

**LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INTERNAL DOSEN**



**GAMIFIKASI SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM
PEMBELAJARAN ANAK DI KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL
SOKO**

Tim Pengusul:

RIZKY STIGHFARRINATA., S.ST., M.T.

KURNIA LUKY AFRIZAL

Nomor Kontrak : 043/LPPM-PENGMAS/UB/V/2025

Dibiayai oleh:

Universitas Bojonegoro

Periode 2 Tahun Anggaran 2024/2025

UNIVERSITAS BOJONEGORO

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PENDANAAN PERGURUAN TINGGI

1. **Judul Pengabdian** : Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Anak KB Aisyiyah Bustanul Athfal Soko
2. **Ketua**
 - a. Nama Peneliti : Rizky Stighfarrinnata, S.ST., M.T.
 - b. NIDN : 0708099302
 - c. Program Studi : Teknik Industri
 - d. E-mail : stighfarrinatarizky@gmail.com
 - e. Bidang Keilmuan : Teknik Industri
3. **Anggota 1**
 - a. Nama (Dosen/ Mahasiswa) : Kurnia Luky Afrizal
 - b. NIDN/NIM : 23262011022
 - c. Program Studi : Teknik Industri
 - d. E-mail : afrizalluky@gmail.com
 - e. Bidang Keilmuan : Teknik Industri
- Anggota 2**
 - a. Nama (Dosen/ Mahasiswa) : -
 - b. NIDN/NIM : 0
 - c. Program Studi : -
 - d. E-mail : -
 - e. Bidang Keilmuan : -
4. **Jangka Waktu Pengabdian** : 6 bulan
6. **Lokasi Pengabdian** : KB Aisyiyah Bustanul Athfal Soko
7. **Dana Diusulkan** : Rp. 2.000.000

Mengetahui,

Ketua LPPM Universitas Bojonegoro



Dr. Laily Agustina Rahmawati, S.Si., M.Sc.
NIDN 07 2108 8601

Bojonegoro, 9 September 2025

Pengusul,

Rizky Stighfarrinnata, S.ST., M.T.
NIDN. 0708099302

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan berkat dan rahmat-Nya, kami dapat menyusun proposal pengabdian masyarakat ini tepat waktu. Proposal pengabdian masyarakat ini berjudul “Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Dalam Pembelajaran Anak di KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO” disusun untuk memenuhi salah satu TriDharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian masyarakat. Kami menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa pencarian gagasan ide sampai pembuatan proposal ini, sangatlah sulit bagi kami untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan proposal pengabdian ini.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga pengabdian ini membawa manfaat bagi mitra ke depannya.

Bojonegoro, 09 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
RINGKASAN	vii
INFORMASI KELAYAKAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT ...	viii
BABI PENDAHULUAN	
1.1 Isu dan Fokus Pengabdian.....	1
1.2 Lokasi Pendampingan	2
1.3 Keterkaitan Hasil Penelitian Yang Sudah Dilakukan	3
BAB II SOLUSI PERMASALAHAN	
2.1 Solusi Permasalahan Pendampingan.....	4
2.2 Riset Terdahulu dan Teori Yang Relevan.....	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	
3.1 Teknik Pendampingan.....	6
3.2 Strategi Yang Digunakan	6
3.3 Tahapan Kegiatan.....	7
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	
4.1 Penjelasan.....	8
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Pendampingan.....	9
5.2 Pembahasan.....	11
BAB VI PENUTUAN	
6.1 Kesimpulan	13
6.2 Saran.....	13
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Riset Terdahulu.....	5
Tabel 5.1 Indikator Hasil Pendampingan.....	9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pengabdian.....	7
Gambar 5.1 Sosialisasi Aplikasi Game Pembelajaran.....	11
Gambar 5.2 Penyerahan Aplikasi Game Pembelajaran	12

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Submission di JAMALI.....	15
Lampiran 2. Surat Kesanggupan Mitra.....	15
Lampiran 3. Logbook Pengabdian Masyarakat	16

RINGKASAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, afektif, dan sosial anak. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin relevan untuk memfasilitasi proses pembelajaran anak usia dini adalah gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran di KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO, sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak-anak. Melalui pendekatan berbasis gamifikasi, program ini akan mengembangkan materi pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan dan menumbuhkan kecintaan belajar sejak dini pada anak-anak di KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO.

