

Pendampingan Perancangan Modifikasi Permainan Untuk Anak SD Bagi Mahasiswa Prodi S1 PGSD FKIP Universitas Mataram

I Putu Herry Widhi Andika^{1*}, Prayogi Dwina Angga², Gita Prima Putra³, Irwandi Putra Ramli⁴,
Catur Prima Eka Putra Abdullah⁵, Izam Rosidik⁶

^{1*,2,3,4,5,6}PGSD, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email: herry_widhi@ymail.com

Abstract

This community service program aimed to assist undergraduate students of the Elementary School Teacher Education Program (PGSD), Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Mataram, in designing and modifying games that are appropriate for the characteristics of elementary school children. The program was motivated by the need for teachers and pre-service teachers to develop creativity and skills in creating game variations that are not only enjoyable but also educational, adaptive, and supportive of children's physical, cognitive, and social development. The methods employed included workshops, group discussions, hands-on practice, and intensive mentoring in designing game products. Students were provided with an understanding of game modification principles, their alignment with the physical education curriculum, and the integration of character values into play-based activities. The results showed an improvement in students' knowledge, skills, and self-confidence in designing innovative, simple, and easily applicable games for elementary schools. Therefore, this program is expected to strengthen the competencies of future elementary school teachers while enriching alternative physical education learning activities that are enjoyable, contextual, and relevant to students' needs.

Keywords: Design, Modificatio, Games, Children, Elementary School

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi mahasiswa Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Mataram dalam merancang dan memodifikasi permainan yang sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar (SD). Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru dan calon guru untuk memiliki kreativitas serta keterampilan dalam menciptakan variasi permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga edukatif, adaptif, serta mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak. Metode yang digunakan berupa workshop, diskusi kelompok, praktik langsung, serta pendampingan intensif dalam merancang produk permainan. Mahasiswa diberikan pemahaman mengenai prinsip modifikasi permainan, keterkaitan dengan kurikulum pendidikan jasmani, serta penerapan nilai-nilai karakter dalam aktivitas bermain. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri mahasiswa dalam merancang permainan yang inovatif, sederhana, dan mudah diterapkan di sekolah dasar. Dengan demikian, program ini diharapkan mampu mendukung kompetensi calon guru SD sekaligus memperkaya alternatif pembelajaran jasmani yang menyenangkan, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Kata Kunci: Perancangan, Modifikasi, Permainan, Anak, Sekolah Dasar (SD).

A. PENDAHULUAN

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Mataram merupakan calon tenaga pendidik yang akan bertugas di berbagai satuan pendidikan dasar, khususnya Sekolah Dasar (SD). Dalam proses pendidikan dan pembentukan kompetensinya, mahasiswa PGSD tidak hanya dituntut untuk menguasai teori dan materi ajar, tetapi juga

diharapkan memiliki keterampilan dalam menciptakan media dan strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik bagi anak-anak usia SD (Fahrurrozi et al., 2022; Prasetyo et al., 2025; Yayuk, 2019). Salah satu strategi pembelajaran yang sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik usia dini adalah penggunaan media permainan yang bersifat edukatif (Karim & Wifroh, 2014; Nabighoh et al., 2022).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan dosen serta mahasiswa PGSD FKIP Universitas Mataram, ditemukan beberapa permasalahan mendasar yang dihadapi oleh mahasiswa, terutama terkait keterampilan dalam merancang dan memodifikasi permainan pembelajaran. Permasalahan tersebut antara lain: (1) kurangnya pengalaman mahasiswa dalam merancang permainan edukatif yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik anak SD; (2) terbatasnya pemahaman mahasiswa terhadap prinsip-prinsip pedagogis dalam penggunaan permainan sebagai media belajar; dan (3) belum adanya wadah atau program khusus yang melatih mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan permainan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di lapangan. Secara umum, FKIP Universitas Mataram telah menyediakan fasilitas pembelajaran seperti laboratorium microteaching dan ruang kreativitas mahasiswa, namun pemanfaatannya belum optimal untuk mengembangkan keterampilan praktis seperti perancangan media pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, banyak guru di lapangan yang juga menyampaikan bahwa pembelajaran di kelas cenderung monoton dan minim variasi media yang melibatkan permainan edukatif, padahal anak usia SD sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan (Ansyah & Salsabila, 2024; Napitupulu et al., 2025; Resitadewi et al., 2025; Rohani, 2020).

Potensi wilayah Lombok dan NTB secara umum yang kaya dengan budaya lokal, permainan tradisional, dan sumber daya alam seharusnya bisa menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran kontekstual (Eko et al., 2014; Masjudin et al., 2024; Paeni, 2005; Patta Rapanna, 2016). Permainan tradisional seperti congklak, egrang, gasing, dan lompat tali memiliki nilai edukatif dan sosial yang tinggi jika dimodifikasi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Daniel Rusyad et al., 2020; Dewi & Yaniasti, 2016; Mulyani, 2016). Namun, potensi ini belum tergalai secara optimal dalam proses pembelajaran mahasiswa PGSD, baik dalam kurikulum maupun dalam praktik pembelajaran.

