



POJOK EDUKASI DIGITAL PADA AREA PERMAINAN ANAK *TRIPLE KIDS*

(DIGITAL EDUCATION CORNER IN TRIPLE KIDS CHILDREN'S PLAY AREA)

IGKG Puritan Wijaya ADH¹, I Gede Putra Mas Yusadara², Ni Putu Putri Ayu Wijayanthi³,
I Made Arya Budhi Saputra⁴, I Made Bhaskara Gautama⁵, I Nyoman Sutya Alit Swadarma⁶,
I Putu Aditya Sastra Wirawan⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Jl. Raya Puputan No 86, Renon, Denpasar, Bali
Email: puri@stikom-bali.ac.id

ABSTRAK

Triple Kids Merupakan Penyedia layanan Area Bermain (Playground) di daerah Lumintang Denpasar Utara yang sudah beroperasi sejak tahun 2020 dengan pengunjung yang ramai untuk masyarakat di daerah Lumintang. Dengan tingkat keramaian dan minat para pengunjung dalam memanfaatkan fasilitas area bermain indoor tersebut UKM Triple Kids memiliki kendala dalam mengelola jumlah pengunjung anak-anak dalam satu waktu tertentu, terutama pada saat ramai pengunjung. Pengelola kurang dapat mengontrol waktu pengunjung anak-anak tersebut jika sudah melewati batas waktu yang ditentukan, sehingga diperlukan bantuan pengelolaan tiket masuk serta batasan waktu pengunjung bermain dalam area bermain termasuk pengelolaan administrasi keuangan dan member pengunjung reguler pada area bermain Triple Kids. Dengan kondisi ramai tersebut perlu disediakannya area bermain dengan bantuan teknologi digital yang juga dapat membantu minat anak bermain namun tetap bisa melatih kegiatan motorik anak, berlatih sosialisasi dan berinteraksi. Oleh karena itu Pihak Pengelola Triple Kids menyambut dengan menyampaikan perlunya sarana Edukasi Digital namun tetap bisa meningkatkan kemampuan motorik anak.

Kata Kunci: *Playground, Anak, Tiket*

ABSTRACT

Triple Kids is a Playground service provider in the Lumintang area of North Denpasar which has been operating since 2020 with many visitors to the community in the Lumintang area. With the level of crowds and interest of visitors in utilizing the indoor play area facilities, UKM Triple Kids has problems in managing the number of children's visitors at any given time, especially when there are lots of visitors. The management is unable to control the time of children's visitors if it has passed the specified time limit, so assistance is needed in managing entrance tickets and limiting the time for visitors to play in the play area, including managing financial administration and regular visitor members in the Triple Kids play area. With these busy conditions, it is necessary to provide a play area with the help of digital technology which can also help children's interest in playing but can still train children's motoric activities, practice socialization and interaction. Therefore, the Management of Triple Kids welcomes it by conveying the need for digital education facilities that can still improve children's motor skills.

Keywords: *Playground, Children, Tickets*

PENDAHULUAN

Bermain adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Bermain merupakan media mereka untuk melepaskan stres serta menjadi media edukasi anak dalam berbagai aspek yaitu aspek sosial, perkembangan intelektual, perkembangan motorik, dan masih banyak lagi. Khususnya untuk anak yang sudah mengalami tahap praoperasional yaitu usia 3-5 tahun. Anak-anak pada usia ini memiliki perkembangan pesat dari segi motorik kasar atau kinestetik, mereka memiliki energi berlebih untuk menyalurkan gerak aktif mereka sehingga anak pada usia tersebut cenderung tidak bisa tinggal diam dan selalu bermain (Hasbi, 2021).

Permainan yang menunjang aktivitas motorik kasar atau gerak-kinestetik biasa difasilitasi dengan permainan berjenis playground. Playground adalah jenis area bermain permainan yang dirancang bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan bebas untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik serta kemampuan emosinya (Rohmah, 2016). Playground sendiri memiliki dua jenis penempatan seperti outdoor playground dan indoor playground (Nurfadilah, Fadila, & Adiarti, 2021). Playground indoor dapat mengantisipasi faktor cuaca buruk dan kondisi malam hari, serta memudahkan orang tua dalam mengawasi anak bermain (Kurniawan, 2021).