INFORMASI KELAYAKAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul	: Penerapan Gamifikasi sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan dan Efektif bagi Anak PAUD dan TK
Bidang Keilmuan	: Teknik Industri
Nomor Kontrak	: 074/LPPM-PENGMAS/UB/V/2025
Nama Ketua	: Rizky Stighfarrinata
NIDN Ketua	: 07 0809 9302
SINTA ID Ketua	: 6766766
Nama Anggota 1	: Kurnia Luky Afrizal
NIM Anggota 1	: 23262011022
SINTA ID Anggota 1	: -
Tahun Usulan	: 2025
Tahun Pelaksanaan	: 2025

Luaran Wajib

Alamat OJS	: https://journal.uui.ac.id/JAMALI
Nama OJS	: Jurnal Abdimas Madani dan Lestari (JAMALI)
Volume dan Issue	: 1 Volume dan 2 Issue
ISSN	: 2686-097X (online) dan 2798-0227 (print)
Tahun Publikasi	: 2025
Peringkat Akreditasi	: Sinta 4

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Isu dan Fokus Pengabdian

Anak usia dini berada pada fase penting dalam perkembangan karakter, keterampilan kognitif, dan sosial yang akan membentuk dasar pendidikan mereka di masa depan. Salah satu tantangan dalam pendidikan anak usia dini adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan mampu mempertahankan minat anak untuk belajar. KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO, memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas bagi anak-anak desa. Namun, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Gamifikasi, atau penggunaan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran, telah diakui sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar pada anak-anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga merangsang perkembangan keterampilan kognitif, seperti kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial, seperti kerja sama dan empati.

Melalui program pengabdian masyarakat ini, diharapkan penerapan gamifikasi di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO dapat menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Program ini akan mencakup kegiatan penyusunan materi dan alat bantu belajar berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak PAUD dan KB di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO. Dengan adanya pendekatan ini, diharapkan anak-anak akan lebih termotivasi dalam belajar dan mampu mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional mereka secara optimal. Program ini juga diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan di institusi PAUD dan TK lain di wilayah sekitar untuk mendukung pembelajaran anak usia dini yang lebih inovatif dan efektif.

1.2 Lokasi Pendampingan

Pendampingan penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dilaksanakan di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO. KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO dipilih sebagai lokasi pendampingan karena memiliki komitmen yang kuat terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di daerah tersebut. Di samping itu, lokasi ini juga memiliki infrastruktur yang memadai dan dukungan dari para pengajar untuk menerapkan metode belajar yang inovatif, seperti gamifikasi, guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

Pendampingan ini berfokus pada beberapa permainan edukatif yang telah dirancang untuk memperkuat keterampilan kognitif dasar anak-anak di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO. Jenis-jenis permainan yang digunakan dalam gamifikasi ini antara lain:

- a. Mencocokkan Nama Hewan: Permainan ini dirancang untuk membantu anak-anak mengenal berbagai jenis hewan, serta melatih kemampuan memori dan pengenalan visual mereka.
- b. Mencocokkan Nama Bangun Geometri: Permainan ini berfokus pada pengenalan bentuk-bentuk geometri dasar seperti segitiga, persegi, dan lingkaran, yang berguna untuk membangun pemahaman awal anak-anak mengenai bentuk dan struktur.
- c. Operasi Penjumlahan dan Pengurangan: Permainan ini diperuntukkan bagi anak-anak yang mulai belajar berhitung, memberikan mereka kesempatan untuk memahami konsep dasar matematika secara menyenangkan.
- d. Literasi Suku Kata: Anak-anak diajak untuk menyusun suku kata menjadi kata, yang bertujuan meningkatkan keterampilan literasi awal mereka dan membantu mereka mengenal bahasa secara sistematis.
- e. Nama Warna dalam Bahasa Inggris: Permainan ini membantu anak-anak belajar dan menghafal nama-nama warna dalam bahasa Inggris, yang penting sebagai dasar pengenalan bahasa asing.

