

## Pengembangan dan Implementasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak-Anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq

Zulaekha Preshanda<sup>1</sup>, Nadia Martalata<sup>2</sup>, Rosdiana<sup>3</sup>, Sylvia Ardila Kurnia<sup>4</sup>,  
Jessica Shely<sup>5</sup>, Cut Nabilah Insyirah<sup>6</sup>, Puspita Bella<sup>7</sup>, Kevin Novselvrin<sup>8</sup>,  
Vincent Kie<sup>9</sup>, Jeremy Jones Halim<sup>10</sup>, Tetti<sup>11</sup>, Eva Alya Putri<sup>12</sup>,  
Farhan Sinatrya Cahyadi<sup>13</sup>, Zahra Naomi Faiza<sup>14</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14</sup>Universitas Internasional Batam

12341349.zulaekha@uib.edu<sup>1</sup>, 22351120.nahdia@uib.edu<sup>2</sup>,

32341062.rosdiana@uib.edu<sup>3</sup>, 42342117.sylvia@uib.edu<sup>4</sup>, 52342162.jessica@uib.edu<sup>5</sup>,

62351039.cut@uib.edu<sup>6</sup>, 72346031.puspita@uib.edu<sup>7</sup>, 82331008.kevin@uib.edu<sup>8</sup>,

92341017.vincent@uib.edu<sup>9</sup>, 102341011.jeremy@uib.edu<sup>10</sup>, 112361012.tetti@uib.edu<sup>11</sup>,

122351131.eva@uib.edu<sup>12</sup>, 132151100.farhan@uib.edu<sup>13</sup>, 142351127.zahra@uib.edu<sup>14</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to evaluate the effectiveness of a community service program through the development and implementation of educational games at Muhabbatul Haq Orphanage. The method used in this program involves three main stages: preparation and needs identification, educational game development, and game implementation. In the first stage, the team conducted initial observations and interviews with caregivers and children to identify their educational needs. The second stage involved the development and design of games that covered cognitive, social and emotional aspects. The third stage was the implementation of the games at the orphanage with regular game sessions. The results of the program showed significant improvements in the children's creativity and basic knowledge, as well as the strengthening of their social and emotional skills. The children were able to display creativity in the guessing game and answered questions well in the quiz, showing solid understanding. The program not only provides short-term benefits of improved knowledge and skills, but also long-term contributions to community development. In conclusion, educational games are proven to be effective in supporting children's development, building good character, and creating a fun learning environment.*

**Keywords :** Educational Games, Enhanced Creativity, Orphanage.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program pengabdian kepada masyarakat melalui pengembangan dan implementasi permainan edukatif di Panti Asuhan Muhabbatul Haq. Metode yang digunakan dalam program ini melibatkan tiga tahapan utama: persiapan dan identifikasi kebutuhan, pengembangan permainan edukatif, dan implementasi permainan. Pada tahap pertama, tim melakukan observasi awal dan wawancara dengan pengasuh serta anak-anak untuk mengidentifikasi kebutuhan edukatif mereka. Tahap kedua melibatkan penyusunan dan desain permainan yang mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional. Tahap ketiga adalah implementasi permainan di panti dengan sesi permainan yang rutin. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek kreativitas dan pengetahuan dasar anak-anak, serta penguatan keterampilan sosial dan emosional mereka. Anak-anak mampu menampilkan kreativitas dalam permainan tebak gaya dan menjawab pertanyaan dengan baik dalam cerdas cermat, menunjukkan pemahaman yang solid. Program ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga kontribusi jangka panjang bagi pembangunan komunitas. Kesimpulannya, permainan edukatif terbukti efektif dalam mendukung tumbuh kembang anak-anak, membangun karakter yang baik, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

**Kata kunci : Permainan Edukatif, Peningkatan Kreativitas, Panti Asuhan.**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yang baik sangat penting untuk perkembangan anak-anak, terutama di panti asuhan yang seringkali terbatas dalam sumber daya. Salah satu metode yang dapat membantu mengatasi tantangan ini adalah dengan menggunakan permainan edukatif. Permainan semacam ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014) menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar dengan menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, seperti yang dijelaskan oleh Alem (2020), permainan berbasis pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih praktis.

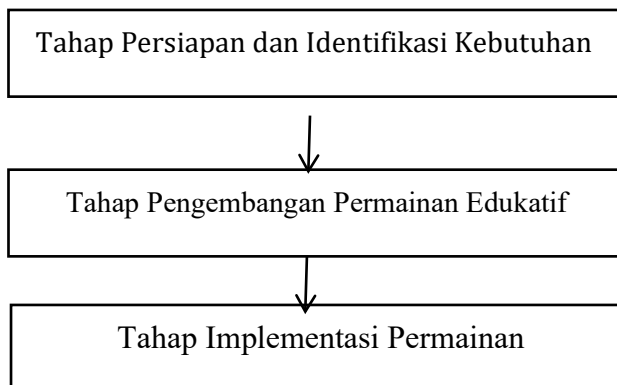
Anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq sering kali menghadapi berbagai tantangan dalam memperoleh akses ke pendidikan berkualitas. Oleh karena itu, program edukasi berbasis permainan dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermanfaat. Dengan menggunakan permainan yang sesuai, diharapkan anak-anak dapat mengasah keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan kreativitas. Temuan Nasir et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membantu meningkatkan kedisiplinan anak-anak di panti asuhan.