Taman edukasi dapat menjadi lingkungan belajar luar ruangan yang efektif bagi anak-anak, memberikan nilai edukasi sambil tetap menyenangkan. Meningkatnya kebutuhan indoor playground bahwa perusahaan produsen playground ini mengalami peningkatan pemesanan playground untuk indoor yang dapat diletakkan di dalam rumah. Beberapa faktor penyebabnya adalah beberapa pernyataan orang tua yang mengatakan kebutuhan mainan tersebut untuk mengantisipasi faktor cuaca buruk dan kondisi malam hari (langit mulai petang) sedangkan anak masih ingin bermain, serta kemudahan dalam mengawasi anak bermain. Triple Kids Merupakan Penyedia layanan Area Bermain (Playground) di daerah Lumintang Denpasar Utara yang sudah beroperasi sejak tahun 2020 dengan pengunjung yang ramai untuk masyarakat di daerah Lumintang. Area Bermain Triple Kids memfasilitasi permainan-permainan anak dalam area indoor yang terjangkau harganya oleh kalangan masyarakat menengah, sehingga para masyarakat sekitar lokasi UKM Triple Kids bisa mendapatkan fasilitas permainan dalam ruang yang memadai dengan banyak fasilitas mampu mengasah kemampuan motorik anak-anak pada usia balita. Pengunjung area bermain indoor Triple Kids cukup banyak pengunjung pada pagi hari dan sore hari terutama

pada saat hari-hari libur ataupun akhir pekan, kurang lebih 10 – 40 anak dalam sehari bisa difasilitasi menggunakan area bermain dengan bergantian seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Situasi area UKM Triple Kids

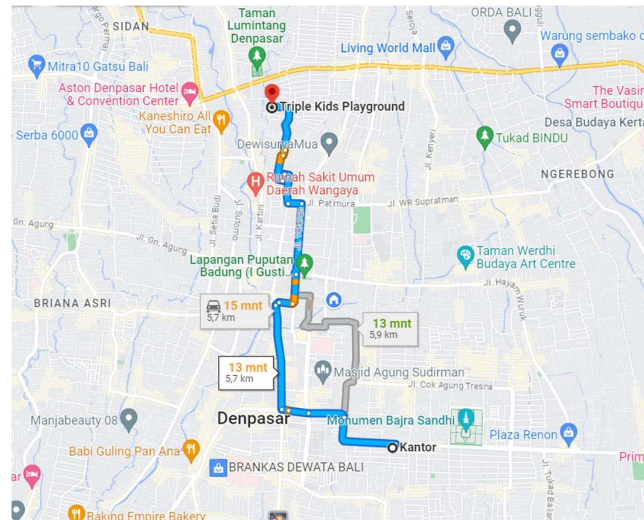
Dengan tingkat keramaian dan minat para pengunjung dalam memanfaatkan fasilitas area bermain indoor tersebut UKM Triple Kids memiliki kendala pada kekurangan fasilitas permainan dengan tema Edukasi dan juga dalam mengelola jumlah pengunjung anak-anak dalam satu waktu tertentu, terutama pada saat ramai pengunjung, pengelolaan administrasi keuangan dan pengelolaan member pengunjung pada area bermain Triple Kids. Permainan edukatif dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini, membantu mereka belajar dan memahami konsep-konsep baru dengan cara yang menyenangkan (Ismail, Halimah, Hopiani, & AM, 2023).

Dengan banyaknya pengunjung yang datang, area bermain Triple Kids banyak memberi masukan agar disediakan area bermain dengan bantuan teknologi digital yang juga dapat membantu minat anak bermain namun tetap bisa melatih kegiatan motorik anak, berlatih sosialisasi dan berinteraksi. Oleh karena itu Pihak Pengelola Triple Kids menyambut dengan menyampaikan perlunya sarana Edukasi Digital namun tetap bisa meningkatkan kemampuan motorik anak. Tetapi pengelola masih bingung bagaimana dan apa teknologi yang diperlukan dalam menerapkan kebutuhan sarana Edukasi Digital serta konten-konten dan jenis permainan apa yang bisa memfasilitasi Edukasi Digital.