Untuk mendukung penerapan gamifikasi ini, digunakan software Unity 3D sebagai platform pengembangan. Unity 3D dipilih karena kemampuannya yang fleksibel dalam membuat permainan interaktif yang kaya akan visual dan animasi. Dengan penggunaan Unity 3D, setiap permainan dirancang agar mudah diakses dan dimainkan oleh anak-anak dengan tampilan yang menarik dan intuitif. Aplikasi ini dapat dioperasikan di berbagai perangkat, sehingga memudahkan guru dan anak-anak untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung dan efektif.

Melalui pemanfaatan gamifikasi di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO, diharapkan anak-anak dapat lebih terlibat dalam proses belajar sambil tetap merasakan kesenangan dalam belajar. Selain itu, program ini diharapkan memberikan dampak positif pada peningkatan keterampilan kognitif, bahasa, dan literasi matematika dasar pada anak-anak di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO.

1.3 Keterkaitan Hasil Penelitian Yang Sudah Dilakukan

Pengabdian kepada masyarakat ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya di tingkat taman kanak-kanak. Gamifikasi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti animasi dan permainan, yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik (Habib, 2022; Mahardika et al., 2022). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan orang tua dan komunitas berperan penting dalam keberhasilan program pendidikan, khususnya di masa pandemi, di mana pembelajaran daring menjadi pilihan utama (Yulia et al., 2021; Wartomo, 2023; Lestari et al., 2021). Model pembelajaran berbasis permainan, seperti Problem Based Learning, turut berkontribusi dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak (Wulandari & Suparno, 2020). Berdasarkan temuan-temuan ini, gamifikasi di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan menggabungkan elemen interaktif dan dukungan komunitas.

BAB II

SOLUSI PERMASALAHAN

2.1 Solusi Permasalahan Pendampingan

Solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO melalui pendekatan gamifikasi mencakup beberapa langkah strategis yang didasarkan pada penelitian terkait efektivitas media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Pertama, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dirancang menggunakan Unity 3D. Permainan ini melibatkan berbagai aktivitas, seperti mencocokkan nama hewan, mengenal bangun geometri, operasi penjumlahan dan pengurangan, literasi suku kata, serta mengenal nama warna dalam bahasa Inggris. Dengan metode ini, anak-anak akan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan visual, yang menurut penelitian dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka (Habib, 2022; Mahardika et al., 2022).

Kedua, melibatkan orang tua dan komunitas sebagai bagian dari solusi untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran di rumah. Dengan menyediakan informasi dan panduan bagi orang tua tentang peran mereka dalam mendampingi aktivitas gamifikasi ini, diharapkan ada sinergi antara rumah dan sekolah, yang semakin memperkuat hasil pembelajaran (Yulia et al., 2021; Wartomo, 2023).

Ketiga, pengembangan karakter dan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain kolaboratif, sesuai dengan model Problem Based Learning, juga menjadi bagian penting dari solusi ini. Aktivitas-aktivitas yang membutuhkan interaksi dan kolaborasi dengan teman akan membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan karakter positif (Wulandari & Suparno, 2020).