Program pengabdian masyarakat juga telah terbukti meningkatkan kualitas hidup anak-anak di panti asuhan. Penelitian oleh Yulyani et al. (2019) menunjukkan bahwa intervensi berbasis komunitas di Panti Asuhan Al-Husna Bandar Lampung berhasil meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat di kalangan anak-anak. Pendekatan serupa dapat diterapkan dalam konteks permainan edukatif. Selain itu, penelitian oleh Wulandari et al. (2024) menemukan bahwa edukasi tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur serta cara mencuci tangan yang benar memberikan dampak positif di Panti Asuhan Titipan Suci Adam dan Hawa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana permainan edukatif efektif di Panti Asuhan Muhabbatul Haq dan memahami dampaknya terhadap perkembangan anak-anak di sana. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran lebih jelas tentang bagaimana permainan edukatif bisa mendukung pendidikan di panti asuhan dan tempat lain yang serupa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan serangkaian langkah terstruktur untuk mengembangkan dan menerapkan permainan edukatif bagi anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq. Metode penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:



## 1. Tahap Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap ini, tim mendatangi lokasi Panti Asuhan Muhabbatul Haq untuk melakukan observasi awal dan wawancara dengan pengasuh serta anak-anak panti untuk mengidentifikasi kebutuhan edukatif mereka. Observasi dilakukan untuk memahami lingkungan, rutinitas, dan interaksi sehari-hari di panti. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan pengasuh untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan jenis permainan edukatif yang paling sesuai.

## 2. Tahap Pengembangan Permainan Edukatif

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim menyusun konsep dan desain berbagai jenis permainan edukatif. Permainan ini dirancang untuk mencakup aspek-aspek kognitif (misalnya, permainan tebak gaya), sosial (misalnya, permainan kelompok yang melibatkan kerjasama), dan emosional (misalnya, permainan yang membantu anak-anak mengekspresikan perasaan mereka). Setiap permainan dilengkapi dengan panduan pelaksanaan dan tujuan edukatif yang jelas.

## 3. Tahap Implementasi Permainan

Pada tahap ini, permainan edukatif diimplementasikan secara penuh di Panti Asuhan Muhabbatul Haq. Tim mengadakan beberapa sesi permainan yang rutin untuk memastikan bahwa semua anak mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi. Selain itu, tim juga memberikan hadiah kepada pemenang permainan.

Dengan metode yang terstruktur ini, diharapkan permainan edukatif yang diimplementasikan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pengembangan dan Implementasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak-Anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq" telah memberikan dampak positif yang signifikan. Program ini membuka peluang bagi anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq untuk mendapatkan

# El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 4 No 6 (2024) 3261 - 3267 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v4i6.4827

pengetahuan serta pengalaman baru melalui berbagai kegiatan yang telah disusun. Rangkaian kegiatan tersebut mencakup permainan tebak gaya dan cerdas cermat dengan total 30 pertanyaan untuk tebak gaya dan 20 pertanyaan dasar untuk cerdas cermat. Contoh pertanyaan tebak gaya termasuk “menyapu halaman,” sedangkan contoh pertanyaan cerdas cermat adalah “IKN merupakan singkatan dari...”. Permainan ini melibatkan sekitar 18 anak-anak berusia 5-17 tahun di Panti Asuhan Muhabbatul Haq.



Image 1 Permainan Tebak Gaya



Image 2 Permainan Tebak Gaya



Image 3 Penyerahan Hadiah



Image 4 Penyerahan Sembako dan Barang Sumbangan

Hasil konkret dari kegiatan ini meliputi :

#### 1. Kreativitas

Anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan gerakan pada permainan tebak gaya. Mereka mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif melalui gerakan tubuh, menunjukkan kemampuan komunikasi non-verbal yang baik.

#### 2. Pengetahuan Dasar

Pengetahuan dasar anak-anak juga terlihat cukup baik melalui permainan cerdas cermat. Mereka mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan tepat, menunjukkan bahwa mereka memiliki pengetahuan yang solid dalam berbagai topik dasar. Ini membuktikan bahwa kegiatan ini berhasil menambah wawasan dan pengetahuan mereka secara signifikan.

### PEMBAHASAN

Peningkatan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq merupakan salah satu indikator utama keberhasilan program ini.

#### 1. Pentingnya Pengetahuan Dasar

Pengetahuan dasar yang baik adalah fondasi bagi kemampuan berpikir kritis, pengembangan diri, dan kualitas hidup yang lebih baik. Anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq yang memiliki pengetahuan dasar yang kuat dapat menilai informasi dengan lebih baik, membuat keputusan yang bijaksana, dan menyelesaikan masalah dengan efektif. Selain itu, pengetahuan dasar juga membantu mereka untuk lebih percaya diri dalam interaksi sosial dan akademis.