METODE PELAKSANAAN

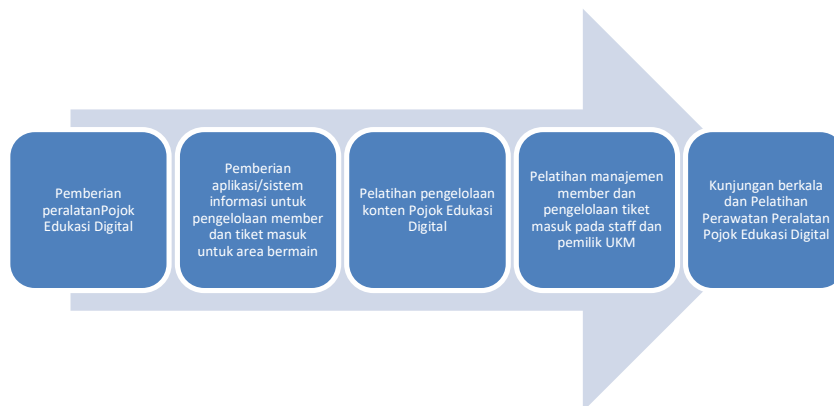
Mitra pada pengabdian ini berlokasi di Jl. Gatsu VI N Denpasar Provinsi BALI, Kabupaten KOTA DENPASAR, Kecamatan: DENPASAR UTARA, Kelurahan: DAUH

PURI KAJA. Mitra ini berjarak 1.5 Km dari Kampus ITB STIKOM Bali dengan jarak tempuh \pm 15 Menit. Lokasi mitra ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Lokasi mitra pengabdian masyarakat

Kegiatan yang dilaksanakan pada pengabdian masyarakat ini adalah melalui bantuan peningkatan fasilitas berupa sarana Edukasi Digital dan implementasi aplikasi pengelolaan member serta berupa pelatihan dan pendampingan pengelolaan operasional area permainan anak sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan dan metode pelaksanaan

1. Pemberian peralatan Pojok Edukasi Digital.
2. Pemberian aplikasi/sistem informasi untuk pengelolaan member dan tiket masuk untuk area bermain.
3. Pelatihan pengelolaan konten Pojok Edukasi Digital.
4. Pelatihan manajemen member, pengelolaan laporan keuangan dan pengelolaan tiket masuk pada staff dan pemilik UKM.
5. Pelatihan Perawatan Peralatan Pojok Edukasi Digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi fasilitas Pojok Edukasi Digital dan Pelatihan Pengelolaan Konten Edukasi Digital

Kegiatan pertama dalam menyelesaikan masalah kekurangan fasilitas edukasi pelaksanaan pengabdian pada Triple Kids Playground adalah membuat konsep yang cocok serta penataan lokasi implementasi Pojok Edukasi Digital sesuai dengan desain. Berikut adalah gambaran umum hasil Hasil dari konsep dari Tim Pengabdian dan implementasi tempat bersama pengelola Triple Kids Playground pada gambar 3.



Gambar 4. Desain Pojok Edukasi Digital

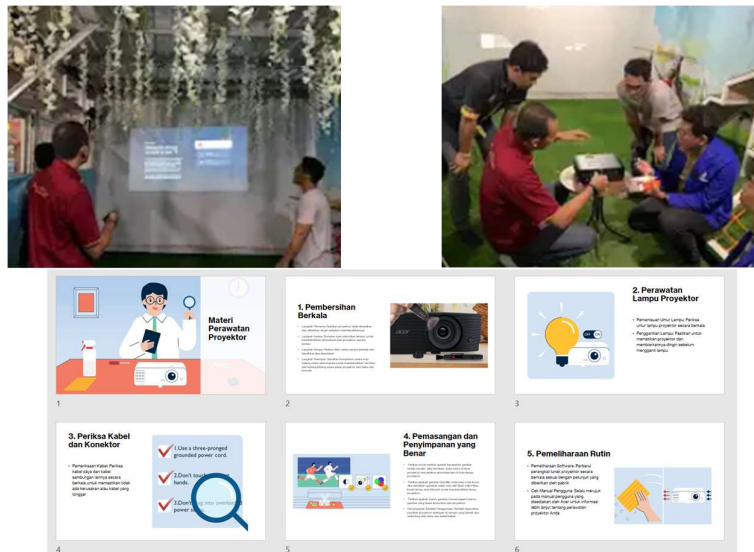
Untuk melengkapi implementasi hasil reancangan pada lokasi sudah disiapkan tersebut, maka beberapa perangkat multimedia pendukung yang diberikan kepada mitra Triple Kids Playground adalah sebagai berikut :

1. 1 Unit Proyektor ACER BS-320 engan tingkat kecerahan 3.800 ANSI lumens dan rasio kontras tinggi 20.000:1
2. 1 Unit Perangkat Smart Stick untuk mengakses Konten-konten multimedia.
3. 1. Set Perangkat penyangga Proyektor.



