



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
DIREKTORAT JENDERAL RISET DAN PENGEMBANGAN**

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270  
Telepon (021) 57946104, Pusat Panggilan ULT DIKTI126  
Laman [www.kemdiktisaintek.go.id](http://www.kemdiktisaintek.go.id)

Nomor : 0070/C3/AL.04/2025

23 Mei 2025

Lampiran : Satu berkas

Hal : Pengumuman Penerima Pendanaan Program Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat  
Tahun Anggaran 2025

Yth.

1. Pimpinan Perguruan Tinggi
2. Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah I s.d. XVII
3. Ketua LP/LPM/LPPM Perguruan Tinggi  
di lingkungan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

Berdasarkan Keputusan Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Nomor 0419/C3/DT.05.00/2025 tanggal 22 Mei 2025 tentang Penerima Program Bantuan Operasional Perguruan Tinggi Negeri Program Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2025, bersama ini kami sampaikan **Daftar Nama Penerima Pendanaan Program Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2025** (Lampiran I dan II).

Berkenaan dengan hal tersebut, Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) mengucapkan terima kasih kepada para pengusul yang telah berpartisipasi dan selamat kepada para penerima pendanaan program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat tahun anggaran 2025. Selanjutnya, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menyampaikan informasi pengumuman ini kepada nama-nama penerima pendanaan yang tercantum pada lampiran surat pengumuman.

Sehubungan dengan dinamika pengelolaan dan optimalisasi alokasi anggaran program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, dilakukan penyesuaian terhadap ketentuan kuota penerima pendanaan sebagai berikut:

- Setiap dosen dapat memperoleh pendanaan maksimal untuk dua usulan dalam masing-masing program, baik program penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat, dengan ketentuan dalam setiap program sebagai berikut:
  1. Satu usulan sebagai ketua dan satu usulan sebagai anggota; atau
  2. Dua usulan sebagai anggota.
- Setiap dosen dapat memperoleh tambahan pendanaan maksimal untuk dua usulan sebagai ketua terhadap program penelitian skema pascasarjana (Penelitian Tesis Magister, Penelitian Disertasi Doktor, dan Penelitian Magister Menuju Doktor Sarjana Unggul).
- Setiap dosen yang namanya tercantum dalam daftar penerima pendanaan, baik untuk program penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat, dan melebihi batas kuota sebagai ketua atau anggota, **diwajibkan** untuk melakukan penggantian ketua dan/atau anggota sesuai dengan ketentuan kelayakan pengusulan.
- Surat Penggantian Ketua dan/atau Anggota ditujukan kepada:  
**Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat**  
Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan  
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi  
Gedung D Lantai 3  
Jl. Jenderal Sudirman, Pintu Satu Senayan, Jakarta

Surat Penggantian Ketua dan/atau Anggota dikirimkan melalui email sesuai dengan jenis program sebagai berikut:

- **Program Penelitian:** [penelitian.dppm@kemdiktisaintek.go.id](mailto:penelitian.dppm@kemdiktisaintek.go.id);
- **Program Pengabdian kepada Masyarakat:** [pengabdian.dppm@kemdiktisaintek.go.id](mailto:pengabdian.dppm@kemdiktisaintek.go.id)
- Pengiriman dokumen penggantian paling lambat dilakukan pada **Senin, 26 Mei 2025 pukul 15.00 WIB**. Apabila hingga batas waktu tersebut tidak dilakukan penggantian Ketua dan/atau Anggota, maka **penetapan sebagai penerima pendanaan dinyatakan batal**.

Perlu kami sampaikan bahwa mekanisme penyaluran dana akan dilakukan melalui kontrak. Berkaitan dengan hal ini, kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kontrak dilakukan secara berjenjang. Untuk Perguruan Tinggi Negeri (PTN), kontrak dilakukan antara DPPM dengan Ketua LP/LPM/LPPM/Lembaga Sejenis. Adapun untuk Perguruan Tinggi Swasta (PTS), kontrak dilakukan melalui Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) masing-masing wilayah;
2. Pencairan dana dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap yakni 80% pada tahap pertama dan 20% pada tahap kedua;
3. Hal-hal lain yang terkait dengan penandatanganan kontrak, pencairan dana, dan pelaksanaan program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat akan diinformasikan lebih lanjut melalui laman <https://bima.kemdiktisaintek.go.id/pengumuman>.

Berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penandatanganan kontrak, kami mohon perkenannya untuk dapat mengisi daftar isian kontrak (Lampiran III) dan mengunggahnya melalui tautan berikut:

1. Kontrak Pengabdian: <https://bit.ly/KontrakPKM2025>
2. Kontrak Penelitian : <https://bit.ly/KontrakLIT2025>

Pengisian daftar isian kontrak paling lambat diunggah **Senin, 26 Mei 2025 pukul 15.00 WIB**. PTN dapat mengunggah daftar isian yang sama pada kedua tautan di atas apabila tidak ada pemisahan lembaga penelitian dan pengabdian. PTS tidak perlu mengisi daftar isian kontrak karena kontrak akan dilakukan melalui LLDIKTI masing-masing wilayah.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Direktur Penelitian dan Pengabdian  
kepada Masyarakat,



I Ketut Adnyana  
NIP 196805151994031004

Tembusan:  
Direktur Jenderal Riset dan Pengembangan;

Lampiran II

Nomor : 0070/C3/AL.04/2025

Tanggal : 23 Mei 2025

**Daftar Penerima Pendanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat  
Tahun Pelaksanaan 2025**

| No | Lembaga/<br>Institusi | Institusi                                                 | NUPTK/ NIDN      | Ketua Pengusul                | Judul                                                                                                                                                                                                          | Skema |
|----|-----------------------|-----------------------------------------------------------|------------------|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1  | LLDIKTI<br>Wilayah I  | Akademi<br>Keperawatan<br>Kesdam I/Bukit<br>Barisan Medan | 6933770671230342 | Kipa Jundapri                 | Catatan Elektronik GawatDarurat Bencana<br>(CEGaB)untuk Optimalisasi Manajemen Bencana                                                                                                                         | PMP   |
| 2  | LLDIKTI<br>Wilayah I  | Institut Bisnis dan<br>Komputer Indonesia                 | 2651776677130102 | Edward Alezandro Lbn.<br>Raja | Pemberdayaan dan Kemandirian Ekonomi Anak Panti<br>Asuhan St. Angela Deli Tua melalui Budidaya Ayam<br>Kampung Berkelanjutan                                                                                   | PMP   |
| 3  | LLDIKTI<br>Wilayah I  | Institut Kesehatan<br>Deli Husada Deli<br>Tua             | 4158767668130273 | Firdaus Fahdi                 | Pencegahan Diare Melalui Pemberdayaan Kader dengan<br>Pemanfaatan Daun Rimbang                                                                                                                                 | PMP   |
| 4  | LLDIKTI<br>Wilayah I  | Institut Kesehatan<br>Deli Husada Deli<br>Tua             | 9743766667230272 | Herawati Br Bukit             | Pendekatan Systematic Functional Linguistic (SFL)<br>Theory-Based Study dalam Peningkatan Keterampilan<br>Menulis Teks Bahasa Inggris siswa SMK Swasta<br>YAPIM Biru-Biru                                      | PKM   |
| 5  | LLDIKTI<br>Wilayah I  | Institut Kesehatan<br>Deli Husada Deli<br>Tua             | 3448740641230083 | Megawati Sinambela            | Kesiapan CATIN (Calon Pengantin) Untuk Kehamilan<br>Sehat dengan Deteksi Dini Mencegah Komplikasi<br>Kehamilan                                                                                                 | PMP   |
| 6  | LLDIKTI<br>Wilayah I  | Institut Kesehatan<br>Deli Husada Deli<br>Tua             | 2036774675230243 | Sulasmi                       | Pemanfaatan Kulit Manggis (Garcinia mangostana)<br>sebagai Bahan Baku Nanopartikel Lipid Padat (SLN)<br>untuk Produk Kesehatan dalam Pemberdayaan<br>Masyarakat di Desa Batu Mbelin, Kecamatan<br>Sibolangit." | PMP   |
| 7  | LLDIKTI<br>Wilayah I  | Institut Kesehatan<br>Sumatera Utara                      | 4954766667230242 | Elyani Sembiring              | GERAKAN OPTIMALISASI PEMANFAATAN<br>PANGAN LOKAL SEBAGAI UPAYA<br>PENCEGAHAN STUNTING BALITA BERBASIS<br>INTERVENSI GIZI DENGAN METODE KONSUMSI<br>SANISA (SATU IKAN SATU ANAK)                                | PKM   |

| No  | Lembaga/<br>Institusi | Institusi                         | NUPTK/ NIDN      | Ketua Pengusul    | Judul                                                                                                                                                                                   | Skema |
|-----|-----------------------|-----------------------------------|------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 665 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas Pakuan                | 2538737638130063 | Sutanto           | Pemberdayaan Paguyuban Batik Kemang Bogor melalui Instalasi Pengolahan Limbah Batik, Koperasi dan Digital Marketing                                                                     | PKM   |
| 666 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 2559768669230272 | Anisa             | Peningkatan Kapasitas BUMDes melalui pemasaran dan Manajemen                                                                                                                            | PKM   |
| 667 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 6435770671130292 | Arip Kristiyanto  | Pemberdayaan Masyarakat Pesisir Sawah Luhur melalui Pengolahan Limbah Cangkang Kerang Upaya Mendorong Keberlanjutan Ekonomi dan Lingkungan                                              | PKM   |
| 668 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 0410108208       | Ariyawan Sunardi  | Penerapan Smart Canopy dalam Budidaya Ikan Lele: Solusi Berkelanjutan untuk Mendukung Ketahanan Ekonomi Masyarakat Panongan Kabupaten Tangerang                                         | PKM   |
| 669 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 2461757659300023 | Denok Sunarsi     | Transformasi Peran Perempuan Tani: Meningkatkan Kewirausahaan melalui Budidaya Markisa dan Teknologi Informasi pada KWT Kirai Emas 12, Depok, Jawa Barat                                | PKM   |
| 670 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 2948763664137012 | Jamaludin         | Pemberdayaan Dan Inovasi Taman Bermain Sebagai Pusat Literasi Terpadu Bagi Anak Dan Keluarga Berbasis Komunitas Di Kampung Baru, Limo, Depok                                            | PKM   |
| 671 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 7960755656130092 | Nur Rohmat        | Biokonversi Limbah Organik Menjadi Maggot Sebagai Substitusi Bahan Pakan Ternak Ayam dan Ikan di Kelompok Tani Trisula Jaya Tangerang untuk Mendukung Ketahanan Pangan Berkelanjutan    | PKM   |
| 672 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 9458769670230273 | Silviana Simbolon | PKM Pengembangan dan Peningkatan Produksi Produk UMKM Keripik melalui Penguatan Teknologi Sederhana dan Tepat Guna di Kampung Keripik Sengkol, kel. Setu, Kec. Muncul Tangerang Selatan | PKM   |
| 673 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas<br>Pamulang           | 9153768669230303 | Siti Chadijah     | Peningkatan Industri Tahu Melalui Branding, Sertifikasi Halal, Inovasi Produk dan Strategi Pemasaran Dalam Mewujudkan UMKM Berdaya Saing                                                | PKM   |
| 674 | LLDIKTI<br>Wilayah IV | Universitas Panca<br>Sakti Bekasi | 0035756657230143 | Nita Priyanti     | Workshop Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan                                                        | PKM   |



**UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI**  
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat**  
**TERAKREDITASI BAN-PT**

Kampus A (Pusat) :  
Jalan Hankam Raya No. 54, Jatirahayu, Pondok Melati, Kota Bekasi, Propinsi Jawa Barat, Kode Pos 17414,  
Telp. 021 8497 9181 Fax. 021 8497 0535 Website: [www.panca-sakti.ac.id](http://www.panca-sakti.ac.id) Email: [Info@panca-sakti.ac.id](mailto:Info@panca-sakti.ac.id)

**SURAT TUGAS**

Nomor :132/ST.PKM/LPPM/PSUB/V/2025

Menindaklanjuti Surat Pengumuman Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kemendikristek Nomor 0070/C3/AL.04/2025 tanggal 23 Mei 2025 tentang Penerima Pendanaan Program Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat TA 2025, Kepala LPPM Universitas Panca Sakti Bekasi menugaskan dosen-dosen berikut:

| No | Nama                                 | NIDN/NUPTK | Keterangan |
|----|--------------------------------------|------------|------------|
| 1  | Assoc. Prof. Dr. Nita Priyanti, M.Pd | 0403077802 | Ketua      |
| 2  | Dr. Irma Yuliantina, M.Pd            | 0415077807 | Anggota    |
| 3  | Ali Mulyanto M.Kom                   | 0429057504 | Anggota    |

Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul **“Workshop Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan”** yang dilaksanakan pada bulan Mei – Desember 2025.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Dikeluarkan di: Kota Bekasi

Pada Tanggal : 27 Mei 2025

Kepala LPPM  
Universitas Panca Sakti Bekasi



**Dr. Leroy Holman Siahaan, M.Pd**

**Alamat :**

**Kampus B :** Jln. Raya Tegal Danas, Delta Mas, CikarangPusat, Bekasi, Jawa Barat 17530Telp: (021) 89324010

**Kampus C :** Jln. KaptenSumantri No.16, Cikarang Kota, Kec. Cikarang Utara, Bekasi, Jawa Barat 17530Telp. (021) 8900158