2.2 Riset Terdahulu dan Teori Yang Relevan

Dalam melaksanakan pengabdian ini, maka pengusul melakukan riset terhadap teori-teori yang relevan, yang mana disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Riset Terdahulu

No.	Nama dan Tahun Pengabdian	Isu dan Fokus Pengabdian	Teknik Pendampingan	Target Capaian
1	"Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini" oleh TT Mukarromah, P Agustina (2021)	Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini melalui penerapan gamifikasi berbasis aplikasi.	Pelatihan dan pendampingan guru dalam mengintegrasikan aplikasi gamifikasi ke dalam kurikulum pembelajaran.	Peningkatan partisipasi dan motivasi belajar anak melalui penggunaan aplikasi gamifikasi dalam proses pembelajaran.
2	"Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter Dimasa Pandemi Covid-19 bagi Guru Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Bekasi" oleh Y Kardiman (2021)	Memperkuat pendidikan karakter pada anak usia dini selama pandemi melalui metode gamifikasi.	Workshop dan pelatihan bagi guru TK dalam menerapkan strategi gamifikasi untuk pendidikan karakter selama pembelajaran daring.	Guru mampu menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran daring untuk memperkuat karakter anak selama pandemi.
3	"Model GELPITAS (Gerak & Lagu, Picture & Picture, Talking Stick) untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-Kanak" oleh R Purwanti, S Suhaimi (2020)	Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak TK melalui model pembelajaran yang menggabungkan gerak, lagu, gambar, dan metode talking stick.	Pelatihan guru dalam menerapkan model GELPITAS yang mengintegrasikan elemen gamifikasi untuk pembelajaran bahasa Inggris.	Peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
4	"Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lego Block" oleh SN Mutiara (2016)	Mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui permainan konstruktif seperti Lego.	Pendampingan guru dalam merancang aktivitas bermain menggunakan Lego untuk stimulasi motorik halus anak.	Anak menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Teknik Pendampingan

Pendampingan gamifikasi untuk anak usia 3 hingga 6 tahun dilakukan dengan pendekatan visual dan audiovisual, kegiatan interaktif kelompok, serta kolaborasi dengan orang tua. Teknik visual dan audiovisual digunakan untuk memperkenalkan anak-anak pada konsep dasar seperti warna, angka, dan bentuk melalui gambar, animasi, dan musik yang menarik. Pendampingan ini membantu anak memahami materi secara menyenangkan dan mendorong minat belajar mereka. Selanjutnya, kegiatan interaktif kelompok diterapkan untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama dan berkomunikasi. Anak-anak diajak bermain dalam kelompok kecil, misalnya untuk mencocokkan bentuk atau mengenal warna bersama teman-teman mereka, di mana pendamping berperan sebagai fasilitator untuk menjaga interaksi tetap positif. Pendampingan juga melibatkan kolaborasi dengan orang tua, yang diberi panduan untuk memperkuat keterampilan yang dipelajari anak di rumah. Dengan dukungan di sekolah dan rumah, pembelajaran menjadi lebih konsisten dan anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik.