Gambar 5. Peningkatan peralatan Pojok Edukasi Digital

Setelah perangkat diberikan selanjutnya dilakukan instalasi dan pelatihan pengelolaan Pojok Edukasi Digital yang diberikan yaitu penggunaan dan perawatan perangkat Pojok Edukasi Digital. Topik yang diberikan dalam pelatihan tersebut adalah peenggunaan dan perawatan proyektor, penggunaan Perangkat Smart Stick untuk mengakses konten-konten multimedia.



Gambar 6. Pelatihan Perawatan Pojok Edukasi Digital

Dari penambahan pemberian perangkat Pojok Edukasi Digital, Triple Kids Playground sekarang memiliki fasilitas tambahan dalam area playground mereka. Untuk meningkatkan secara maksimal fasilitas tersebut agar tetap memberikan edukasi untuk pengunjung anak-anak yang datang, pengelola dan staff pada Triple Kids Playground dilatih agar dapat mengenali dan mengelola konten-konten multimedia dengan nilai-nilai edukasi bagi anak-anak pengunjung Tripel Kids Playground.



Gambar 7. Pelatihan Pengelolaan Konten Edukasi Digital

Tim pelaksana pengabdian sudah membuat dan mengumpulkan konten edukasi yang mampu mengedukasi anak-anak. Pelatihan pengelolaan konten pojok Edukasi Digital diberikan kepada pengelola dan para staff Triple Kids Playground. Materi pengelolaan konten juga sudah dibuatkan modul seperti pada gambar 7 sehingga menjadi acuan bagi pengelola dan staff untuk membuat dan mengelola konten Edukasi digital.

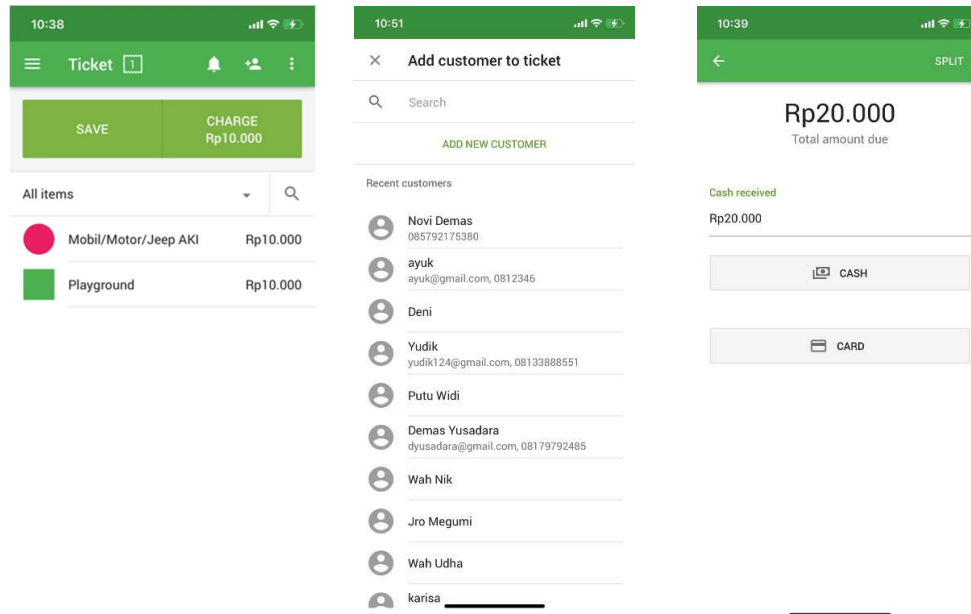


Gambar 8. Modul Pengelolaan konten edukasi digital

Implementasi aplikasi pengelolaan member, laporan keuangan dan pelatihan manajemen member