**Kampus D :** Jln. R.A. Kartini No 27 Margahayu, BekasiTelp. (021) 2210 2021



**PROTEKSI ISI LAPORAN AKHIR PEMBERDAYAAN KEMITRAAN MASYARAKAT**

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi proposal ini dalam bentuk apapun kecuali oleh pengusul dan pengelola administrasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat

**LAPORAN AKHIR**

**1. JUDUL PENGABDIAN**

Workshop Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan

| Kelompok Skema                   | Ruang Lingkup                     | Bidang Fokus                    | Lama Kegiatan | Tahun Pertama Usulan |
|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|---------------|----------------------|
| Pemberdayaan Berbasis Masyarakat | Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat | Sosial Humaniora - Digitalisasi | 1             | 2025                 |

**2. IDENTITAS PENGUSUL**

**Personil 1**

|                              |                                                                                                    |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama, Peran                  | NITA PRIYANTI<br>Ketua Pengusul                                                                    |
| Perguruan Tinggi / Institusi | Universitas Panca Sakti Bekasi                                                                     |
| Program Studi / Bagian       | Pendidikan Anak Usia Dini                                                                          |
| Bidang Tugas                 | 1. Menyusun konsep dan rencana pengabdian masyarakat<br>2. Menyusun proposal pengabdian masyarakat |
| ID Sinta                     | <a href="#">6677540</a>                                                                            |
| Rumpun Ilmu                  | ILMU PENDIDIKAN                                                                                    |

**Personil 2**

|                              |                                                                                                                                           |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama, Peran                  | IRMA YULIANTINA<br>Anggota Pelaksana                                                                                                      |
| Perguruan Tinggi / Institusi | Universitas Panca Sakti Bekasi                                                                                                            |
| Program Studi / Bagian       | Pendidikan Anak Usia Dini                                                                                                                 |
| Bidang Tugas                 | Membantu melakukan pendampingan peningkatan keterampilan dan pengetahuan mengintegrasikan aspek computational thinking ke dalam kurikulum |
| ID Sinta                     | <a href="#">6703210</a>                                                                                                                   |
| Rumpun Ilmu                  | ILMU PENDIDIKAN                                                                                                                           |

**Personil 3**

|                              |                                   |
|------------------------------|-----------------------------------|
| Nama, Peran                  | ALI MULYANTO<br>Anggota Pelaksana |
| Perguruan Tinggi / Institusi | Universitas Panca Sakti Bekasi    |
| Program Studi / Bagian       | Teknik Informatika                |
| Bidang Tugas                 | Merancang Edugame Project Inquiry |
| ID Sinta                     | <a href="#">6778595</a>           |
| Rumpun Ilmu                  | TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA    |

**3. IDENTITAS MAHASISWA**

**Mahasiswa 1**

|                                     |                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nama, Peran</b>                  | TEDY ANDRIAN<br>Mahasiswa                                                                                                                                                                                   |
| <b>NIM</b>                          | 4862460004                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Perguruan Tinggi / Institusi</b> | Universitas Panca Sakti Bekasi                                                                                                                                                                              |
| <b>Program Studi / Bagian</b>       | Pendidikan Anak Usia Dini                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bidang Tugas</b>                 | 1. Membuat konsep kegiatan pengabdian kepada masyarakat,<br>2. Mengkoordinasi anggota tim pelaksana<br>3. Menganalisis kebutuhan mitra<br>4. Menjadi penanggung jawab setiap program kegiatan yang dijalani |

**Mahasiswa 2**

|                                     |                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nama, Peran</b>                  | QUROTA A'YUN<br>Mahasiswa                                                                                                                                                                                   |
| <b>NIM</b>                          | 4862460012                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Perguruan Tinggi / Institusi</b> | Universitas Panca Sakti Bekasi                                                                                                                                                                              |
| <b>Program Studi / Bagian</b>       | Pendidikan Anak Usia Dini                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bidang Tugas</b>                 | 1. Membuat konsep kegiatan pengabdian kepada masyarakat,<br>2. Mengkoordinasi anggota tim pelaksana<br>3. Menganalisis kebutuhan mitra<br>4. Menjadi penanggung jawab setiap program kegiatan yang dijalani |

**Mahasiswa 3**

|                                     |                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nama, Peran</b>                  | HAYATUNNUFUS<br>Mahasiswa                                                                                                                                                                                   |
| <b>NIM</b>                          | 4862460022                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Perguruan Tinggi / Institusi</b> | Universitas Panca Sakti Bekasi                                                                                                                                                                              |
| <b>Program Studi / Bagian</b>       | Pendidikan Anak Usia Dini                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bidang Tugas</b>                 | 1. Membuat konsep kegiatan pengabdian kepada masyarakat,<br>2. Mengkoordinasi anggota tim pelaksana<br>3. Menganalisis kebutuhan mitra<br>4. Menjadi penanggung jawab setiap program kegiatan yang dijalani |

**Mahasiswa 4**

|                                     |                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nama, Peran</b>                  | HIDA HIDAYAH AZIZ<br>Mahasiswa                                                                                                                                                                              |
| <b>NIM</b>                          | 4862460050                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Perguruan Tinggi / Institusi</b> | Universitas Panca Sakti Bekasi                                                                                                                                                                              |
| <b>Program Studi / Bagian</b>       | Pendidikan Anak Usia Dini                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bidang Tugas</b>                 | 1. Membuat konsep kegiatan pengabdian kepada masyarakat,<br>2. Mengkoordinasi anggota tim pelaksana<br>3. Menganalisis kebutuhan mitra<br>4. Menjadi penanggung jawab setiap program kegiatan yang dijalani |

**Mahasiswa 5**

|                    |                                      |
|--------------------|--------------------------------------|
| <b>Nama, Peran</b> | ONI KELANA IHSAN SUJONI<br>Mahasiswa |
| <b>NIM</b>         | 4862460028                           |

|                                     |                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Perguruan Tinggi / Institusi</b> | Universitas Panca Sakti Bekasi                                                                                                                                                                              |
| <b>Program Studi / Bagian</b>       | Pendidikan Anak Usia Dini                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bidang Tugas</b>                 | 1. Membuat konsep kegiatan pengabdian kepada masyarakat,<br>2. Mengkoordinasi anggota tim pelaksana<br>3. Menganalisis kebutuhan mitra<br>4. Menjadi penanggung jawab setiap program kegiatan yang dijalani |

#### 4. MITRA KERJASAMA

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat melibatkan mitra, yaitu mitra sasaran, mitra pemerintah/pemda, mitra DUDI/CSR/LSM atau mitra perguruan tinggi

##### Mitra Sasaran 1

|                                                                                                   |                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Jenis Mitra</b>                                                                                | : Mitra Sasaran 1                                                                                                              |
| <b>Kelompok Mitra Sasaran</b>                                                                     | : Kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi                                                                      |
| <b>Nama Mitra Sasaran</b>                                                                         | : Gugus 8 PAUD Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan                                                                       |
| <b>Pimpinan Mitra</b>                                                                             | : Izun Ni'mah, M.Pd                                                                                                            |
| <b>Jenis Kelompok Mitra</b>                                                                       | : Kelompok Masyarakat Sekolah (kelompok pengajar/guru PAUD/SD/SMP/SMA, pesantren dan sekolah lainnya)                          |
| <b>Lingkup Permasalahan ke 1</b>                                                                  | : Aspek Manajemen                                                                                                              |
| <b>Lingkup Permasalahan ke 2</b>                                                                  | : Aspek Sosial kemasyarakatan                                                                                                  |
| <b>Jumlah Anggota Kelompok</b>                                                                    | : 10                                                                                                                           |
| <b>Provinsi</b>                                                                                   | : BANTEN                                                                                                                       |
| <b>Kabupaten/Kota</b>                                                                             | : Kota Tangerang Selatan                                                                                                       |
| <b>Kecamatan</b>                                                                                  | : PAMULANG                                                                                                                     |
| <b>Desa/Kelurahan</b>                                                                             | : PONDOK CABE ILIR                                                                                                             |
| <b>Alamat Lengkap Mitra Sasaran</b>                                                               | : Jl. Sawi No. 90 Rt.03/05 Pondok Cabe Ilir Kecamatan Pamulang<br>Jl. Sawi No. 90 Rt.03/05 Pondok Cabe Ilir Kecamatan Pamulang |
| <b>File Tangkapan Layar Google Maps yang Menggambarkan Jarak Perguruan Tinggi ke Lokasi Mitra</b> | <a href="#">Lihat</a>                                                                                                          |
| <b>File Surat Pernyataan Kerjasama Mitra Sasaran</b>                                              | <a href="#">Lihat</a>                                                                                                          |

#### 5. Asta Cita

| Indikator Asta Cita terkait                                                                                                                                                                           | Uraian Asta Cita                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Memperkuat pembangunan sumber daya manusia (SDM), sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas. | Pelaksanaan workshop ini berpotensi memperkuat pendidikan di Indonesia dengan melatih guru PAUD dalam mengembangkan keterampilan computational thinking anak usia dini, yang sangat penting untuk masa depan. Melalui metode edugame dan pendekatan inquiry-based learning, guru akan diajarkan cara menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan membekali anak-anak dengan kemampuan berpikir logis dan inovatif sejak dini, kita tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran saat ini tetapi juga mempersiapkan generasi masa depan yang lebih siap menghadapi tantangan global. |

#### 6. SDGs

| SDGs terkait                  | Indikator Keberhasilan | Uraian Kegiatan                                                                                                 |
|-------------------------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kehidupan Sehat dan Sejahtera | -                      | workshop ini berkontribusi pada SDG 3 dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kesehatan mental dan |

|                          |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                          |   | <p>kesejahteraan anak- anak. Melalui pengajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan edugame, anak- anak dapat mengembangkan keterampilan sosial- emotional mereka. Pembelajaran yang positif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membantu mengurangi stres dan kecemasan di kalangan siswa. Dengan melatih guru PAUD untuk menerapkan metode pembelajaran yang inklusif, kita memastikan bahwa setiap anak merasa dihargai dan didukung dalam proses belajar mereka, sehingga berkontribusi pada kesejahteraan secara keseluruhan.</p>                                                                                                                                                                                                    |
| Berkurangnya Kesenjangan | - | <p>workshop ini berkontribusi pada Sustainable Development Goal 10 tentang Mengurangi Kesenjangan dengan fokus pada peningkatan akses pendidikan berkualitas bagi anak- anak dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi. Dengan melatih guru PAUD dalam metode pembelajaran inovatif seperti edugame dan pendekatan inquiry- based learning, kita memastikan bahwa semua anak, tanpa memandang kondisi mereka, mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang. Pelatihan ini juga memberikan alat kepada guru untuk mengidentifikasi kebutuhan khusus siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Melalui upaya ini, proposal Anda mendukung pencapaian kesetaraan dalam pendidikan dan mengurangi ketimpangan di komunitas Pamulang.</p> |
| Pendidikan Berkualitas   | - | <p>Proposal workshop ini sejalan dengan Sustainable Development Goal 4 tentang Pendidikan Berkualitas, yang menekankan</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>pentingnya akses terhadap pendidikan yang inklusif dan adil. Dengan melatih guru PAUD dalam mengembangkan keterampilan computational thinking melalui metode edugame dan pendekatan inquiry- based learning, kita tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran tetapi juga mempersiapkan anak- anak untuk menghadapi tantangan global di era digital. Inisiatif ini berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang inklusif bagi semua anak, serta mendorong budaya pembelajaran berkelanjutan di kalangan pendidik. Dengan demikian, workshop ini mendukung upaya mencapai pendidikan berkualitas bagi semua sesuai dengan prinsip-prinsip SDGs.</p> |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### 7. 8 Bidang Strategis

| 8 Bidang Strategis | Problem Statement | Uraian Kegiatan |
|--------------------|-------------------|-----------------|
|--------------------|-------------------|-----------------|

#### 8. IKU

| Indikator IKU terkait                                                                    | Uraian IKU                                                                                                                                                          | Uraian Kegiatan                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| IKU 2: Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus                                      | Mahasiswa memiliki pengalaman belajar di luar kampus paling sedikit 6 SKS                                                                                           | Mahasiswa mampu mengaplikasikan beragam metode pembelajaran di luar kampus sebagai bentuk pemahaman dan pengaplikasian teori yang didapatkan di kelas perkuliahan             |
| IKU 3: Dosen Berkegiatan di Luar Kampus                                                  | Dosen berkegiatan tridarma di perguruan tinggi lain dalam negeri                                                                                                    | Dosen berkegiatan di luar kampus sebagai kegiatan tri darma perguruan tinggi dalam memberdayakan masyarakat sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat                       |
| IKU 5: Hasil Kerja Dosen Digunakan Oleh Masyarakat Atau Mendapat Rekognisi Internasional | Karya seni dosen yang dapat digunakan sebagai metode yang dapat digunakan untuk kepentingan masyarakat, contohnya: art therapy untuk situasi kebencanaan, penerapan | Workshop yang dirancang dalam proposal ini mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) 5 dengan memastikan bahwa hasil kinerja dosen dapat langsung dimanfaatkan oleh masyarakat. |

|  |                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | desain yang inklusif untuk disabilitas, dll | Melalui pelatihan yang berfokus pada computational thinking dan penggunaan platform Code.org, para guru PAUD akan memperoleh keterampilan baru yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, peningkatan kompetensi ini tidak hanya berdampak pada kualitas pendidikan di lembaga tersebut, tetapi juga memberikan manfaat langsung kepada siswa dan orang tua, serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keterampilan digital di era modern. |
|--|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### 9. LUARAN DIJANJIKAN

| Tahun Luaran | Kelompok Luaran                                                  | Jenis Luaran                               | Status Target Capaian           | Status Saat Ini                 | File                  |
|--------------|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-----------------------|
| 1            | Artikel Ilmiah                                                   | Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINTA | Published                       | Sedang Direview                 | <a href="#">Lihat</a> |
| 1            | Publikasi berita pada media massa                                | Elektronik                                 | Terbit                          | Terbit                          | <a href="#">Lihat</a> |
| 1            | Karya audio visual                                               | Video kegiatan                             | Unggah di Laman Youtube Lembaga | Unggah di Laman Youtube Lembaga | -                     |
| 1            | Karya visual                                                     | Poster                                     | Tercapai                        | Tercapai                        | <a href="#">Lihat</a> |
| 1            | Peningkatan level keberdayaan mitra: Aspek Manajemen             | Peningkatan Kemampuan Manajemen            | Tercapai                        | Tercapai                        | <a href="#">Lihat</a> |
| 1            | Peningkatan level keberdayaan mitra: Aspek Sosial Kemasyarakatan | Peningkatan Pengetahuan                    | Tercapai                        | Tercapai                        | <a href="#">Lihat</a> |

#### 10. Substansi

##### Ringkasan Substansi

Proposal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional (computational thinking) di kalangan guru-guru Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan, sebuah langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan abad ke-21. Dengan memanfaatkan model pembelajaran inkuiri dan platform Code.org, program ini menawarkan pendekatan inovatif yang menggabungkan teori dan praktik melalui permainan edukatif.