Dari kondisi tersebut, diperlukan suatu program pendampingan yang sistematis untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD dalam merancang dan memodifikasi permainan edukatif. Program ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Lebih jauh lagi, kegiatan ini juga berpotensi memberdayakan mahasiswa untuk menjadi agen perubahan dalam menciptakan pembelajaran inovatif di masa depan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pendampingan secara terstruktur

kepada mahasiswa Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Mataram dalam merancang dan memodifikasi permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. Tujuan khusus dari kegiatan ini meliputi: (1) Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dan prinsip permainan edukatif dalam pembelajaran; (2) Memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam merancang, memodifikasi, dan menguji permainan edukatif berbasis kebutuhan belajarsiswa SD; (3) Mendorong mahasiswa untuk memanfaatkan potensi lokal dan permainan tradisional sebagai inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran; dan (4) Menghasilkan produk permainan edukatif yang dapat digunakan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Kegiatan ini sejalan dengan kebijakan kementerian yang mendorong mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan kontekstual di luar kelas. Program ini merupakan bentuk pembelajaran berbasis proyek nyata (project-based learning) yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi secara multidimensi – pedagogik, kreatif, dan kolaboratif.

Dari sisi fokus pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini termasuk dalam penguatan kapasitas sumber daya manusia bidang pendidikan. Mahasiswa sebagai mitra kegiatan merupakan bagian dari komunitas akademik yang perlu diberdayakan secara kompetensi dan praktik agar mampu memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat, terutama dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga menjadi subjek aktif dalam proses pemberdayaan yang berdampak jangka panjang.

Dengan demikian, program pendampingan ini diharapkan mampu menjawab tantangan praktis di lapangan pendidikan dasar serta memperkuat keterampilan mahasiswa dalam mewujudkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis untuk memecahkan permasalahan mitra, yaitu mahasiswa Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Mataram, yang mengalami keterbatasan dalam merancang dan memodifikasi permainan edukatif untuk anak SD. Lokasi utama kegiatan di kampus FKIP Universitas Mataram serta laboratorium microteaching yang dimanfaatkan sebagai ruang praktik. Pemilihan lokasi ini dipertimbangkan karena fasilitas yang tersedia mendukung terlaksananya kegiatan

pelatihan, pendampingan, dan simulasi pembelajaran.

Program kerja dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur. Pertama, tahap persiapan dan sosialisasi, berupa koordinasi dengan pihak program studi dan asesmen awal menggunakan angket untuk memetakan pemahaman mahasiswa mengenai konsep permainan edukatif. Kedua, tahap pelatihan dan workshop, di mana mahasiswa diberikan materi tentang prinsip pedagogis, strategi modifikasi permainan, serta contoh integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran SD. Ketiga, tahap pendampingan perancangan, yang dilakukan secara berkelompok, sehingga mahasiswa mendapatkan bimbingan langsung dalam merancang permainan mulai dari identifikasi tujuan pembelajaran, pemetaan kompetensi dasar, pemilihan permainan, hingga pembuatan prototipe. Keempat, tahap simulasi dan uji coba, berupa praktik *microteaching* untuk menguji efektivitas rancangan permainan dalam konteks pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi dan refleksi, dilakukan dengan diskusi serta penilaian terhadap kualitas produk permainan dan keterampilan mahasiswa.



Gambar 1. Praktik Simulasi Permainan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Pengukuran dampak kegiatan dilakukan dengan menggunakan metode pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pengetahuan mahasiswa mengenai perancangan permainan edukatif. Selain itu, observasi langsung saat kegiatan workshop dan simulasi digunakan untuk menilai keterampilan praktis serta keaktifan mahasiswa. Instrumen evaluasi meliputi lembar observasi, angket kepuasan peserta, serta dokumentasi kegiatan berupa foto praktik.

Dengan metode ini, kegiatan pengabdian tidak hanya menyelesaikan permasalahan mitra, tetapi juga menghasilkan model pendampingan yang jelas dan terukur, sehingga dapat direplikasi oleh pengabdian selanjutnya di berbagai konteks serupa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Pada tahap persiapan, sebanyak 35 mahasiswa Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Mataram mengikuti sosialisasi dan asesmen awal. Mahasiswa berhasil

merancang 6 permainan edukatif. Semua produk diuji melalui simulasi *microteaching* dan mendapat umpan balik positif dari dosen pendamping maupun sesama mahasiswa. Dokumentasi kegiatan berupa laporan tertulis, foto praktik baik juga berhasil disusun sebagai luaran tambahan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan perancangan modifikasi permainan efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kreativitas mahasiswa PGSD. Peningkatan hasil pretest–posttest membuktikan bahwa mahasiswa memperoleh pemahaman baru mengenai prinsip pedagogis dan strategi modifikasi permainan. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa pelatihan berbasis praktik nyata dapat memperkuat keterampilan calon guru dalam merancang media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif. Keberhasilan mahasiswa merancang 12 prototipe permainan juga menunjukkan adanya potensi besar untuk mengintegrasikan budaya lokal, khususnya permainan tradisional, ke dalam pembelajaran sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkaya variasi media pembelajaran, tetapi juga mendukung pelestarian nilai-nilai lokal yang berorientasi pada pendidikan karakter.