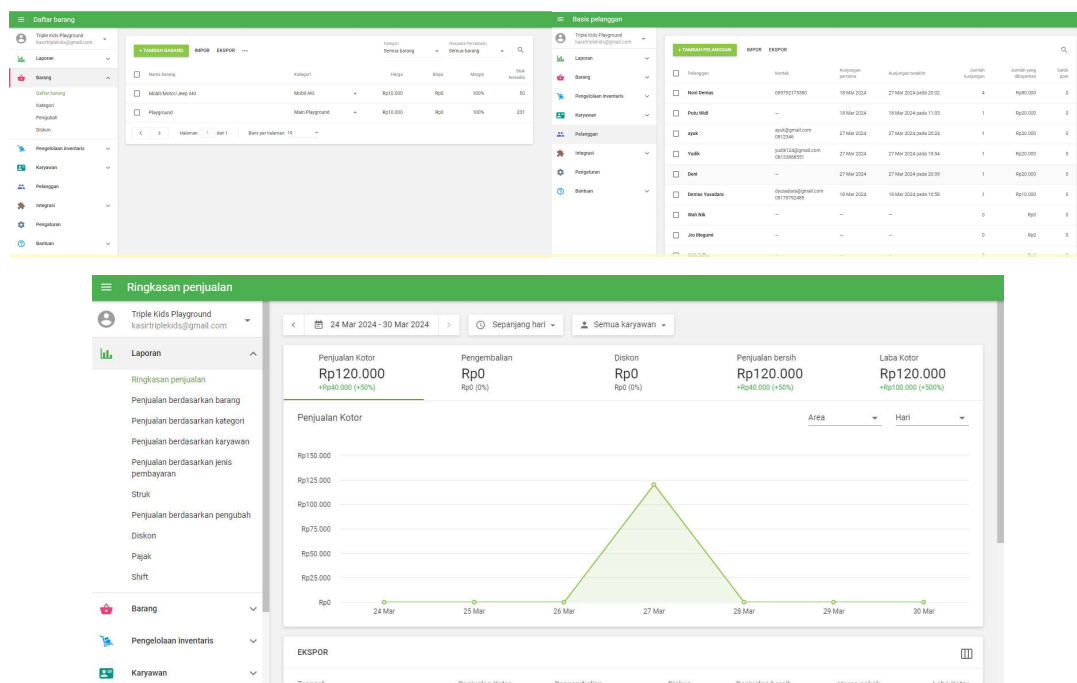
Kegiatan dalam peningkatan pengelolaan operasional UKM Triple Kids dilakukan implementasi Aplikasi/Sistem Informasi Pengelolaan Member dan Tiket masuk, untuk pengelolaan member dan tiket masuk ini UKM Triple Kids Playgrond diimplementasikan sebuah aplikasi POS (Poin Of Sale) yang mampu mengelola hubungan dengan member(Saputra & Zein², 2023), penjualan tiket masuk, penjualan produk-produk merchandise, sehingga mampu membantu pengelolaan bisnis dan keuangan

mereka(Permana & ., 2015). Contoh implementasi fungsi-fungsi yagn digunakan pada kasir aplikasi POS yang diberikan adalah seperti pada gambar 8.



Gambar 9. Pengelolaan Memeber dan Produk pada Triple Kids Playground

Sedangkan pada fungsi pegnelolaan member, pengelolaan karyawan dan laporan keuangan harian, laporan bulanan, sampai laporan tahunan. Pengelolaan aplikasi bisa diakses melalui versi web yang bisa diakses oleh owner. Tampilan implementasi terlihat pada gambar. 9.



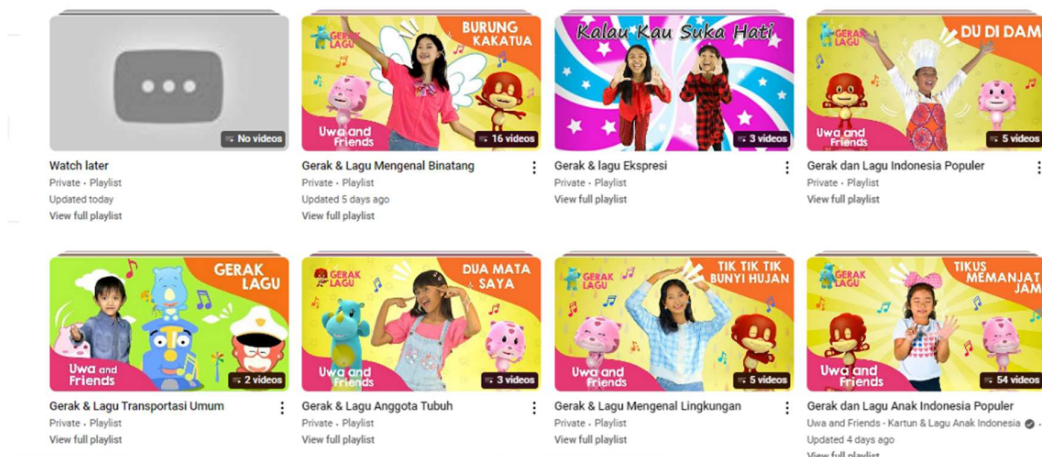
Gambar 10. Pengelolaan Produk, Member dan laporan-laporan keuangan