Melalui serangkaian workshop interaktif, para guru akan dilatih untuk menerapkan teknik pengajaran yang menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil dari program ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar anak-anak tetapi juga memberdayakan guru dengan keterampilan baru yang relevan.

##### Keyword

File Substansi : [klik disini](#)**11. Dokumen Pendukung**

| Nama Data Pendukung                                                                                      | File                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Surat Pernyataan Orisinalitas Usulan yang ditandatangani oleh ketua pelaksana dan bermeterai Rp10.000,00 | <a href="#">Lihat</a> |

**12. Dokumen Pendukung Lainnya**

| Kategori | Nama Mitra | File |
|----------|------------|------|
|----------|------------|------|

**13. ANGGARAN**

Rencana Anggaran Biaya pengabdian mengacu pada PMK dan buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang berlaku.

Dana Disetujui Tahun ke-1: Rp. 39.000.000

Total RAB : Rp. 39.000.000 Tahun 1

Total Teknologi dan Inovasi Rp. 20.000.000 (51.28%) ( Tahun ke- 1 )

| Kelompok              | Komponen                  | Item                                        | Satuan | Vol. | Biaya Satuan | Total     | URL Hps               |
|-----------------------|---------------------------|---------------------------------------------|--------|------|--------------|-----------|-----------------------|
| Teknologi dan Inovasi | Barang komponen produksi  | Barang komponen produksi                    | Unit   | 1    | 7.000.000    | 7.000.000 | <a href="#">Lihat</a> |
| Teknologi dan Inovasi | Bahan baku produksi       | Bahan Baku Produksi                         | Paket  | 1    | 8.000.000    | 8.000.000 | <a href="#">Lihat</a> |
| Teknologi dan Inovasi | Alat Teknologi Tepat Guna | Perangkat pembelajaran Edugame Play Inquiry | Unit   | 1    | 5.000.000    | 5.000.000 | <a href="#">Lihat</a> |

Total Biaya Upah dan Jasa Rp. 3.900.000 (10.00%) ( Tahun ke- 1 )

| Kelompok            | Komponen                                        | Item                                     | Satuan | Vol. | Biaya Satuan | Total     |
|---------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------|--------|------|--------------|-----------|
| Biaya Upah dan Jasa | HR Pembantu lapangan                            | Honor pembantu lapangan                  | OH     | 5    | 200.000      | 1.000.000 |
| Biaya Upah dan Jasa | HR Pembantu teknis/Asisten Pelaksanaan kegiatan | Honor pembantu teknis pelaksana kegiatan | OJ     | 2    | 1.450.000    | 2.900.000 |

Total Biaya Pelatihan Rp. 7.800.000 (20.00%) ( Tahun ke- 1 )

| Kelompok        | Komponen       | Item           | Satuan    | Vol. | Biaya Satuan | Total     |
|-----------------|----------------|----------------|-----------|------|--------------|-----------|
| Biaya Pelatihan | Biaya konsumsi | Biaya Konsumsi | OK (kali) | 4    | 1.950.000    | 7.800.000 |

Total Biaya Perjalanan Rp. 5.600.000 (14.36%) ( Tahun ke- 1 )

| Kelompok         | Komponen                                           | Item                       | Satuan    | Vol. | Biaya Satuan | Total     |
|------------------|----------------------------------------------------|----------------------------|-----------|------|--------------|-----------|
| Biaya Perjalanan | Uang Saku                                          | Uang Saku                  | OH        | 8    | 200.000      | 1.600.000 |
| Biaya Perjalanan | Uang Harian                                        | Uang harian                | OH        | 8    | 100.000      | 800.000   |
| Biaya Perjalanan | Transport Lokal                                    | Transport Lokal            | OK (kali) | 8    | 200.000      | 1.600.000 |
| Biaya Perjalanan | Perjalanan dalam negeri/Perjalanan antar kabupaten | Perjalanan Antar Kabupaten | OK (kali) | 8    | 200.000      | 1.600.000 |

Total Biaya Lainnya Rp. 1.700.000 (4.36%) ( Tahun ke- 1 )

| Kelompok | Komponen | Item | Satuan | Vol. | Biaya Satuan | Total | URL Hps |
|----------|----------|------|--------|------|--------------|-------|---------|
|----------|----------|------|--------|------|--------------|-------|---------|

| Kelompok      | Komponen                                   | Item                                                     | Satuan | Vol. | Biaya Satuan | Total   | URL Hps |
|---------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------|------|--------------|---------|---------|
| Biaya Lainnya | Biaya pembuatan dokumen video              | Pembuatan video dokumentasi                              | Paket  | 1    | 450.000      | 450.000 | -       |
| Biaya Lainnya | Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional | Publikasi artikel di jurnal nasional terakreditasi SINTA | Paket  | 1    | 750.000      | 750.000 | -       |
| Biaya Lainnya | Biaya pembuatan dokumen poster             | Pembuatan Poster                                         | Paket  | 1    | 250.000      | 250.000 | -       |
| Biaya Lainnya | Biaya publikasi di media masa              | Publikasi produk di media masa online                    | Paket  | 1    | 250.000      | 250.000 | -       |

#### \*. KEMAJUAN PENELITIAN

##### A. RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengintegrasikan pembelajaran computational thinking melalui pendekatan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII PAUD Kecamatan Pamulang, Tangerang Selatan. Latar belakang kegiatan didasarkan pada masih dominannya metode pembelajaran konvensional berbasis lembar kerja anak (LKA), keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi edukatif, serta minimnya penggunaan model pembelajaran inkuiri dan edugame interaktif.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif yang dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan dan workshop, penerapan teknologi pembelajaran, pendampingan dan evaluasi, serta penguatan keberlanjutan program melalui komunitas belajar guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi guru, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 58,50 pada pre-test menjadi 80,45 pada post-test. Selain itu, terjadi perubahan positif pada manajemen pembelajaran, iklim kelas yang lebih partisipatif, serta meningkatnya literasi dan kesadaran digital komunitas sekolah. Luaran kegiatan meliputi modul pembelajaran computational thinking, aplikasi edugame penyanding, artikel ilmiah terindeks SINTA (dalam proses), publikasi media massa, video dokumentasi, dan poster ilmiah. Secara keseluruhan, program ini terbukti relevan dan berdampak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD serta berpotensi berkelanjutan untuk diterapkan pada gugus PAUD lainnya.

##### B. KATA KUNCI

Workshop; Computational Thinking; Edugame Play Inquiry; Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

false

## **LAPORAN AKHIR**

### **WORKSHOP PEMBELAJARAN COMPUTATIONAL THINKING MENGUNAKAN EDUGAME PLAY INQUIRY PADA GUGUS VIII PAUD DI PAMULANG TANGERANG SELATAN**



**Tahun ke- 1 dari rencana**

**1 tahun**

**Dr. Nita Priyanti, M.Pd.**

**(0403077802)**

**UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI**

**Tahun Anggaran 2025**

**SKEMA PEMBERDAYAAN BERBASIS MASYARAKAT\***  
**RUANG LINGKUP PEMBERDAYAAN KEMITRAAN MASYARAKAT\***  
DIREKTORAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
DIREKTORAT JENDERAL RISET DAN PENGEMBANGAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI



## LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 2025

### HALAMAN PENGESAHAN

**Judul Pelaksana**

: WORKSHOP PEMBELAJARAN COMPUTATIONAL  
THINKING MENGGUNAKAN EDUGAME PLAY INQUIRY  
PADA GUGUS VIII PAUD DI PAMULANG TANGERANG  
SELATAN

Nama Lengkap

: NITA PRIYANTI

NIDN

: 0403077802

Jabatan Fungsional

: LEKTOR KEPALA

Program Studi

: PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Nomor HP

: 0812-9393-7205

Alamat surel (e-mail)

: nitapriyanti78@gmail.com

**Anggota (1)**

Nama Lengkap

: IRMA YULIANTINA

NIDN

: 0415077807

Perguruan Tinggi

: Universitas Panca Sakti Bekasi

**Anggota (2)**

Nama Lengkap

: ALI MULYANTO

NIDN

: 0429057504

Perguruan Tinggi

: Universitas Panca Sakti Bekasi

**Mitra Sasaran 1**

Nama

: Gugus VIII PAUD Kecamatan Pamulang Pamulang

Alamat

: Jl. Sawi No. 90 Rt.03/05 Pondok Cabe Ilir Kecamatan  
Pamulang

Penanggung Jawab

: Izun Ni'mah, M.Pd.

Tahun Pelaksanaan

: Tahun ke- 1 dari rencana 1 tahun

Biaya Tahun Berjalan

: Rp 39.000.000

Biaya Keseluruhan

: Rp 39.000.000

Bekasi, 14-12-2025

Mengetahui,

Ketua Lembaga penelitian/pengabdian\*,

Ketua,



(Dr. Leroy Holman Siahaan, M.Pd.)

(Dr. Nita Priyanti, M.Pd.)

0424118002

0403077802

\* Disesuaikan dengan nama lembaga penelitian dan atau pengabdian kepada masyarakat di  
Perguruan Tinggi

## RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengintegrasikan pembelajaran computational thinking melalui pendekatan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII PAUD Kecamatan Pamulang, Tangerang Selatan. Latar belakang kegiatan didasarkan pada masih dominannya metode pembelajaran konvensional berbasis lembar kerja anak (LKA), keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi edukatif, serta minimnya penggunaan model pembelajaran inkuiri dan edugame interaktif.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif yang dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan dan workshop, penerapan teknologi pembelajaran, pendampingan dan evaluasi, serta penguatan keberlanjutan program melalui komunitas belajar guru.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi guru, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 58,50 pada pre-test menjadi 80,45 pada post-test. Selain itu, terjadi perubahan positif pada manajemen pembelajaran, iklim kelas yang lebih partisipatif, serta meningkatnya literasi dan kesadaran digital komunitas sekolah. Luaran kegiatan meliputi modul pembelajaran computational thinking, aplikasi edugame penyanding, artikel ilmiah terindeks SINTA (dalam proses), publikasi media massa, video dokumentasi, dan poster ilmiah. Secara keseluruhan, program ini terbukti relevan dan berdampak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD serta berpotensi berkelanjutan untuk diterapkan pada gugus PAUD lainnya.