#### 2. Peran Positif dalam Masyarakat

Pengetahuan dasar yang kuat tidak hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga bagi masyarakat secara keseluruhan. Anak-anak yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar yang baik cenderung berperan positif dalam masyarakat. Mereka dapat memperkuat struktur sosial, meningkatkan kualitas hidup di lingkungan mereka, dan mendorong kemajuan yang berkelanjutan. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek tetapi juga berkontribusi pada pembangunan jangka panjang komunitas sekitar.

Secara keseluruhan, pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan dampak yang positif dan signifikan bagi anak-anak di Panti Asuhan Muhabbatul Haq, baik dari segi peningkatan kreativitas, pengetahuan dasar, hingga peran positif mereka dalam masyarakat.

## **KESIMPULAN**

Melalui evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Panti Asuhan Muhabbatul Haq, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif yang difokuskan pada tema "Pengembangan dan Implementasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak-Anak" telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak-anak. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak melalui pengayaan pengetahuan dasar tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan emosional mereka. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hal kreativitas, kemampuan komunikasi, serta pemahaman dan pengetahuan dasar yang penting untuk perkembangan lebih lanjut. Permainan edukatif terbukti menjadi langkah awal yang efektif dalam membangun karakter anak-anak yang baik, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk terus belajar dan berinteraksi secara positif.

## **SARAN**

### **1. Berlanjutnya kegiatan edukasi**

Penting untuk melanjutkan kegiatan edukasi berbasis permainan dengan metode yang lebih kreatif dan interaktif. Hal ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman anak-anak terhadap dasar-dasar pengetahuan serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Variasi dalam jenis permainan dan pendekatan edukatif juga perlu diperhatikan agar anak-anak tetap termotivasi.

### **2. Keterlibatan lebih lanjut dalam masyarakat**

Mendorong anak-anak Panti Asuhan Muhabbatul Haq untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan rasa tanggung jawab. Keterlibatan dalam masyarakat memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dari lingkungan sekitar dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam konteks nyata.

### **3. Monitoring dan evaluasi**

Melakukan pemantauan terus-menerus terhadap pemahaman dan perkembangan pengetahuan anak-anak sangat penting. Evaluasi dampak jangka panjang dari kegiatan ini perlu dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa tujuan program tercapai dan ada peningkatan yang berkelanjutan dalam tumbuh kembang anak-anak.

### **4. Kolaborasi dengan pihak terkait**

Menggandeng berbagai pihak terkait, seperti komunitas, lembaga pendidikan, dan organisasi non-profit, dapat membantu memperluas cakupan program edukasi. Kolaborasi ini dapat menyediakan sumber daya tambahan dan dukungan yang diperlukan untuk kelangsungan program serta menciptakan jaringan yang lebih luas untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.

## 5. Pemberdayaan komunitas

Mendorong pembentukan komunitas yang mendukung dan mempromosikan pengembangan permainan edukatif adalah langkah penting. Dengan adanya komunitas yang aktif, anak-anak dapat terus merasakan dukungan dan inspirasi positif dari lingkungan sekitar mereka. Selain itu, komunitas ini dapat menjadi platform untuk berbagi ide, metode baru, dan pengalaman yang bermanfaat bagi perkembangan anak-anak.

Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan program edukasi di Panti Asuhan Muhabbatul Haq dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih luas serta berkelanjutan bagi tumbuh kembang anak-anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alem, S. K. (2020). Investigating Psychosocial Problems of Orphan Children in Primary Schools. *Journal of Pedagogical Research*, 4(1), 46-56.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii international conference on system sciences (pp. 3025-3034).
- Nasir, M., Wusqo, U., Hidayat, A. A., Hak, M. B. U., & Fadlli, M. D. (2023). Implementasi Permainan Edukasi dalam Meningkatkan Kedisiplinan Anak-Anak di Panti Asuhan. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora*, 2(2), 189-196.
- Wulandari, S., Sari, D. K., Handayani, D., Pertiwi, R., Rahmawati, R. R., Putri, Y. H., & Dominica, D. (2024). PENYULUHAN PENTINGNYA BUAH DAN SAYUR UNTUK TUMBUH KEMBANG ANAK DAN CARA MENCUCI TANGAN YANG BAIK DAN BENAR DI PANTI ASUHAN TITIPAN SUCI ADAM DAN HAWA TANAH PATAH. *Jurnal Abdimas Bencoolen*, 2(1), 9-13.
- Yulyani, V., Aryastuti, N., Nuryani, D. D., Sary, L., & MS, S. (2019). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Panti Asuhan Al-Husna Bandar Lampung: Pengabdian Masyarakat Kerjasama Dengan University Putera Malaysia. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(9), 95-100