Luaran Kegiatan dan Luaran Pengabdian

- Luaran dari kegiatan yang telah dilakukan adalah berhasil diimplementasi sebuah fasilitas ruang edukasi digital pada area playground Triplekids Playground dengan kapasitas 10-20 anak dalam ruang Pojok Edukasi Digital.
- Selain itu juga sudah dihasilkan susunan program edukasi yang dapat diikuti oleh pengunjung anak-anak untuk bermain dan belajar. Seluruh program-program diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak (Mayar et al., 2022), sikap proporsional (Lestari, Purwadi, & Pusari, 2022), dan perkembangan bahasa anak-anak. (Langi, Lausan, Narahawarin, & Pinontoan, 2021) melalui gerakan dan lagu (Mashud & Ihwanto, 2022) Program-program adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar program digital edukasi anak

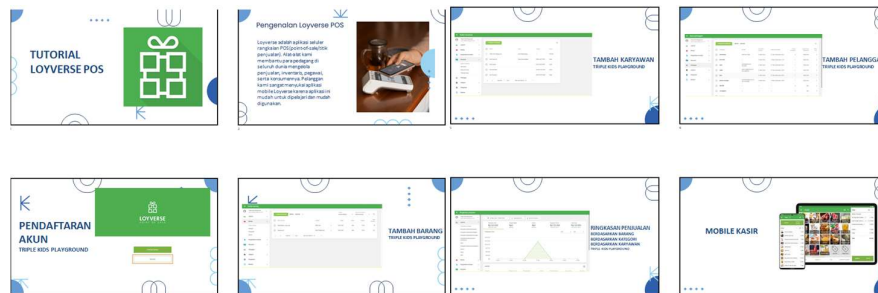
Program	Tautan
Gerak dan lagu mengenal binatang.	Klik disini
Gerak dan lagu ekspresi	Klik disini
Gerak dan lagu transportasi umum	Klik disini
Gerak dan lagu mengenal lingkungan	Klik disini
Gerak dan lagu Indonesia populer	Klik disini



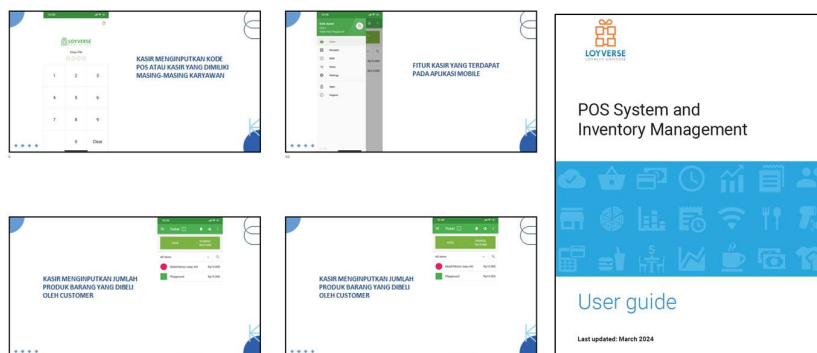
Gambar 11. Daftar program-program edukasi digital

- Peningkatan kemampuan pengelola dan staff Triplekids Playground 100% sudah mampu mengelola dan merawat perangkat pojok edukasi digital, mampu mengelola dan membuat konten-konten multimedia digital sehingga dapat membuat anak-anak pengunjung semakin menikmati bermain dan belajar.
- Peningkatan kemampuan pengelola dan staff 100% sudah mampu menggunakan pengelolaan member, laporan keuangan dan pelatihan manajemen member pada Triple Kids Playground.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini sudah menggunakan Modul yang disiapkan serta dipresentasikan kepada pengguna Owner pengelola, kasir dan petugas pada Triple Kids Playground. Tampilan Modul dan materi presentasi terlihat pada gambar 11 dan gambar 12.