## DAFTAR ISI

|                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Halaman Sampul .....                                                                            | 1  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                                                        | 2  |
| RINGKASAN .....                                                                                 | 3  |
| DAFTAR ISI .....                                                                                | 4  |
| BAB 1. PENDAHULUAN.....                                                                         | 8  |
| BAB 2. HASIL ANALISIS KONDISI EKSISTING MITRA SESUAI BIDANG PERMASALAHAN<br>YANG DIANGKAT ..... | 9  |
| 2.1    Profil Mitra .....                                                                       | 9  |
| 2.2    Kondisi Eksisting.....                                                                   | 9  |
| 2.3    Permasalahan Utama .....                                                                 | 10 |
| 2.4 Potensi Mitra.....                                                                          | 10 |
| BAB 3. PERMASALAHAN DAN SOLUSI .....                                                            | 11 |
| 3.1    Permasalahan Mitra .....                                                                 | 11 |
| 3.2    Solusi yang Ditawarkan .....                                                             | 11 |
| 3.3    Manfaat dan Luaran yang Diharapkan .....                                                 | 12 |
| BAB 4. METODE DAN LIMA TAHAPAN PELAKSANAAN PENGABDIAN .....                                     | 13 |
| 4.1 Metode Pelaksanaan .....                                                                    | 13 |
| 4.2 Lima Tahapan Pelaksanaan .....                                                              | 13 |
| 4.3 Indikator Keberhasilan .....                                                                | 14 |
| BAB 5. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PENYELESAIAN SETIAP ASPEK<br>KEGIATAN YANG DITANGANI..... | 15 |
| 5.1 Peningkatan Level Keberdayaan Mitra: Aspek Manajemen .....                                  | 15 |
| 5.2 Peningkatan Level Keberdayaan Mitra: Aspek Sosial Kemasyarakatan .....                      | 15 |
| BAB 6. DELIVERY PENERAPAN PRODUK TEKNOLOGI DAN INOVASI KE MASYARAKAT<br>.....                   | 17 |
| 6.1    Produk Teknologi dan Inovasi (Hard dan Soft) .....                                       | 17 |
| 6.2    Penerapan Teknologi dan Inovasi kepada Masyarakat.....                                   | 17 |
| 6.3    Relevansi dan Partisipasi Masyarakat .....                                               | 18 |
| 6.4    Impact (Kebermanfaatan dan Produktivitas) .....                                          | 18 |
| BAB 7. LUARAN YANG DICAPAI.....                                                                 | 19 |
| 7.1    Peningkatan Level Keberdayaan Mitra .....                                                | 19 |
| 7.2    ARTIKEL ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN MELALUI JURNAL SINTA .....                            | 19 |
| 7.3    PUBLIKASI BERITA MEDIA MASSA .....                                                       | 19 |
| 7.4    AUDIO VISUAL BERUPA VIDEO .....                                                          | 19 |

|                                  |                            |    |
|----------------------------------|----------------------------|----|
| 7.5                              | VISUAL BERUPA POSTER ..... | 19 |
| BAB 8. KESIMPULAN DAN SARAN..... |                            | 21 |
| 8.1                              | Kesimpulan .....           | 21 |
| 8.2                              | Saran .....                | 21 |
| DAFTAR PUSTAKA .....             |                            | 22 |
| LAMPIRAN.....                    |                            | 23 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                  |   |
|--------------------------------------------------|---|
| Gambar 1.1. Proses Pembelajaran TK Malaika ..... | 8 |
| Gambar 1.2. Proses Pembelajaran TK Rahayu.....   | 8 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| LAMPIRAN 1 Foto Kegiatan .....                                                  | 23 |
| LAMPIRAN 2 Bukti hasil analisis kuantitatif peningkatan level keberdayaan ..... | 24 |
| LAMPIRAN 3 Produk hasil implementasi teknologi .....                            | 25 |
| LAMPIRAN 4 Artikel Berita.....                                                  | 26 |
| LAMPIRAN 5 Link YouTube.....                                                    | 27 |
| LAMPIRAN 6 Laporan Penggunaan Anggaran.....                                     | 27 |
| LAMPIRAN 7 BAST .....                                                           | 27 |
| LAMPIRAN 8 Poster .....                                                         | 27 |
| LAMPIRAN 9 File Presentasi dalam Power Point.....                               | 27 |
| LAMPIRAN 10 Berita Acara Penyelesaian Pekerjaan.....                            | 27 |
| LAMPIRAN 11 Indikator Capaian Luaran .....                                      | 27 |

## BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, kemampuan berpikir komputasional (computational thinking) menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh generasi muda (1–3). Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, di mana anak-anak perlu dipersiapkan untuk menghadapi tantangan masa depan (4). Namun, berdasarkan observasi awal di Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan, banyak lembaga pendidikan masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan kertas dan lembar kerja.



Gambar 1.1. Proses Pembelajaran TK Malaika



Gambar 1.2. Proses Pembelajaran TK Rahayu

Penggunaan metode konvensional dapat membatasi kreativitas siswa dalam belajar serta mengurangi minat mereka terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian Tim Pengusul menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbukti lebih optimal dalam menumbuhkan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (5). Model pembelajaran inkuiri juga membantu peserta didik menjadi lebih kreatif dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi (6). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami konsep dasar tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Salah satu solusi efektif adalah melalui pelaksanaan Workshop pembelajaran computational thinking menggunakan Edugame play Inquiry. Workshop ini bertujuan untuk memperkenalkan cara-cara baru dalam belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Dengan adanya workshop ini, diharapkan para pendidik dapat mengadopsi metode baru yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Selain itu, program ini juga akan memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang cara merancang kegiatan belajar mengajar yang menarik serta relevan dengan kebutuhan zaman sekarang.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) akan fokus pada tujuan pendampingan penerapan model pembelajaran inkuiri menggunakan platform Code.org. Pemilihan Code.org sebagai alat bantu belajar sangat tepat karena platform ini menyediakan berbagai sumber daya interaktif dan permainan edukatif (edugame) yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep dasar pemrograman dan berpikir komputasi kepada anak-anak dengan cara menyenangkan (7,8). Dengan menggunakan Code.org, siswa dapat terlibat langsung dalam aktivitas belajar melalui berbagai proyek coding, sehingga meningkatkan motivasi mereka serta memperdalam pemahaman tentang teknologi secara praktis.

## BAB 2. HASIL ANALISIS KONDISI EKSISTING MITRA SESUAI BIDANG PERMASALAHAN YANG DIANGKAT

### 2.1 Profil Mitra

Mitra sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah Gugus VIII PAUD Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, dengan pimpinan Ibu Izun Ni'mah, M.Pd. Gugus ini beranggotakan sepuluh lembaga PAUD yang berada di wilayah Kelurahan Pondok Cabe Ilir. Mitra termasuk ke dalam kelompok masyarakat sekolah yang berfokus pada pengajaran anak usia dini. Secara administratif, mitra berlokasi di Jl. Sawi No. 90 Rt.03/05, Pondok Cabe Ilir, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

### 2.2 Kondisi Eksisting

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan, kondisi eksisting mitra dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran
  - a. Proses pembelajaran di sebagian besar PAUD masih bersifat konvensional, dominan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan alat peraga sederhana.
  - b. Keterbatasan metode ini berdampak pada rendahnya kreativitas dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.
  - c. Belum banyak guru yang menggunakan model pembelajaran inkuiri maupun pendekatan berbasis teknologi digital, khususnya edugame interaktif
2. Aspek Kompetensi Guru
  - a. Mayoritas guru PAUD di Gugus VIII belum memiliki keterampilan memadai dalam mengintegrasikan computational thinking ke dalam kurikulum.
  - b. Pengetahuan guru terkait teknologi edukatif seperti Code.org dan media digital interaktif masih terbatas.
  - c. Motivasi untuk berinovasi sering terhambat karena kurangnya dukungan dan fasilitasi pelatihan profesional berkelanjutan
3. Aspek Manajemen Lembaga
  - a. Efektivitas manajemen pembelajaran masih perlu ditingkatkan, terutama dalam merancang program pembelajaran yang sistematis, relevan dengan kebutuhan zaman, dan berbasis digital.
  - b. Kolaborasi antar-PAUD dalam Gugus VIII masih rendah sehingga belum terbangun ekosistem pembelajaran bersama yang berkesinambungan.
4. Aspek Sarana dan Fasilitas
  - a. Fasilitas belajar seperti alat peraga modern, media digital, serta perangkat pendukung pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas.
  - b. Akses terhadap sumber daya digital (materi ajar interaktif, edugame, modul daring) belum merata di seluruh PAUD mitra
5. Aspek Sosial Kemasyarakatan
  - a. Partisipasi masyarakat, khususnya orang tua, dalam mendukung kegiatan pendidikan anak masih rendah.

- b. Keterlibatan masyarakat sekitar dalam mengembangkan ekosistem pendidikan berbasis teknologi di tingkat PAUD juga masih terbatas.

### 2.3 Permasalahan Utama

Dari kondisi eksisting tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok mitra, yaitu:

1. Masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang membatasi kreativitas anak.
2. Keterbatasan kompetensi guru dalam menerapkan *computational thinking* dan pemanfaatan media digital.
3. Lemahnya sistem manajemen pembelajaran serta rendahnya kolaborasi antar-lembaga dalam Gugus VIII.
4. Terbatasnya fasilitas belajar yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi.
5. Minimnya partisipasi masyarakat, khususnya orang tua, dalam mendukung kegiatan pendidikan di PAUD.

### 2.4 Potensi Mitra

Meskipun terdapat sejumlah permasalahan, mitra memiliki potensi yang besar untuk diberdayakan:

- Adanya komitmen pimpinan Gugus VIII dan guru PAUD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Dukungan kebijakan pemerintah melalui program Merdeka Belajar dan SDGs, khususnya terkait peningkatan pendidikan berkualitas (SDG 4).
- Adanya semangat guru-guru untuk mengikuti pelatihan serta keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi

## BAB 3. PERMASALAHAN DAN SOLUSI

### 3.1 Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi awal, diskusi dengan guru, serta analisis situasi di Gugus VIII PAUD Kecamatan Pamulang, diperoleh sejumlah permasalahan prioritas yang dihadapi mitra, yaitu:

1. Aspek Pembelajaran
  - a. Proses belajar masih konvensional dengan dominasi Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga kurang menumbuhkan kreativitas dan keterlibatan anak.
  - b. Metode berbasis inkuiri dan teknologi edukatif belum banyak digunakan.
2. Aspek Kompetensi Guru
  - a. Guru belum memiliki keterampilan yang memadai untuk mengintegrasikan computational thinking ke dalam kurikulum.
  - b. Keterbatasan pengetahuan terkait pemanfaatan media digital dan platform edukatif seperti Code.org.
  - c. Motivasi berinovasi sering terhambat akibat minimnya dukungan profesionalisme.
3. Aspek Manajemen Pendidikan
  - a. Efektivitas manajemen pembelajaran masih rendah, khususnya dalam perancangan kegiatan inovatif dan berbasis digital.
  - b. Kolaborasi antar-PAUD dalam Gugus VIII belum optimal sehingga pembelajaran berjalan parsial.
4. Aspek Sarana dan Fasilitas
  - a. Fasilitas pembelajaran berbasis teknologi (alat peraga digital, edugame, perangkat daring) masih terbatas.
  - b. Akses ke sumber daya digital interaktif belum merata di seluruh lembaga mitra.
5. Aspek Sosial Kemasyarakatan
  - a. Rendahnya partisipasi orang tua dalam mendukung pembelajaran anak di rumah.
  - b. Minimnya keterlibatan masyarakat sekitar dalam mendukung penguatan ekosistem pendidikan PAUD.

### 3.2 Solusi yang Ditawarkan

Untuk menjawab permasalahan di atas, ditawarkan beberapa solusi yang disusun secara sistematis:

1. Penguatan Kapasitas Guru melalui Workshop
  - a. Penyelenggaraan workshop computational thinking dengan pendekatan Edugame Play Inquiry.
  - b. Materi meliputi konsep dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma yang disesuaikan dengan konteks PAUD.
  - c. Guru diberi kesempatan praktik langsung dengan media digital interaktif.
2. Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif
  - a. Pengenalan inquiry-based learning agar anak terbiasa bertanya, menyelidiki, dan menemukan solusi.
  - b. Penerapan game-based learning dengan memanfaatkan Code.org serta edugame unplugged untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.
3. Penguatan Manajemen dan Kolaborasi
  - a. Pelatihan manajemen kelas dan perancangan program berbasis teknologi.
  - b. Mendorong kolaborasi antar-PAUD di Gugus VIII melalui program berbagi praktik baik dan proyek bersama.

4. Penyediaan Sumber Daya dan Fasilitas Digital
  - a. Identifikasi kebutuhan fasilitas belajar interaktif.
  - b. Penyediaan modul workshop, akses ke *Code.org*, serta media edugame pendukung.
  - c. Peningkatan akses sumber daya digital melalui pelatihan dan pendampingan.
5. Penguatan Partisipasi Orang Tua dan Masyarakat
  - a. Sosialisasi pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan teknologi digital.
  - b. Pembangunan komunitas belajar yang menghubungkan guru, orang tua, dan masyarakat untuk mendukung keberlanjutan program.

### 3.3 Manfaat dan Luaran yang Diharapkan

Melalui implementasi solusi di atas, diharapkan tercapai manfaat nyata, yaitu:

1. Meningkatnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan *computational thinking* ke dalam kurikulum PAUD.
2. Terlaksananya pembelajaran inovatif berbasis inkuiri dan edugame yang lebih menarik bagi anak.
3. Terbangunnya kolaborasi antar-PAUD dalam Gugus VIII yang lebih solid.
4. Tersedianya fasilitas dan sumber daya digital yang menunjang pembelajaran interaktif.
5. Meningkatnya keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam mendukung pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan tidak hanya menyelesaikan permasalahan jangka pendek, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya inovasi berkelanjutan dalam pembelajaran anak usia dini di Gugus VIII Pamulang.

## BAB 4. METODE DAN LIMA TAHAPAN PELAKSANAAN PENGABDIAN

### 4.1 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif, di mana tim pengusul berperan sebagai fasilitator, sedangkan guru PAUD sebagai mitra aktif dalam setiap tahap kegiatan. Pendekatan ini bertujuan agar proses pengabdian tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga membangun kapasitas, kolaborasi, serta kemandirian mitra.

Metode yang digunakan memadukan:

1. Sosialisasi untuk membangun kesamaan persepsi mengenai urgensi *computational thinking*.
2. Pelatihan dan workshop dengan pendekatan *hands-on* serta praktik langsung berbasis edugame.
3. Penerapan teknologi pembelajaran (khususnya platform *Code.org* dan edugame *unplugged*).
4. Pendampingan dan evaluasi melalui observasi kelas, diskusi reflektif, dan umpan balik.
5. Keberlanjutan program dengan pembentukan komunitas belajar guru sebagai wadah berbagi praktik baik.