3.2 Strategi Yang Digunakan

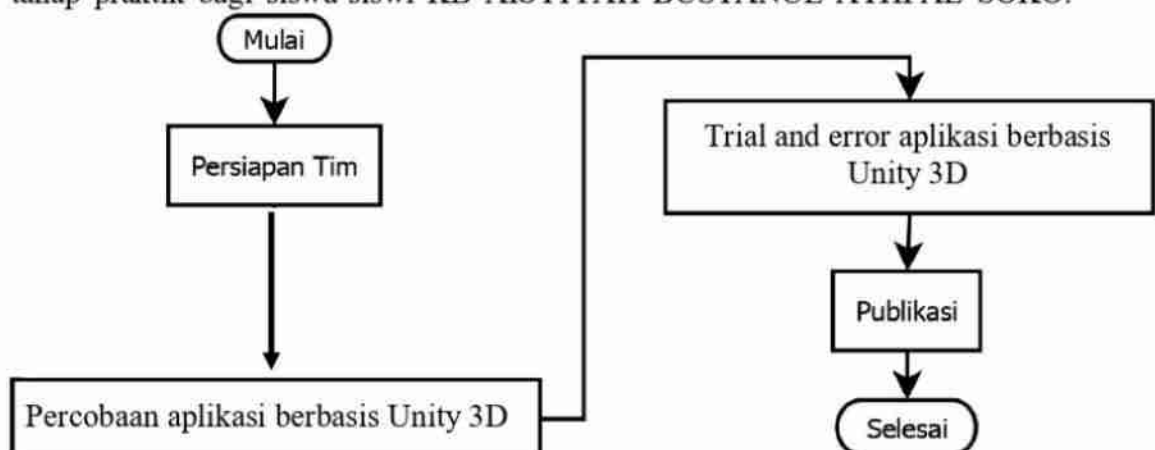
Strategi pendampingan gamifikasi untuk anak usia 3 hingga 6 tahun berfokus pada penciptaan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial anak. Melalui pendekatan visual dan audiovisual, anak-anak diperkenalkan dengan konsep dasar seperti warna, angka, dan bentuk menggunakan gambar, animasi, dan musik. Pendekatan ini memanfaatkan rangsangan visual dan suara yang menyenangkan sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi sambil tetap merasa terhibur. Teknik ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak-anak sejak awal, membantu mereka lebih fokus, dan menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan.

Selain itu, kegiatan interaktif kelompok dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya. Anak-anak diundang bermain dalam kelompok kecil, di mana mereka terlibat dalam aktivitas yang mengharuskan mereka berkolaborasi, seperti mencocokkan bentuk atau mengenal warna secara bersama-sama. Pendamping bertindak sebagai fasilitator yang memandu dan menjaga agar interaksi anak-anak berlangsung secara positif, mendukung setiap keberhasilan kecil, dan membangun rasa saling percaya serta empati di antara mereka.

Kolaborasi dengan orang tua juga menjadi bagian penting dalam strategi ini. Orang tua diberikan panduan yang memungkinkan mereka untuk mendampingi anak-anak di rumah dalam kegiatan serupa, memperkuat keterampilan yang dipelajari di sekolah. Dengan keterlibatan orang tua, pembelajaran anak menjadi lebih konsisten, dan konsep-konsep yang diperkenalkan dalam sesi gamifikasi di sekolah lebih mudah diingat serta dipahami anak. Melalui strategi ini, anak-anak tidak hanya mendapat pengalaman belajar yang kaya secara kognitif tetapi juga merasa didukung penuh baik oleh lingkungan sekolah maupun keluarga di rumah.

3.3 Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Gamifikasi sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan dan Efektif bagi Anak PAUD dan TK dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pembuatan aplikasi berbasis Unity 3D, dan tahap praktik bagi siswa-siswi KB AISYIAH BUSTANUL ATHFAL SOKO.



Gambar 3.1 Alur Pengabdian

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

4.1 Penjelasan

Dalam perkembangan TriDharma Perguruan Tinggi khususnya di bidang pengabdian msyarakat. Hal tersebut tidak luput dari peran Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bojonegoro. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bojonegoro (LPPM UNIGORO) secara resmi didirikan pada tanggal 7 Agustus 1990 berdasarkan SK Rektor Nomer 54/KEP/UB/VIII/1990 Tahun 1990, diperbaharui dengan SK Rektor No.7/KEP/UB/II/2016 tentang perubahan struktur organisasi dan LPPM UNIGORO dibentuk sebagai salah satu ujung tombak dalam pelaksanaan dan pengembangan penelitian di UNIGORO. LPPM UNIGORO dirancang untuk mampu merumuskan, mendesain, dan melaksanakan kebijakan penelitian dan pengembangan untuk mendukung proses pembangunan daerah maupun nasional. Ada banyak program pengabdian Masyarakat dibawah LPPM UNIGORO, salah satunya yang dilaksanakan setiap 1 tahun sekali yaitu Kuliah Kerja Nyata atau disingkat KKN. KKN sendiri merupakan salah satu program LPPM UNIGORO dalam bidang pengabdian Masyarakat dengan tujuan bisa membantu dan bermanfaat guna kepentingan msyarakat daerah Bojonegoro.