Gambar 11. Materi Presentasi pelatihan



Gambar 12. Modul Pelatihan Aplikasi Point Of Sale

Pengelola dan petugas UKM Triple kids playground sangat antusias dalam melaksanakan proses pelatihan dan sangat membantu dalam mengimlementasikan aplikasi Poin Of Sale. Untuk meningkatkan hubungan dengan pelanggan serta membantu administrasi keuangan(Permana & ., 2015). Pelatihan penggunaan aplikasi berlangsung lancar dan tidak ada kendala, perangkat yang disediakan oleh pihak mitra Triple Kids Playground sudah sangat siap dan mumpuni untuk diimplementasikan. Suasana pelatihan dan implementasi aplikasi bisa dilihat pada gambar 14.





Gambar 13. Suasana Pelatihan Penggunaan POS untuk pengelolaan member. Produk dan Tiket masuk

KESIMPULAN

Dengan pelaksanaan kegiatan pada Triplekids Playground dapat sudah dihasilkan pertama adalah satu fasilitas Pojok Edukasi Digital sebagai sarana bermain dan belajar pengunjung anak-anak sehingga anak-anak tetap dapat bermain dan belajar sekaligus mengembangkan kemampuan mereka memanfaatkan perangkat multimedia, Kedua adalah Mitra Triple Kids Playground sudah mendapatkan sebuah aplikasi pengelolaan member, laporan keuangan, pengelolaan member dan tiket masuk sehingga membantu dan mempermudah mitra dalam menjalankan operasional. Hasil dari pelatihan-pelatihan yang sudah dilaksanakan adalah pertama para pengelola dan staff Triplekids Playground sudah mampu mengelola dan merawat perangkat pada fasilitas Pojok Edukasi Digital, Kedua sudah dapat membuat dan mengelola konten-konten edukasi digital berbasis multimedia untuk diterapkan pada fasilitas Pojok Edukasi Digital. Kemampuan, Ketiga sudah mampu melakukan operasional aplikasi Poin Of Sale yang berfungsi membantu operasional mereka sehari-hari.

REKOMENDASI

Pada saat proses pelatihan diperlukan peralatan lain yang bisa digunakan sebagai contoh ataupun uji coba, karena jika langsung menggunakan peralatan yang baru diberikan ada resiko peralatan menjadi rusak karena peserta yang kurang paham diawal pelatihan lalu mencoba alat tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan Pengabdian Masyarakat yang berjudul “POJOK EDUKASI DIGITAL PADA AREA PERMAINAN ANAK TRIPLE KIDS”. Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak memperoleh petunjuk dan bimbingan dari berbagai

pihak. Sehubungan dengan hal tersebut pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadang Hermawan., selaku Rektor ITB STIKOM Bali.
2. Rekan-rekan di bawah naungan Wakil Rektor 1 ITB STIKOM Bali.
3. Mitra TripleKids Playground.
5. Rekan-rekan Mahasiswa yang membantu pada saat pelaksanaan.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pengabdian ini. Saran-saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga pengabdian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasbi, M. (2021). Area Bermain Luar Ruang. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Laman: [Https://Paudpedia.Kemdikbud.Go.Id/](https://Paudpedia.Kemdikbud.Go.Id/)*.
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232.
- Kurniawan, R. (2021). Taman Edukasi PAUD sebagai Outdoor Learning Environment. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1–12.
- Langi, F., Lausan, M. L. M., Narahawarin, M., & Pinontoan, E. L. J. (2021). Pengaruh Video Lagu Anak – Anak Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini (Kajian Psikolinguistik) Early Child Language Acquisition and The Impact of Children's Songs Video (Pscolinguistics Studies). *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 2(1), 36–45.
- Lestari, A., Purwadi, & Pusari, R. W. (2022). Analisis Pengaruh Lagu Anak Terhadap Sikap Prososial Anak Usia 2-4 Tahun Di Tpa Pena Prima Semarang. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 31–39. 5
- Mashud, M., & Ihwanto, N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Gerak Berirama Siswa Kelas V Melalui Google Meet Dengan Memanfaatkan Video Pembelajaran Saat Pandemi Covid-19. *Jendela Olahraga*, 7(1), 35–49.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625.
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68.

- Permana, S. D. H., & . F. (2015). Analisa Dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(1), 20–28.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Saputra, J., & Zein2, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kedai Kyushu Japanese Street Food). *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(1), 48–59.