### 4.2 Lima Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dirancang dalam lima tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi
  - a. Kegiatan: Penyampaian tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan pengabdian kepada guru-guru di Gugus VIII PAUD.
  - b. Output: Meningkatnya pemahaman mitra mengenai pentingnya pembelajaran *computational thinking* sejak usia dini.
2. Tahap Pelatihan dan Workshop
  - a. Kegiatan: Memberikan pelatihan kepada guru mengenai konsep *computational thinking*, strategi *inquiry-based learning*, serta penggunaan edugame.
  - b. Metode: Presentasi, simulasi, praktik langsung dengan platform *Code.org*.
  - c. Output: Guru menguasai konsep dasar dan teknik penerapan dalam pembelajaran.
3. Tahap Penerapan Teknologi
  - a. Kegiatan: Guru mencoba mengimplementasikan hasil pelatihan dalam pembelajaran di kelas.
  - b. Media: *Code.org*, edugame digital, dan modul panduan workshop.
  - c. Output: Terlaksananya pembelajaran inovatif berbasis teknologi di PAUD mitra.
4. Tahap Pendampingan dan Evaluasi
  - a. Kegiatan: Tim pengusul melakukan pendampingan selama implementasi, disertai evaluasi formatif melalui observasi kelas, refleksi guru, serta kuesioner siswa.
  - b. Output: Teridentifikasi kekuatan dan kendala dalam penerapan, serta adanya perbaikan berkelanjutan.
5. Tahap Keberlanjutan Program
  - a. Kegiatan: Pembentukan komunitas belajar guru PAUD untuk berbagi praktik baik dan memperkuat kolaborasi antarlembaga.

- b. Pendekatan: Forum komunikasi rutin, diseminasi hasil program, dan rencana integrasi ke kurikulum PAUD.
- c. Output: Keberlanjutan penerapan *computational thinking* secara mandiri oleh guru mitra.

#### 4.3 Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

1. Peningkatan kompetensi guru (minimal 80% peserta workshop mampu mengintegrasikan *computational thinking* dalam RPPH).
2. Implementasi pembelajaran inovatif (minimal 75% lembaga PAUD mitra menggunakan edugame interaktif).
3. Terbentuknya komunitas belajar guru di Gugus VIII yang aktif dalam berbagi praktik baik.
4. Peningkatan partisipasi orang tua dan masyarakat dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan lima tahapan tersebut, diharapkan pengabdian ini dapat memberikan dampak berkelanjutan, tidak hanya meningkatkan kapasitas guru PAUD, tetapi juga memperkuat ekosistem pendidikan berbasis teknologi di wilayah Pamulang.

## BAB 5. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PENYELESAIAN SETIAP ASPEK KEGIATAN YANG DITANGANI

### 5.1 Peningkatan Level Keberdayaan Mitra: Aspek Manajemen

Pada aspek manajemen, keberdayaan mitra (Gugus VIII PAUD Pamulang) terlihat dari transformasi tata kelola pembelajaran dan kemandirian guru dalam merancang kurikulum berbasis teknologi. Indikator keberhasilan aspek ini meliputi:

- a. **Manajemen Pembelajaran Inovatif:** Terjadi pergeseran manajemen kelas yang signifikan, dari yang sebelumnya didominasi oleh manajemen konvensional berbasis lembar kerja (LK) menjadi manajemen pembelajaran interaktif berbasis digital. Guru kini mampu mengelola kelas menggunakan strategi *Edugame Play Inquiry*, yang terbukti membuat suasana belajar lebih hidup dan terstruktur.
- b. **Kemandirian Perancangan Perangkat Ajar (RPPH):** Mitra telah memiliki kemampuan manajerial untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) secara mandiri yang mengintegrasikan indikator *Computational Thinking*. Guru tidak lagi bergantung pada panduan lama, melainkan mampu merancang alur aktivitas bermain (*play inquiry*) yang disesuaikan dengan kebutuhan teknologi dan karakteristik anak.
- c. **Pengelolaan Aset Digital Berkelanjutan:** Sekolah kini memiliki dan mampu mengelola aset digital berupa Modul Pembelajaran dan *Software Edugame* rancangan tim pengabdian. Ketersediaan materi ini memungkinkan sekolah untuk menjalankan manajemen pengetahuan (*knowledge management*) secara mandiri, di mana materi tersebut dapat terus digunakan dan dikembangkan tanpa ketergantungan terus-menerus pada tim pengabdian.

### 5.2 Peningkatan Level Keberdayaan Mitra: Aspek Sosial Kemasyarakatan

Aspek ini menyoroti dampak kognitif dan sosial yang dirasakan oleh komunitas sasaran (guru, siswa, dan lingkungan sekolah) sebagai hasil langsung dari intervensi program:

- a. **Peningkatan Pengetahuan dan Kompetensi (Hard Skill):** Secara kuantitatif, terjadi lonjakan pengetahuan yang sangat signifikan. Data statistik menunjukkan nilai rata-rata kompetensi guru meningkat dari **58,50 (Pre-Test)** menjadi **80,45 (Post-Test)**. Kenaikan ini menegaskan bahwa mitra telah mengalami peningkatan level pengetahuan dari kategori cukup/kurang menjadi kategori **tinggi (>80%)** dalam memahami konsep *Computational Thinking* dan operasionalisasi media edugame.
- b. **Perubahan Iklim Sosial Kelas (Soft Skill):** Secara sosial, terjadi perubahan interaksi antara guru dan siswa. Penerapan metode ini menciptakan lingkungan sosial kelas yang partisipatif. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, kemampuan kolaborasi, dan ketahanan dalam memecahkan masalah (*resiliensi*) saat bermain game, yang sebelumnya sulit dimunculkan melalui metode konvensional.

- c. **Kesadaran Komunitas (Community Awareness):** Program ini juga berhasil meningkatkan literasi digital komunitas sekolah melalui strategi "Pendidikan Masyarakat". Melalui sosialisasi dan pendampingan, terbangun kesadaran kolektif di antara guru dan sekolah mengenai pentingnya menyiapkan anak usia dini menghadapi era digital, mengubah *mindset* dari yang tadinya resisten terhadap teknologi (*technophobia*) menjadi adaptif dan percaya diri.

## BAB 6. DELIVERY PENERAPAN PRODUK TEKNOLOGI DAN INOVASI KE MASYARAKAT

### 6.1 Produk Teknologi dan Inovasi (Hard dan Soft)

Produk utama yang dikembangkan dalam program pengabdian ini adalah **modul pelatihan** dan **aplikasi edugame penyanding**. Modul berfungsi sebagai panduan praktis bagi guru PAUD dalam memahami dan mengimplementasikan *computational thinking* (CT) dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Di dalam modul termuat konsep dasar CT, contoh RPPH inovatif, hingga strategi penggunaan edugame play inquiry. Modul ini diharapkan menjadi acuan tertulis yang dapat dipelajari secara mandiri maupun digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pelatihan.

Selain modul, tim juga menyiapkan aplikasi **edugame penyanding** yang dirancang lebih sederhana dibandingkan *Code.org*. Aplikasi ini bersifat ramah anak, ringan, dan dapat digunakan meskipun fasilitas sekolah terbatas. Kehadiran aplikasi ini menjadi inovasi penting karena memberikan alternatif yang mudah dijalankan guru tanpa membutuhkan keterampilan teknis tinggi, namun tetap menanamkan keterampilan berpikir logis pada anak.

Kombinasi antara modul dan aplikasi menunjukkan strategi pengembangan produk yang seimbang, di mana aspek **hard product** (modul) menekankan pedoman teoretis dan praktis, sedangkan aspek **soft product** (aplikasi) menekankan penerapan langsung melalui media interaktif. Dengan begitu, guru memperoleh referensi sistematis, sementara anak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

### 6.2 Penerapan Teknologi dan Inovasi kepada Masyarakat

Penerapan produk ini dilakukan secara bertahap melalui kegiatan sosialisasi, workshop, dan implementasi di kelas. Pada tahap awal, sosialisasi yang sudah dilaksanakan berhasil memberikan pemahaman kepada guru dan orang tua tentang pentingnya pembelajaran berbasis CT. Selanjutnya, workshop yang dilaksanakan pada **29 September 2025** workshop ini menjadi momen utama dalam *delivery* produk, di mana modul diperkenalkan dan aplikasi dipraktikkan secara langsung.

Dalam pelaksanaan workshop, guru PAUD dilatih untuk menggunakan modul sebagai pedoman penyusunan RPPH, sekaligus mencoba aplikasi edugame penyanding dalam simulasi pembelajaran. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman guru, tetapi juga membiasakan mereka untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru diajak untuk langsung menerapkan contoh-contoh kegiatan berbasis inkuiri yang terdapat dalam modul.

Setelah workshop, penerapan produk diperluas ke kelas dan rumah. Guru mengintegrasikan materi ke dalam kegiatan belajar anak usia dini, sedangkan orang tua didorong untuk mendampingi anak menggunakan aplikasi secara sederhana. Dengan alur ini, *delivery* produk tidak hanya berhenti pada pelatihan, tetapi berlanjut ke praktik nyata di sekolah dan rumah.

### 6.3 Relevansi dan Partisipasi Masyarakat

Produk ini memiliki relevansi yang tinggi karena disusun berdasarkan kebutuhan riil guru dan lembaga PAUD di Gugus VIII. Selama ini, guru masih dominan menggunakan metode konvensional berbasis LKA, sehingga kehadiran modul dan aplikasi menjadi solusi tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Modul membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran kreatif, sementara aplikasi memberi anak pengalaman belajar yang interaktif dan sesuai dengan dunia digital mereka.

Partisipasi masyarakat sudah terlihat sejak tahap awal. Guru menunjukkan komitmen untuk mengikuti pelatihan, kepala PAUD mendukung integrasi modul dalam kurikulum lokal, dan orang tua menyatakan antusiasme untuk mendampingi anak di rumah. Partisipasi ini memperlihatkan bahwa masyarakat bukan sekadar penerima, tetapi aktor yang terlibat aktif dalam keberhasilan program.

Lebih jauh, kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas pendidikan memperkuat posisi produk ini sebagai inovasi yang relevan. Guru memperoleh bekal profesional, orang tua terlibat dalam mendukung pembelajaran anak, dan lembaga PAUD memperluas peran mereka dalam menciptakan budaya belajar yang lebih modern. Dengan demikian, relevansi dan partisipasi menjadi faktor kunci dalam keberlanjutan produk.

### 6.4 Impact (Kebermanfaatan dan Produktivitas)

Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Kegiatan ini memberikan kebermanfaatan langsung pada peningkatan profesionalisme guru PAUD di Gugus VIII Pamulang yang sebelumnya mengalami keterbatasan dalam penguasaan teknologi edukatif. Melalui pelatihan strategi Edugame Play Inquiry, terjadi transformasi kompetensi yang signifikan, di mana guru kini memiliki keterampilan baru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran inkuiri. Produktivitas pelatihan ini terukur secara valid melalui data statistik yang menunjukkan lonjakan nilai rata-rata guru dari 58,50 saat pre-test menjadi 80,45 saat post-test, menempatkan tingkat penguasaan kompetensi guru pada kategori tinggi.

Transformasi Kualitas Pembelajaran di Kelas Dari sisi implementasi, program ini terbukti produktif mengubah kultur pengajaran di kelas menjadi lebih interaktif. Guru berhasil mengurangi ketergantungan pada metode konvensional berbasis lembar kerja (LK) dan menggantinya dengan aktivitas berbasis edugame digital yang lebih dinamis. Kebermanfaatan metode ini terlihat nyata pada respons peserta didik yang menunjukkan antusiasme tinggi serta keterlibatan aktif dalam menyelesaikan tantangan permainan sesuai prinsip computational thinking. Hal ini mengindikasikan bahwa program efektif mengatasi masalah pembelajaran yang monoton dan mampu menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak sejak dini.

Ketersediaan Produk Luaran yang Berkelanjutan Secara luaran fisik, kegiatan PKM ini memiliki tingkat produktivitas tinggi karena menghasilkan perangkat ajar yang konkret dan siap pakai. Program ini berhasil menciptakan produk berupa modul pembelajaran Computational Thinking, perangkat lunak (software) edugame, serta dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis inkuiri yang disusun oleh guru. Keberadaan produk-produk ini menjamin kebermanfaatan program yang berkelanjutan (sustainable), di mana guru dan sekolah memiliki aset materi ajar yang dapat terus digunakan dan dikembangkan secara mandiri meskipun kegiatan pendampingan telah selesai.

## BAB 7. LUARAN YANG DICAPAI

### 7.1 Peningkatan Level Keberdayaan Mitra

Aspek pertama yang dicapai adalah peningkatan kemampuan manajemen mitra. Melalui penyusunan modul pelatihan, sosialisasi awal, dan perancangan edugame penyanding, guru-guru PAUD di Gugus VIII Pamulang mulai memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai penerapan *computational thinking* (CT). Proses ini mendorong efektivitas manajemen pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan CT dengan pendekatan inkuiri dan permainan edukatif.