BAB V HASIL DAN PEMABAHASAN

5.1 Hasil Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan di KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO telah dikoordinasikan dengan Pembina Sekolah yang kemudian diteruskan ke Kepala Sekolah. Pelaksanaan sosialisasi ini diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah yakni Ibu Dita Armitha Sari, S. Hum. Pihak sekolah mengharapkan semoga aplikasi game yang di berikan kepada sekolahan dapat berguna untuk kemajuan dan proses belajar mengajar siswa siswi di KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO kedepannya. Dalam pelaksanaan program pengabdian msayarakat ini, ada beberapa indikator sesuai dengan tujuan pengabdian ini silaksanakan, yaitu :

Tabel 5.1 Indikator Hasil Pendampingan

Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bukti Pendampingan
Terdapat Game Bermain Kata untuk proses belajar menyusun kosa kata yang baik dan benar sesuai dengan gambar	Adanya aplikasi game	
Terdapat Game perhitungan matematika untuk membantu proses belajar mengajar perhitungan penjumlahan dan pengurangan lebih menyenangkan	Adanya aplikasi game	

Tabel 5.1 Indikator Hasil Pendampingan (lanjutan)

Tujuan	Indikator Keberhasilan	Bukti Pendampingan
Terdapat Game mencocokkan nama hewan untuk menambah literasi nama hewan yang ada di indonesia bagi anak-anak	Adanya aplikasi game	
Terdapat game bangun geometri untuk mengajarkan nama-nam bangun geometri pada anak dalam bentuk game	Adanya aplikasi game	
Terdapat Game Tebak Warna dalam bahasa inggris untuk membantu siswa mengenali warna dan menambah kosa kata warna dalam bahasa inggris	Adanya aplikasi game	

5.2 Pembahasan

Sosialisasi penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Gambar ini menggambarkan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi kepada kepala sekolah dan guru di KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, aplikasi ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi anak-anak usia dini. Dalam ruangan yang sederhana namun penuh semangat, para peserta terlihat serius mengikuti paparan tentang fitur-fitur aplikasi yang menekankan konsep permainan sambil belajar. Langkah ini diharapkan tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memperkuat keterampilan digital para guru untuk menjawab tantangan pendidikan modern.



Gambar 5.1 Sosialisasi Aplikasi Game Pembelajaran

Sosialisasi ini menjadi tonggak awal penerapan teknologi berbasis gamifikasi di KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO. Melalui diskusi yang konstruktif, diharapkan kepala sekolah dan guru mampu memahami manfaat dan strategi implementasi aplikasi ini untuk pembelajaran. Dengan semangat kolaborasi antara pihak sekolah dan pengembang aplikasi, transformasi metode pengajaran ini diyakini mampu memotivasi siswa dalam mengeksplorasi potensi belajar mereka secara optimal. Semoga inovasi ini membawa perubahan positif

dalam menciptakan generasi masa depan yang kreatif, kritis, dan berdaya saing tinggi. Adopsi teknologi ini menunjukkan komitmen KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO untuk terus berkembang dan beradaptasi dengan dinamika pendidikan di abad ke-21.

Teknologi terus berkembang menjadi solusi inovatif dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan sekolah usia dini. Gambar ini memperlihatkan momen penting penyerahan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi kepada kepala sekolah KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO. Penyerahan ini merupakan simbol kolaborasi antara pengembang aplikasi dan pihak sekolah dalam menghadirkan metode belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik anak-anak dalam proses pembelajaran melalui konsep permainan edukatif. Dalam suasana hangat dan penuh harapan, kepala sekolah menerima perangkat lunak ini dengan antusias, menandai awal dari transformasi digital di institusi mereka. Langkah ini menjadi bentuk nyata komitmen KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO dalam menghadirkan pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman.



