peserta, mampu memberikan dampak positif secara langsung. Hal ini menguatkan pentingnya penguatan peran orang tua dalam pendidikan anak di era digital, bukan hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang adaptif terhadap teknologi dan kebutuhan perkembangan anak.

Berikut ini proses kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di Sanggar Keadilan MH Indonesia



Gambar 1. Kegiatan di Sanggar Keadilan SMH Indonesia



Gambar 2. Pengenalan Wordwall sebagai games edukasi untuk pembelajaran

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop bertajuk

"Games Edukasi untuk Orang Tua: Pendampingan Belajar Menyenangkan Era Digital di Sanggar Keadilan SMH Indonesia" telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas orang tua dalam mendampingi proses belajar anak. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, para peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengakses, memilih, dan menggunakan games edukasi sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Peningkatan pemahaman peserta terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan lonjakan signifikan dalam hal literasi digital dan pemanfaatan media edukatif. Antusiasme peserta selama pelatihan juga menunjukkan bahwa orang tua memiliki motivasi tinggi untuk berperan aktif dalam proses belajar anak, asalkan diberikan pendampingan yang sesuai dengan konteks kebutuhan mereka. Selain itu, terciptanya komunitas belajar melalui forum komunikasi pasca-workshop menjadi indikator penting bahwa keberlanjutan kegiatan ini dapat terjaga dengan baik.

Secara umum, kegiatan ini menegaskan pentingnya peran keluarga, khususnya orang tua, dalam membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Games edukasi terbukti dapat menjadi jembatan antara kebutuhan anak akan pengalaman belajar yang menarik dengan tanggung jawab orang tua dalam memberikan pendampingan yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak. Oleh karena itu, program sejenis perlu terus dikembangkan dan direplikasi di wila-

yah lain, sebagai bagian dari upaya kolektif membangun generasi pembelajar yang cerdas digital dan berdaya saing di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdimas, J., & Dakara, P. (2024). Pendampingan Pembelajaran Bagi Guru PAUDQU dan TPQ Al Ikhlas: Bermain dan Belajar Menyenangkan Bagi Anak. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(1), 65–72. <https://doi.org/10.37640/JAPD.V4I1.1780>
- Bachtiar, M. Y., Hasmawaty, H., Islami, A. N. M., & Faradillah, F. (2025). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Anak Pra Sekolah. *Madaniya*, 6(1), 270–276. <https://doi.org/10.53696/27214834.1127>
- Ginting, S. H. N., & Wahyuni, D. (2024). Implementasi Program Edukasi Gadget pada Anak Usia Dini Berbasis Multimedia di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 15–20. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/8>
- Literasi Digital, O., Dan Aplikasi Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar Di Negeri, P. S., Erni Kusri Sitinjak, P., Reynhat Sitanggang Gusar, M., & Marbun, J. (2024). Optimasi Literasi Digital: Pendampingan Dan Aplikasi Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar Di SD Negeri 033922 Paropo. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 1166–1172. <https://doi.org/10.31004/JH.V4I5.1688>
- Muhammad, M., Zulfikar, Z., Abdi, D., Anida, A., Rasyidin, R., & Saputri, H. (2024). Penguatan Literasi Al-Qur'an untuk Anak dan Remaja di Era Digital di Meunasah Drang Muara Batu Aceh Utara. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 1(3), 239–246. <https://doi.org/10.62710/J3Y6V730>
- Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital Rubiani SDN, P. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 1292–1300. <https://doi.org/10.20961/SHES.V3I4.55739>
- Ruziq, F., Hafiz, S., & Ginting, N. (2024). Pengenalan Penggunaan Smartphone yang Aman dan Edukatif untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 21–26. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/9>