Selain itu, pada aspek sosial kemasyarakatan, kegiatan sosialisasi berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran guru serta orang tua mengenai pentingnya pembelajaran abad 21 berbasis teknologi yang tidak hanya bergantung pada lembar kerja namun juga teknologi digital mengikuti perkembangan zaman namun tetap memperhatikan proses inquiry dalam pembelajaran. Hal ini menjadi langkah awal menuju peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan PAUD. Dengan demikian, luaran pada tingkat keberdayaan mitra telah mencapai target sesuai rencana.

### 7.2 ARTIKEL ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN MELALUI JURNAL SINTA

Publikasi hasil kegiatan dalam bentuk artikel ilmiah, media massa, serta karya visual. Artikel ilmiah sudah dalam proses review pada jurnal terindeks SINTA ([Jurnal JPPM Universitas Muhammadiyah Purwokerto](#)), dengan fokus pada inovasi penerapan CT melalui edugame di PAUD. Publikasi ini direncanakan untuk mendokumentasikan praktik baik sekaligus menyebarluaskan pengetahuan secara akademis..

### 7.3 PUBLIKASI BERITA MEDIA MASSA

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini juga telah mendapatkan publikasi di media massa online [MileniaNews](#) pada tanggal 13 Desember 2025 dengan tajuk "Workshop Eduplay Dorong Inovasi Pembelajaran Komputasional Thinking di PAUD". Berita tersebut menyoroti keberhasilan tim pengabdian dari Universitas Panca Sakti Bekasi dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran Computational Thinking melalui pendekatan Eduplay di Gugus VIII PAUD Pamulang, yang dinilai efektif dalam mengubah paradigma guru untuk menanamkan kemampuan berpikir logis dan sistematis pada anak usia dini secara menyenangkan.

### 7.4 AUDIO VISUAL BERUPA VIDEO

Selain publikasi di media massa, dokumentasi pelaksanaan kegiatan juga telah didiseminasi dalam bentuk audio visual berupa video yang diunggah pada kanal YouTube resmi [Fakultas Pascasarjana PSUB](#). Video berjudul "Workshop Computational Thinking dengan Edugame Play Inquiry untuk Guru PAUD – PKM DPPM 2025" tersebut menampilkan rangkuman komprehensif mulai dari sosialisasi, pelaksanaan workshop, hingga testimoni keberhasilan transformasi pembelajaran di Gugus VIII Pamulang yang kini lebih hidup dan mengurangi penggunaan lembar kerja.

### 7.5 VISUAL BERUPA POSTER

Sebagai bagian dari strategi diseminasi informasi yang komprehensif, tim pengabdian juga telah menyusun dan mempublikasikan luaran dalam bentuk [Poster Ilmiah](#). Poster ini dirancang secara visual untuk merangkum keseluruhan esensi kegiatan PKM, mulai dari identifikasi permasalahan mitra terkait metode pembelajaran konvensional, solusi yang ditawarkan melalui "Workshop Pembelajaran Computational

Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry", profil kepakaran tim, hingga hasil signifikan berupa peningkatan kompetensi guru sebesar 80%. Poster ini berfungsi sebagai media informasi publik yang ringkas dan menarik untuk menggambarkan dampak nyata program, serta mencantumkan dukungan pendanaan dari DPPM DIKTI SAINTEK tahun 2025.

## BAB 8. KESIMPULAN DAN SARAN

### 8.1 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tahap pra-pelaksanaan dengan capaian utama berupa sosialisasi, penyusunan modul pelatihan, serta pengembangan edugame penyanding yang lebih sederhana dibandingkan Code.org. Upaya ini menjadi fondasi penting bagi peningkatan kompetensi guru PAUD dalam mengintegrasikan computational thinking (CT) ke dalam kegiatan pembelajaran berbasis inkuiri.

Produk utama berupa modul dan aplikasi telah dirancang sesuai dengan kebutuhan mitra, yakni guru PAUD di Gugus VIII Pamulang, yang selama ini masih dominan menggunakan metode konvensional berbasis LKA. Kehadiran produk ini diharapkan dapat memperkaya strategi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan anak, serta memperkuat kolaborasi antara guru dan orang tua.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pendidikan anak usia dini di era digital. Keberhasilan tahap awal memberikan gambaran bahwa program ini memiliki potensi besar untuk memberikan dampak jangka panjang terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, penguatan kompetensi guru, serta terciptanya ekosistem belajar yang lebih inovatif di PAUD.

### 8.2 Saran

Pertama, kepada guru mitra, disarankan untuk terus memanfaatkan modul sebagai pedoman dalam menyusun RPPH dan tidak ragu menggunakan aplikasi edugame dalam kegiatan belajar, meskipun secara bertahap. Konsistensi penggunaan akan mempercepat adaptasi dan meningkatkan kepercayaan diri guru.

Kedua, kepada orang tua dan masyarakat, diharapkan dapat memberikan dukungan penuh dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Pendampingan anak di rumah ketika menggunakan edugame sangat penting untuk memperkuat pengalaman belajar yang diperoleh di sekolah.

Ketiga, kepada tim pengabdian maupun peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk memperluas skala penerapan program ke gugus PAUD lainnya, sekaligus melakukan evaluasi komprehensif pasca implementasi. Dengan demikian, modul dan aplikasi dapat terus disempurnakan serta berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran berbasis computational thinking di tingkat nasional.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Maharani S, Nusantara T, As'ari AR, ... Computational thinking pemecahan masalah di abad ke-21 [Internet]. ... : Katalog Dalam Terbitan .... pics.unipma.ac.id; 2020. Available from: [http://pics.unipma.ac.id/content/download/B009\\_26\\_10\\_2021\\_04\\_58\\_22Haki buku CT1.pdf](http://pics.unipma.ac.id/content/download/B009_26_10_2021_04_58_22Haki_buku_CT1.pdf)
2. Lee KH, Koh EH, Hong CU, Lee Y, ... Application and Effectiveness Analysis of Software Education Program for Computational Thinking in Early Childhood. *Journal of ....* 2020.
3. Zeng Y, Yang W, Bautista A. Computational thinking in early childhood education: Reviewing the literature and redeveloping the three-dimensional framework. *Educational Research Review*. 2023.
4. Alia T, Irwansyah I. Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]. *Polyglot J Ilm*. 2018;
5. Priyanti N, Warmansyah J. Improving Critical Thinking Skills of Early Childhood through Inquiry Learning. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2021;5(2):2241–9.
6. Suryaningsih NMA, Cahaya IME, Poerwati CE. Implementasi Penerapan Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *J Pendidik Indones*. 2016;5(2):212–20.
7. Jannah F, Hattarina S. Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis code.org Pada Pembelajaran di SDN Kedungdalem II Training Utilization of code.org Based Educational Games in SDN Kedungdalem II. *MENGABDI J Has Kegiat Bersama Masy* [Internet]. 2023;1(6):103–12. Available from: <https://doi.org/10.61132/mengabdi.v1i6.334>
8. **Priyanti N**. Pembelajaran abad 21 bagi anak usia dini. Bekasi: Panca Sakti University Press; 2022. 157 p.

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1 Foto Kegiatan



Gambar Sosialisasi Kegiatan



Gambar Modul PKM dan Edugame



Gambar Dokumentasi Workshop

LAMPIRAN 2 Bukti hasil analisis kuantitatif peningkatan level keberdayaan  
Tabel Analisis Statistik Pre-Test  
dan Post Test

|        |           | Paired Samples Statistics |    |                |                 |
|--------|-----------|---------------------------|----|----------------|-----------------|
|        |           | Mean                      | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pre-Test  | 58.5000                   | 40 | 1.13228        | .17903          |
|        | Post-Test | 80.4500                   | 40 | 1.56811        | .24794          |

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Statistics*, diperoleh gambaran peningkatan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata guru meningkat dari 58,50 pada pre-test menjadi 80,45 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa tingkat penguasaan kompetensi guru setelah pelatihan mencapai lebih dari 80% dari skor maksimum, yang berada pada kategori tinggi.

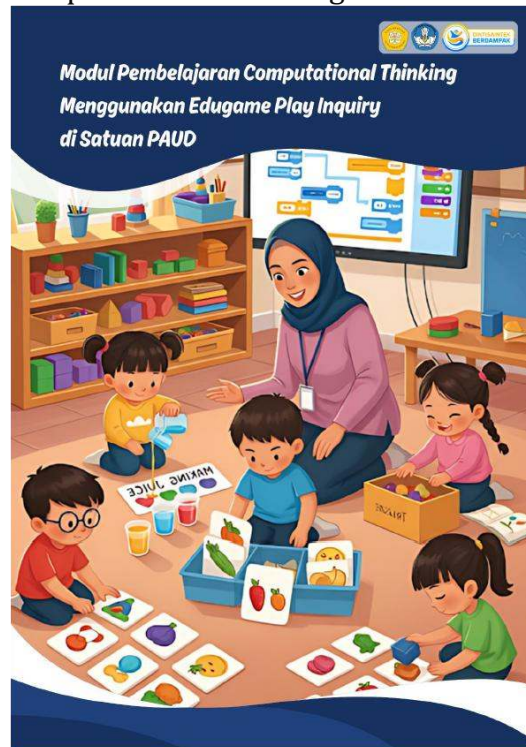
Tabel Hasil uji *Paired Sample t-Test*

| Paired Samples Test |                      |                   |                    |                                              |           | t         | Sig. (2-<br>df tailed) |        |
|---------------------|----------------------|-------------------|--------------------|----------------------------------------------|-----------|-----------|------------------------|--------|
| Paired Differences  |                      | Std.<br>Deviation | Std. Error<br>Mean | 95% Confidence Interval<br>of the Difference |           |           |                        |        |
|                     | Mean                 |                   |                    |                                              |           | Lower     | Upper                  |        |
| Pair 1              | Pre Test - Post Test | -21.95            | 1.93417            | .30582                                       | -22.56858 | -21.33142 | -71.774                | 39.001 |

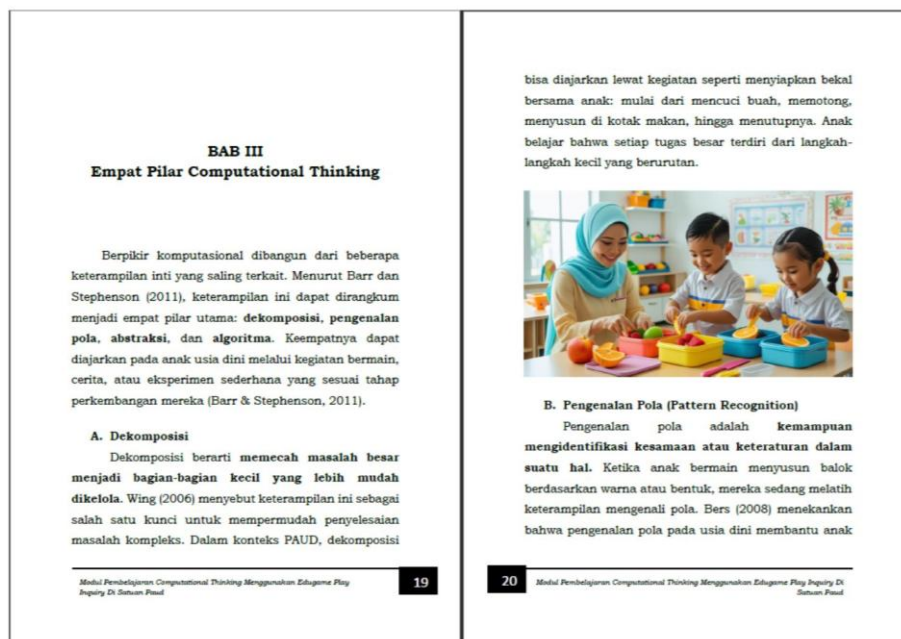
Hasil pengujian menunjukkan nilai  $t = -71,774$  dengan derajat kebebasan (df) sebesar 39 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed)  $< 0,001$ . Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan melalui penerapan *Edugame Play Inquiry* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam pembelajaran berbasis *computational thinking*.

Rentang confidence interval 95% berada pada nilai -22,56858 hingga -21,33142, yang menegaskan bahwa seluruh selisih rata-rata berada pada interval negatif dan konsisten, sehingga memperkuat keandalan hasil pengujian statistik.