Lebih lanjut, kegiatan ini mendukung implementasi kebijakan kementerian dan kampus karena memberikan pengalaman belajar nyata berbasis proyek. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai peserta pelatihan, tetapi juga sebagai inovator yang menghasilkan produk pembelajaran. Hal ini membekali mereka dengan kompetensi multidimensi, mulai dari pedagogik, kreatif, hingga kolaboratif. Dampak positif kegiatan juga terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Dengan adanya dokumentasi praktik baik, kegiatan ini berpotensi direplikasi di sekolah dasar maupun oleh mahasiswa angkatan berikutnya.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian berupa pendampingan perancangan modifikasi permainan edukatif bagi mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Mataram berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Mahasiswa mampu merancang berbagai prototipe permainan berbasis budaya lokal maupun modern yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Keberhasilan ini membuktikan bahwa pendampingan yang terstruktur dan berbasis proyek efektif menjembatani kesenjangan antara teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktik nyata di lapangan pendidikan.

Selain memberikan manfaat langsung bagi mahasiswa, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap penguatan kapasitas calon guru SD dalam menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Dengan adanya modul panduan serta dokumentasi praktik baik, diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan secara berkelanjutan dan direplikasi di berbagai konteks pendidikan dasar.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, disarankan agar program pendampingan perancangan dan modifikasi permainan bagi mahasiswa PGSD dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam mata kuliah yang relevan, khususnya pendidikan jasmani dan pembelajaran berbasis permainan. Dosen pengampu diharapkan dapat memperluas variasi model permainan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar, ketersediaan sarana prasarana, serta konteks budaya lokal.

Bagi mahasiswa calon guru sekolah dasar, disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam merancang permainan edukatif yang tidak hanya berorientasi pada kesenangan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan penanaman nilai-nilai karakter. Sekolah mitra diharapkan dapat memberikan ruang implementasi bagi permainan hasil rancangan mahasiswa agar dapat diuji secara langsung dalam pembelajaran.

Penelitian dan kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk mengkaji secara empiris efektivitas permainan yang dikembangkan terhadap peningkatan aspek fisik, kognitif, dan sosial peserta didik sekolah dasar, sehingga diperoleh model permainan yang lebih komprehensif dan berbasis bukti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Daniel Rusyad, H., Ikom, S., & Sos, M. (2020). *Kompilasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Folklor Indonesia*. Abqarie Books.
- Dewi, K. Y. F., & Yaniasti, N. L. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak. *Daiwi Widya*, 3(3), 1–9.
- Eko, S., Khasanah, T. I., Widuri, D., Handayani, S., Handayani, N., & Qomariyah, P. (2014). Desa Membangun Indonesia. *Yogyakarta: Forum Pengembangan Pembaharuan Desa (Fppd)*.
- Fahrurrozi, M. P., Edwita, M. P., & Totok Bintoro, M. P. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar*. Unj Press.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103–113.
- Masjudin, M., Suastra, I. W., Arnyana, I. B. P., & Fatwini, F. (2024). Etnomatematika: Eksplorasi Budaya Sasak “Nyongkolan” Sebagai Sumber Belajar Matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 12(2), 141–158.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3410–3417.
- Napitupulu, D. S., Hairullah, H., & Sahputri, A. (2025). Inovasi Manajemen Pembelajaran Paud Untuk Mengoptimalkan Kesiapan Sekolah Anak Di Ra Humayroh. *Action Research Journal Indonesia (Arji)*, 7(2), 278–291.
- Paeni, M. (2005). Dari Pluralisme Menuju Multikulturalisme. *Pendidikan Multikultural Dan Revitalisasi Hukum Adat Dalam Perspektif Sejarah*, 119.
- Patta Rapanna, S. E. (2016). *Membumikan Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Ekonomi* (Vol. 1). Sah Media.
- Prasetyo, S. A., Cahyadi, F., & Artarina, F. P. (2025). *Kewirausahaan Untuk Calon Guru Pendekatan Berbasis Studi Kasus*. Cahya Ghani Recovery.
- Resitadewi, L., Ramadani, N. J., & Saputri, M. A. (2025). Dampak Penggunaan Metode Pembelajaran Ceramah (Lecture) Terhadap Pemahaman Siswa Sd Dalam Pembelajaran Pancasila Di Kelas 2 Upt Sdn 1 Rejosari.

I Putu Herry Widhi Andika^{1*}, Prayogi Dwina Angga², Gita Prima Putra³, Irwandi Putra Ramli⁴, Catur Prima Eka Putra Abdullah⁵, Izam Rosidik⁶

JPN (Jurnal Pengabdian Negeri) Vol.02 No.01

- Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 10742–10747.
- Yayuk, E. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Untuk Mahasiswa Pgsd Semester 6. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 172–182.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*.