Gambar 5.2 Penyerahan Aplikasi Game Pembelajaran

Penyerahan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi ini diharapkan menjadi awal yang baik bagi KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar. Dengan aplikasi ini, para guru dapat menghadirkan pembelajaran yang kreatif, sehingga anak-anak lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Kolaborasi seperti ini menjadi bukti nyata bahwa inovasi dalam pendidikan dapat tercapai melalui sinergi antara berbagai pihak. Semoga aplikasi ini dapat memberikan dampak positif dalam mengembangkan potensi anak-anak sejak usia dini, serta menjadi inspirasi bagi sekolah lain untuk mengadopsi pendekatan

serupa. Dengan semangat perubahan, KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO siap melangkah lebih jauh dalam mewujudkan visi pendidikan yang progresif dan berorientasi masa depan.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat yang dilaporkan telah berhasil dilaksanakan sesuai rencana awal dengan capaian output yang signifikan, seperti peningkatan kapasitas anak didik mitra dan keberhasilan implementasi hasil pelatihan oleh peserta. Pendekatan partisipatif yang digunakan menjadikan kegiatan ini relevan dengan kebutuhan masyarakat dan mitra, sehingga masyarakat terlibat aktif dalam setiap tahapannya. Program ini memberikan dampak positif berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak didik mitra, sekaligus mendukung perbaikan proses atau sistem yang ada, menunjukkan bahwa program ini efektif dalam pemberdayaan anak bangsa khususnya dan masyarakat umumnya.

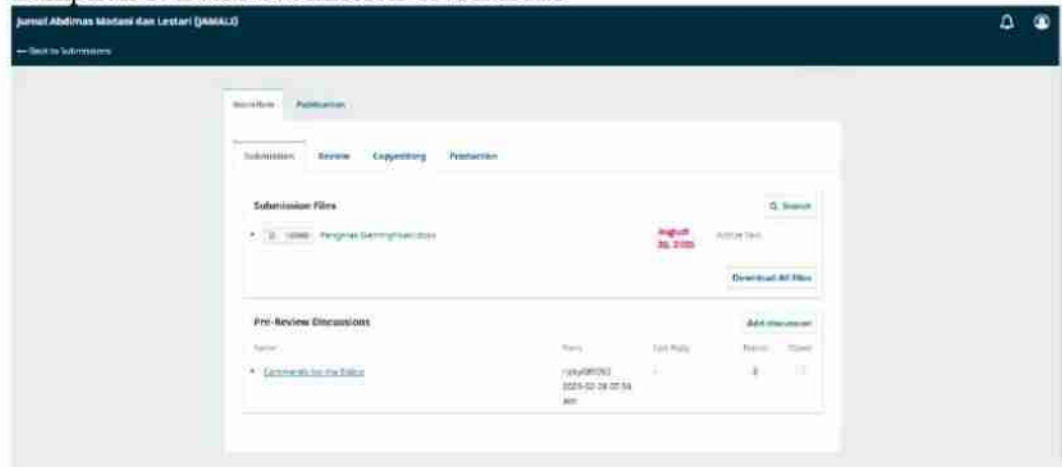
6.2 Saran

Untuk mendukung keberlanjutan dan pengembangan program di masa depan, evaluasi dan monitoring dampak jangka panjang perlu diperkuat dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, skala program dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak mitra strategis dan membangun jejaring kerja sama yang lebih luas. Hasil program sebaiknya didokumentasikan secara mendalam dan dipublikasikan untuk memberikan inspirasi bagi kegiatan serupa. Di sisi lain, optimalisasi penggunaan teknologi digital juga direkomendasikan untuk mempercepat transfer pengetahuan dan memantau hasil program secara real-time.