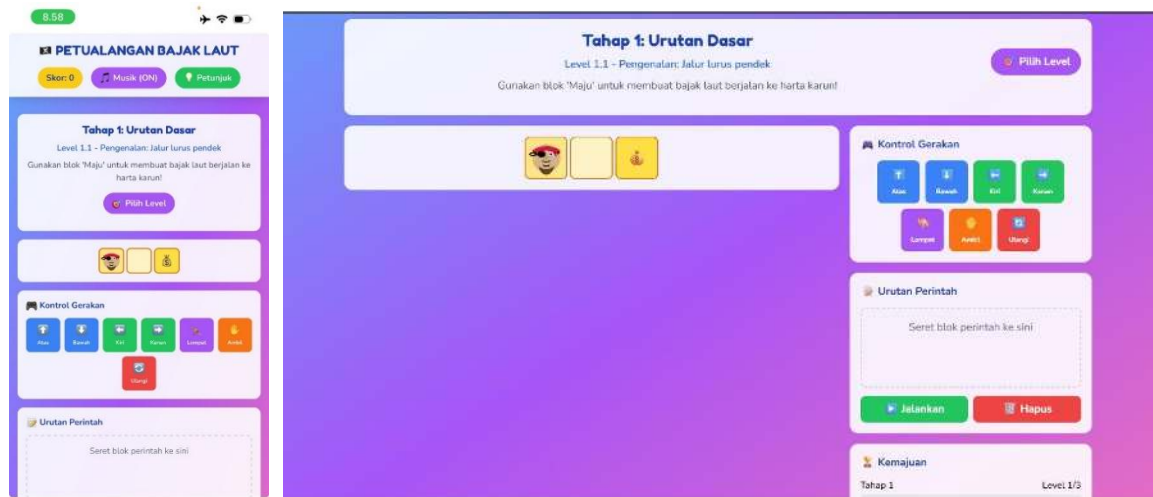
### LAMPIRAN 3 Produk hasil implementasi teknologi



Gambar Sampul Buku Modul modul pelatihan berbasis *computational thinking* dengan pendekatan Edugame Play Inquiry



Gambar isi modul Buku Modul modul pelatihan berbasis *computational thinking* dengan pendekatan Edugame Play Inquiry



Gambar Tampilan awal edugame dalam tampilan *handpone*  
 Gambar Tampilan awal edugame dalam tampilan *Dekstop*

#### LAMPIRAN 4 Artikel Berita



Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini juga telah mendapatkan publikasi di media massa online [MileniaNews](https://milenia.news) pada tanggal 13 Desember 2025 dengan tajuk "Workshop Eduplay Dorong Inovasi Pembelajaran Komputasional Thinking di PAUD"

## LAMPIRAN 5 Link YouTube



Selain publikasi di media massa, dokumentasi pelaksanaan kegiatan juga telah didiseminasi dalam bentuk audio visual berupa video yang diunggah pada kanal YouTube resmi [Fakultas Pascasarjana PSUB](#). Video berjudul "Workshop Computational Thinking dengan Edugame Play Inquiry untuk Guru PAUD – PKM DPPM 2025"

## LAMPIRAN 6 Laporan Penggunaan Anggaran

Laporan Penggunaan Anggaran sudah terupload di profil Bima

## LAMPIRAN 7 BAST

BAST sudah terupload di profil Bima

## LAMPIRAN 8 Poster

Poster sudah terupload di profil Bima

## LAMPIRAN 9 File Presentasi dalam Power Point

File Presentasi dalam Power Point sudah terupload di profil Bima

## LAMPIRAN 10 Berita Acara Penyelesaian Pekerjaan

Berita Acara Penyelesaian Pekerjaan sudah terupload di profil Bima

## LAMPIRAN 11 Indikator Capaian Luaran

Luaran Wajib

| No | Judul                                                       | Status Target                   | Status Saat Ini                 | Aksi |
|----|-------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|------|
| 1  | Artikel ilmiah - Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINTA | Published                       | Sedang Direview                 |      |
| 2  | Publikasi berita pada media massa - Elektronik              | Terbit                          | Terbit                          |      |
| 3  | Karya audio visual - Video kegiatan                         | Unggah di laman Youtube lembaga | Unggah di laman Youtube lembaga |      |
| 4  | Karya visual - Poster                                       | Tercapai                        | Tercapai                        |      |

Gabar Indikator Capaian Luaran

## Workshop Pembelajaran *Computational Thinking* Menggunakan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan

<sup>1\*)</sup>Nita Priyanti, <sup>2)</sup>Irma Yuliantina, <sup>3)</sup>Ali Mulyanto, <sup>4)</sup>Chandra Apriyansyah, <sup>5)</sup>Tedy Andrian, <sup>6)</sup>Oni Kelana Ihsan Sujoni, <sup>7)</sup>Qurota A'yun, <sup>8)</sup>Hayatunnufus, <sup>9)</sup>Hida Hidayah Aziz

<sup>1,2,4,5,6,7,8,9)</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

<sup>3)</sup> Teknik Elektro Dan Informatika, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

\*email korespondensi: [nitapriyanti@panca-sakti.ac.id](mailto:nitapriyanti@panca-sakti.ac.id)

No hp: 0812-9393-7205

DOI:

10.30595/jppm.xxxx

Histori Artikel:

Diajukan:

xx/xx/20xx

Diterima:

xx/xx/20xx

Diterbitkan:

xx/xx/20xx

### Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di era digital menuntut pengintegrasian keterampilan berpikir komputasional (*computational thinking*), namun observasi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional berbasis lembar kerja akibat keterbatasan kompetensi guru dalam teknologi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di Gugus VIII PAUD Pamulang melalui penerapan strategi Edugame Play Inquiry menggunakan media edukatif digital yang dirancang khusus oleh tim pengabdian. Metode pelaksanaan menerapkan pendekatan partisipatif dengan lima strategi utama: pendidikan masyarakat, difusi ipteks, pelatihan (*hands-on*), mediasi, dan advokasi. Hasil kegiatan menunjukkan efektivitas program yang signifikan, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai kompetensi guru dari 58,50 pada pre-test menjadi 80,45 pada post-test, yang menempatkan penguasaan guru pada kategori tinggi (>80%). Analisis statistik menggunakan Paired Sample t-Test mengonfirmasi signifikansi perbedaan tersebut dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Selain peningkatan kompetensi, program ini menghasilkan luaran berupa modul pembelajaran dan software edugame yang mendukung implementasi pembelajaran interaktif di kelas. Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD serta terlaksana atas dukungan pendanaan dari DPPM KEMENDIKTI SAINTEK tahun 2025.

**Kata kunci:** *Computational Thinking*; Edugame; Play Inquiry; Kompetensi Guru; PAUD.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

**Abstract**

Early Childhood Education (ECE) in the digital era necessitates the integration of computational thinking skills; however, field observations indicate that instruction remains dominated by conventional worksheet-based methods due to limitations in teachers' technological competence. This Community Service (PKM) activity aims to enhance teacher competence in Cluster VIII ECE Pamulang through the implementation of the Edugame Play Inquiry strategy, utilizing digital educational media specifically designed by the service team. The implementation method employs a participatory approach comprising five key strategies: community education, diffusion of science and technology, hands-on training, mediation, and advocacy. The results demonstrate significant program effectiveness, evidenced by an increase in the average teacher competence score from 58.50 in the pre-test to 80.45 in the post-test, placing teacher mastery within the high category (>80%). Statistical analysis using the Paired Sample t-Test confirmed the significance of this difference, with a Sig. (2-tailed) value of < 0.001. In addition to competence enhancement, the program produced outputs in the form of learning modules and edugame software to support the implementation of interactive learning in the classroom. This community service initiative successfully provided practical solutions to improve the quality of learning in ECE and was executed with funding support from DPPM KEMENDIKTI SAINTEK in 2025.

**Keywords:** Computational Thinking; Edugame; Play Inquiry; Teacher Competence; ECE

**Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase fundamental yang menentukan kualitas generasi bangsa di masa mendatang, sehingga intervensi pada tahap ini menjadi sangat strategis. Pada era digital, kemampuan berpikir komputasional atau *computational thinking* dipandang sebagai salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat penting dimiliki anak sejak dini karena terkait dengan pemecahan masalah dan kreativitas (Maharani et al., 2020; Lee et al., 2020). Namun, kenyataannya banyak lembaga PAUD di Indonesia masih mengandalkan metode konvensional berupa penggunaan lembar kerja, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang interaktif. Observasi awal pada Gugus VIII PAUD di Pamulang, Tangerang Selatan, menunjukkan rendahnya penerapan metode inovatif berbasis teknologi yang mampu memfasilitasi keterampilan berpikir komputasional anak (Zeng et al., 2023). Kondisi ini memunculkan kesenjangan antara tuntutan zaman dengan praktik pembelajaran yang dijalankan di lapangan. Keterbatasan guru dalam menguasai teknologi edukatif juga semakin

memperburuk situasi. Guru seringkali merasa kesulitan merancang kegiatan belajar yang mendorong anak untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Selain itu, minimnya fasilitas penunjang berbasis digital membuat proses pembelajaran tidak berkembang sesuai kebutuhan generasi sekarang. Persoalan ini bukan hanya dialami oleh lembaga PAUD di Pamulang, tetapi juga di berbagai daerah lain dengan kondisi serupa. Maka, analisis situasi ini menegaskan perlunya intervensi melalui program pengabdian masyarakat yang mampu menghadirkan solusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di tingkat PAUD.

Berbagai isu strategis terkait rendahnya kualitas pembelajaran berbasis *computational thinking* muncul dalam konteks keterbatasan kapasitas guru. Guru PAUD masih memiliki keterampilan pedagogis yang cenderung tradisional dan kurang siap beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya variasi kegiatan belajar yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak secara mendalam. Sebagaimana diungkapkan Priyanti dan Warmansyah (2021), model pembelajaran inkuiri terbukti lebih efektif dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dibandingkan metode konvensional. Di sisi lain, Suryaningsih et al. (2016) menegaskan bahwa penerapan inkuiri terbimbing dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan. Dengan demikian, terdapat bukti empiris bahwa pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri relevan untuk diterapkan pada konteks PAUD. Namun, permasalahannya terletak pada kurangnya kesempatan guru untuk mendapatkan pelatihan yang memadai dalam mengintegrasikan metode tersebut ke dalam praktik sehari-hari. Faktor lain yang memperparah situasi adalah rendahnya partisipasi masyarakat dalam mendukung inovasi pembelajaran di PAUD. Keterbatasan dukungan sarana dan kolaborasi antar-lembaga pendidikan juga menjadi isu yang perlu ditangani secara sistematis. Oleh sebab itu, peningkatan kapasitas guru dan penyediaan sarana pendukung berbasis teknologi sangat mendesak untuk dilakukan.

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian terdahulu menunjukkan keberhasilan penggunaan teknologi edukatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak. Misalnya, Kale et al. (2023) menemukan bahwa platform Code.org efektif dalam membantu anak memahami konsep algoritma secara sederhana melalui permainan edukatif. Penelitian Jannah dan Hattarina (2023) juga memperlihatkan bahwa pelatihan pemanfaatan game edukasi berbasis Code.org di sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan guru sekaligus motivasi siswa. Hal ini menegaskan bahwa pengintegrasian teknologi digital dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Dalam konteks PAUD, Mursyidah dan

Mardiana (2023) menekankan pentingnya penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir komputasional anak usia 5–6 tahun, terutama dalam menghadapi tantangan era Society 5.0. Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, kegiatan pendampingan berbasis teknologi terbukti mampu memperkuat kapasitas guru dalam mendesain pembelajaran kreatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting untuk mereplikasi keberhasilan penelitian dan kegiatan pengabdian tersebut ke dalam program yang lebih sistematis dan berkelanjutan di PAUD. Program semacam ini akan memastikan bahwa praktik baik yang terbukti efektif dapat menjangkau lebih banyak guru dan anak di berbagai daerah. Dengan landasan tersebut, intervensi berupa workshop berbasis Edugame Play Inquiry menjadi relevan sebagai solusi nyata.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dirancang tim pengusul hadir untuk menjawab berbagai persoalan di atas dengan pendekatan inovatif dan partisipatif. PKM ini menawarkan solusi berupa pelaksanaan workshop pembelajaran *computational thinking* menggunakan Edugame Play Inquiry yang didukung oleh *software edugame*. Workshop ini tidak hanya melatih guru dalam aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga memberikan pemahaman pedagogis tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran inkuiri. Melalui pendekatan hands-on dan experiential learning, guru akan didorong untuk merancang kegiatan belajar yang memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi dan

mengurangi ketergantungan pada metode konvensional berbasis lembar kerja. Lebih jauh, workshop ini juga akan memperkuat keterlibatan masyarakat dan orang tua melalui kegiatan kolaboratif berbasis proyek. Dengan demikian, keterbatasan partisipasi masyarakat dalam pendidikan dapat diatasi secara bertahap. Selain itu, program PKM ini sejalan dengan agenda nasional Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), serta mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi. Dengan adanya sinergi antara inovasi teknologi, pendekatan inkuiri, dan partisipasi masyarakat, PKM ini dirancang untuk memberikan dampak berkelanjutan bagi mitra sasaran.

Tujuan utama dari pelaksanaan PKM ini adalah meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *computational thinking* melalui penerapan *Edugame Play Inquiry*. Secara khusus, program ini bertujuan: (1) membekali guru dengan keterampilan praktis dalam merancang pembelajaran berbasis inkuiri yang interaktif dan menyenangkan; (2) memperkenalkan penggunaan *software edugame* sebagai media edukatif untuk menanamkan konsep berpikir komputasional pada anak usia dini; (3) memperkuat kolaborasi antar-lembaga pendidikan dan masyarakat dalam mendukung inovasi pembelajaran; serta (4) menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Dengan tujuan tersebut, program ini diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya kualitas pembelajaran berbasis teknologi di PAUD. Selain itu, PKM ini juga relevan dengan upaya pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya pada tujuan ke-4 tentang pendidikan berkualitas. Secara praktis, keberhasilan

PKM ini akan memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia. Dengan fondasi penguatan kapasitas guru, dukungan sarana digital, serta keterlibatan masyarakat, program ini diproyeksikan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, pelaksanaan PKM ini memiliki urgensi tinggi untuk segera direalisasikan dalam rangka mendukung penciptaan generasi emas Indonesia yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing global.

### **Metode**

sasaran.