DAFTAR PUSTAKA

- Habib, M. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 45-57.
- Kardiman, Y. (2021). Pendampingan penguatan pendidikan karakter dimasa pandemi Covid-19 bagi guru taman kanak-kanak di Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(3), 134-142.
- Lestari, E., Wartomo, T., & Yulia, M. (2021). Pembelajaran daring di masa pandemi: Peran orang tua dan komunitas dalam mendukung keberhasilan program pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 102-113.
- Mahardika, S., Putra, A. R., & Supriyadi, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(4), 78-89.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi berbasis aplikasi dan pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(2), 55-63.
- Wulandari, N., & Suparno, P. (2020). Problem based learning dan pengaruhnya terhadap pengembangan karakter dan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 29-40.
- Yulia, M., Lestari, E., & Wartomo, T. (2021). Strategi pembelajaran berbasis gamifikasi selama pandemi: Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak*, 7(3), 145-157.

Lampiran 1. Bukti Submission di JAMALI



Lampiran 2. Surat Kesanggupan Mitra



PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH SOKO TUBAN
TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO
Sekretariat : Jl. Raya Bangorejo Kecamatan Soko – Tuban 62172
email : abahutoko79@gmail.com

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA MITRA

Surat Nomor: 253/PCA/S/ABA/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dita Armitia Sari, S. Hum
Institusi/Lembaga (Mitra) : TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO
Jabatan : KEPALA SEKOLAH
Alamat : SOKO BOJONEGORO, JAWA TIMUR
Nomor HP : +62 822-4459-9574

Dengan ini menyatakan bersedia bekerja sama dengan dosen sesuai dengan nama yang tersebut di bawah ini, dan bersama ini kami menyatakan bahwa di antara mitra dengan pelaksana kegiatan tidak terdapat ikatan kekehuasaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

Judul Pengabdian : Pelatihan Pembuatan Sabun Mandi Bagi Peserta Didik
Aisyiyah Bustanul Athfal Soko Tuban
Nama Ketua : Melisa Rusdiana Surya Efendi, M.Si
NIDN/NIDK : 0711059102
Institusi : Universitas Bojonegoro
Jabatan : Dosen Kimia
Alamat : Da Baureno RT 11 RW 04 Kecamatan Baureno
Kabupaten Bojonegoro
Nomor HP : +62 852-3085-0428
Sumber Dana : LPPM Universitas Bojonegoro

Demikian surat pernyataan kesediaan kerja sama ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bojonegoro, 05 Mei 2025

Yang Meminta Pernyataan,



Lampiran 3. Logbook Pengabdian Masyarakat

No	Hari, tanggal	Uraian Kegiatan	Hasil	Kendala	Rencana Tindak Lanjuta
1	Kamis, 01 Mei 2025	Tahap Koordinasi dengan pihak Sekolah KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO	Mendapatkan perizinan pelaksanaan pengabdian masyarakat	Tidak ada	Menghubungi melalui kontak personal yaitu kepada Kepala Sekolah KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO
2	Senin, 05 Mei 2025	Tahap mendapatkan surat kesanggupan mitra dalam pelaksanaan pengabdian dari pihak sekolah	Mendapatkan surat kesanggupan mitra	Penentuan Jadwal Pengabdian Masyarakat	Koordinasi dengan pihak sekolah
3	Rabu, 07 Mei 2025	Tahap pembuatan aplikasi game sesuai keinginan dari pihak Sekolah	Aplikasi sesuai dengan keinginan pihak Sekolah	Fitur masih kurang	Menambah fitur sesuai keinginan pihak sekolah
4	Senin, 16 Juni 2025	Sosialisasi 5 aplikasi game kepada seluruh tenaga pendidik sekolah KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO	Aplikasi berjalan dengan lancar	Tidak ada	Penyerahan Aplikasi Game kepada pihak sekolah KB AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL SOKO