Metode pelaksanaan PKM ini dirancang secara komprehensif untuk menyelesaikan permasalahan mitra melalui pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Adapun metode yang digunakan meliputi lima strategi utama: **pendidikan masyarakat, difusi ipteks, pelatihan, mediasi, dan advokasi**, yang secara terpadu diarahkan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *computational thinking*.

#### **1. Pendidikan Masyarakat**

Pendidikan masyarakat dilakukan melalui kegiatan **penyuluhan** kepada guru dan orang tua siswa di Gugus VIII PAUD. Penyuluhan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya berpikir komputasional pada anak usia dini serta urgensi penggunaan metode pembelajaran berbasis inkuiri. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk seminar interaktif yang dilengkapi dengan materi visual, video pembelajaran, dan contoh praktik terbaik dari penelitian sebelumnya (Priyanti &

Warmansyah, 2021; Suryaningsih et al., 2016). Melalui kegiatan ini, guru dan orang tua diharapkan memiliki kesadaran bahwa pengenalan teknologi edukatif bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan era digital.

## 2. **Difusi Ipteks**

Difusi ilmu pengetahuan dan teknologi dilakukan dengan memperkenalkan **edugame yang telah dirancang oleh TIM Pengabdian** sebagai inovasi pembelajaran. Platform ini difungsikan sebagai media utama dalam mengajarkan *computational thinking* melalui *Edugame Play Inquiry*. Guru diberi akses ke modul digital, perangkat lunak edukatif, serta sumber daya daring yang dapat langsung digunakan di kelas. Dengan adanya difusi ipteks, guru mendapatkan produk berupa paket media pembelajaran berbasis digital yang siap diaplikasikan, sehingga mampu meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Produk yang dihasilkan bukan hanya berupa modul ajar, melainkan juga konten digital seperti video pembelajaran, edugame, serta poster interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran di kelas maupun di rumah.

## 3. **Pelatihan**

Pelatihan merupakan inti dari kegiatan PKM ini, di mana guru PAUD dilibatkan dalam **workshop berbasis praktik langsung (hands-on training)**. Pada sesi ini, guru berlatih menerapkan metode pembelajaran inkuiri

menggunakan *software edugame*. Pelatihan mencakup demonstrasi penggunaan teknologi, perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis *computational thinking*, serta simulasi kelas yang menekankan *learning by doing*. Dengan metode ini, guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menguasai keterampilan praktis dalam mendesain kegiatan pembelajaran kreatif.

## 4. **Mediasi**

Tim pelaksana PKM berperan sebagai mediator untuk memperkuat **jejaring kolaborasi antar-lembaga PAUD** di Gugus VIII. Mediasi dilakukan dengan membangun forum komunikasi antara guru, kepala sekolah, dan masyarakat dalam mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Tim juga memfasilitasi diskusi antar-guru dalam bentuk *focus group discussion (FGD)* untuk membahas kendala dan strategi inovasi. Dengan adanya peran mediasi ini, hubungan antar-lembaga pendidikan menjadi lebih sinergis, sehingga memunculkan komitmen bersama dalam menerapkan pendekatan pembelajaran baru.

## 5. **Advokasi**

Kegiatan advokasi dilakukan dalam bentuk **pendampingan intensif** kepada guru setelah pelaksanaan *workshop*. Pendampingan bertujuan memastikan bahwa guru tidak hanya berhenti pada tahap pemahaman, tetapi juga mampu mengimplementasikan metode baru secara konsisten di kelas. Tim

PKM mendampingi guru dalam menyusun perangkat ajar, melakukan observasi di kelas, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain itu, advokasi juga mencakup upaya memperjuangkan keberlanjutan program dengan mendorong dukungan dari pemangku kepentingan, seperti dinas pendidikan, komite sekolah, dan masyarakat sekitar.

### Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan PKM “Workshop Pembelajaran *Computational Thinking* Menggunakan *Edugame Play Inquiry*” pada Gugus VIII PAUD Pamulang menunjukkan sejumlah hasil penting. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: sosialisasi konsep *computational thinking*, pembuatan modul pembelajaran, pembuatan media digital interaktif, Workshop pembelajara *computational thinking*, serta pendampingan implementasi di kelas.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan



Gambar 2 & 3 Modul PKM dan Edugame



Gambar 4 Dokumentasi Workshop

Tabel 1 Analisis Statistik Pre-Test dan Post Test

|                 | Paired Samples Statistics |    |                |                 |
|-----------------|---------------------------|----|----------------|-----------------|
|                 | Mean                      | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 Pre-Test | 58.5000                   | 40 | 1.13228        | .17903          |
| Post-TesT       | 80.4500                   | 40 | 1.56811        | .24794          |

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Statistics*, diperoleh gambaran peningkatan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata guru meningkat dari 58,50 pada pre-test menjadi 80,45 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa tingkat penguasaan kompetensi guru setelah pelatihan mencapai lebih dari 80% dari skor maksimum, yang berada pada kategori tinggi.

Perbedaan nilai standar deviasi antara pre-test dan post-test mengindikasikan bahwa setelah pelatihan terdapat variasi pemahaman yang lebih luas, yang mencerminkan proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan secara bertahap pada masing-masing peserta. Tim pengabdian juga melakukan uji *Paired Sample t-Test* yang dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 2. Hasil uji *Paired Sample t-Test*

**Paired Samples Test**

|        |                     | Paired Differences |                |                 |                                           |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|---------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|-----------|---------|----|-----------------|
|        |                     | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|        |                     |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pair 1 | Pre Test – Post Tes | -21.95             | 1.93417        | .30582          | -22.56858                                 | -21.33142 | -71.774 | 39 | .000            |

Hasil pengujian menunjukkan nilai  $t = -71,774$  dengan derajat kebebasan (df) sebesar 39 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed)  $< 0,001$ . Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan melalui penerapan *Edugame Play Inquiry* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru PAUD dalam pembelajaran berbasis *computational thinking*.

Rentang confidence interval 95% berada pada nilai -22,56858 hingga -21,33142, yang menegaskan bahwa seluruh selisih rata-rata berada pada interval negatif dan konsisten, sehingga memperkuat keandalan hasil pengujian statistik.

Dalam kegiatan ini pendampingan dilakukan secara berkala selama empat minggu setelah penerapan teknologi pembelajaran untuk memastikan bahwa para guru mampu menerapkan metode pembelajaran baru secara optimal. Tim PKM melakukan evaluasi terhadap implementasi program melalui observasi pembelajaran di kelas serta pengumpulan

umpan balik dari guru dan peserta didik.



Gambar 5. Pelaksanaan Pendampingan

Pada tahap implementasi di kelas, guru berhasil mengganti sebagian penggunaan lembar kerja (LK) konvensional dengan aktivitas berbasis edugame digital. Anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme tinggi, serta kemampuan mencoba, memperbaiki, dan menyelesaikan tantangan dalam permainan sesuai prinsip *computational thinking*. Selain itu, guru mampu menyusun RPPH berbasis Play Inquiry dan mengintegrasikan software edugame ke dalam langkah-langkah pembelajaran.

### Pembahasan

Keberhasilan peningkatan kompetensi ini tidak lepas dari penggunaan media *Edugame* yang visual dan interaktif. Berbeda dengan metode ceramah konvensional, penggunaan gim edukasi memungkinkan guru untuk memvisualisasikan algoritma dan pemecahan masalah secara konkret. Hal ini sejalan dengan temuan Papadakis (2021)

yang menyatakan bahwa aplikasi gim edukatif yang dirancang dengan antarmuka ramah pengguna (*user-friendly*) dapat menurunkan beban kognitif guru dan anak dalam memahami logika pemrograman dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain faktor media, pendekatan *Play Inquiry* menjadi kunci utama dalam mengubah pola pikir guru. Dalam pelatihan ini, guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan alat, tetapi juga bagaimana merancang aktivitas bermain yang memicu rasa ingin tahu. Bers (2020) dalam studinya menekankan bahwa *Computational Thinking* di PAUD harus diperkenalkan melalui pendekatan "taman bermain" (*coding as a playground*), di mana proses inkuiri dan eksplorasi lebih diutamakan daripada sekadar penguasaan sintaksis teknologi. Hal ini terlihat pada kemampuan guru menyusun RPPH yang tidak lagi kaku, melainkan memberikan ruang bagi anak untuk mencoba dan memperbaiki kesalahan (*debugging*) dalam suasana bermain.

Lebih jauh, pendampingan intensif pasca-workshop memberikan dampak psikologis positif terhadap kepercayaan diri guru dalam mengadopsi teknologi baru. Hambatan utama integrasi teknologi di PAUD sering kali bukan pada ketiadaan alat, melainkan pada resistensi dan kecemasan guru (*technophobia*). Sebagaimana diungkapkan oleh Kalogiannakis dan Papadakis (2019), efikasi diri guru merupakan prediktor terkuat dalam keberhasilan implementasi teknologi di kelas; pelatihan yang disertai pendampingan berkelanjutan terbukti efektif mengubah sikap skeptis guru menjadi penerimaan positif terhadap inovasi digital. Dengan demikian, kombinasi antara *tool* yang tepat (*Edugame*) dan pendekatan pedagogis yang relevan

(*Play Inquiry*) menjadi solusi komprehensif dalam program ini.

## **Simpulan**

Program Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelaksanaan *Workshop Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry* di Gugus VIII PAUD Pamulang terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 58,50 pada pre-test menjadi 80,45 pada post-test, yang menandakan bahwa tingkat penguasaan kompetensi guru setelah pelatihan mencapai lebih dari 80%. Dengan adanya pendampingan pascapelatihan, guru mampu mengimplementasikan pembelajaran inovatif berbasis teknologi di kelas, sehingga program ini berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAUD dan direkomendasikan untuk direplikasi pada konteks yang lebih luas.

## **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2025, sehingga seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan hingga implementasi program *Edugame Play Inquiry*, dapat berjalan dengan lancar. Apresiasi setinggi-tingginya kami sampaikan kepada para mitra sasaran, yakni kepala sekolah dan guru-guru hebat di Gugus VIII PAUD Pamulang, Tangerang Selatan, atas antusiasme, partisipasi aktif, serta keterbukaan dalam menerima inovasi pembelajaran. Tanpa kerja sama yang solid dari semua pihak, program ini tidak akan mencapai tujuannya.

## Referensi

- Bers, M. U. (2020). *Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003022602>
- Jannah, F., & Hattarina, S. (2023). Pelatihan pemanfaatan game edukasi berbasis Code.org pada pembelajaran di SDN Kedungdalem II. *Mengabdi: Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 1(6), 103–112. <https://doi.org/10.61132/mengabdi.v1i6.334>
- Kale, U., Yuan, J., & Roy, A. (2023). Thinking processes in Code.org: A relational analysis approach to computational thinking. *Computer Science Education*. <https://doi.org/10.1080/08993408.2023.2177163>
- Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2019). Evaluating pre-service kindergarten teachers' intention to adopt and use tablets and apps: A TAM-based study. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 13(3), 291–306. <https://doi.org/10.1504/IJMLO.2019.100481>
- Lee, K. H., Koh, E. H., Hong, C. U., & Lee, Y. (2020). Application and effectiveness analysis of software education program for computational thinking in early childhood. *Journal of The Korean Association of Information Education*, 24(1), 51–64.
- Maharani, S., Nusantara, T., & As'ari, A. R. (2020). *Computational thinking pemecahan masalah di abad ke-21*. UNIPMA Press. [tautan mencurigakan telah dihapus]
- Mursyidah, N. H., & Mardiana, E. A. P. (2023). Pengaruh permainan edukasi untuk meningkatkan computational thinking anak usia 5–6 tahun menuju Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muhammadiyah Bone*. <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1448>
- Papadakis, S. (2021). The impact of coding apps to support young children in computational thinking and computational fluency. A literature review. *Frontiers in Education*, 6, 657895. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.657895>
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). Improving critical thinking skills of early childhood through inquiry learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2241–2249. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.930>
- Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., & Poerwati, C. E. (2016). Implementasi penerapan inkuiri terbimbing dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 212–220. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8580>
- Zeng, Y., Yang, W., & Bautista, A. (2023). Computational thinking in early childhood education: Reviewing the literature and redeveloping the three-dimensional framework. *Educational Research Review*, 38, 100511. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100511>



Indeks

Pencarian



Beranda News Pendidikan Olahraga Teknologi Lifestyle ▾ Hiburan ▾ Kertas Kosong ▾ Mata Akademisi

Event Tokoh Ngobrolin Buku Ngobrol Bisnis

Beranda > Pendidikan >

## Pendidikan

# Workshop Eduplay Dorong Inovasi Pembelajaran Komputasional Thinking di PAUD

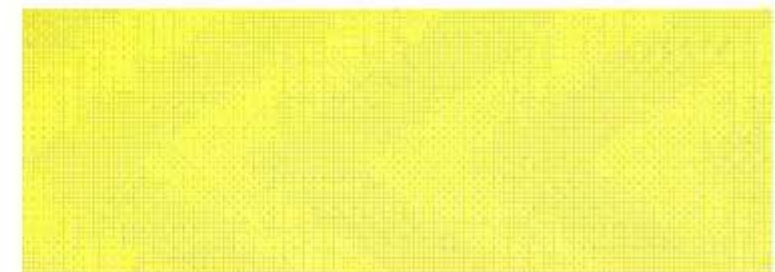
Irwan Kelana  
13 Desember 2025



## Profile



## Ads





**BiMA**



## WORKSHOP PEMBELAJARAN COMPUTATIONAL THINKING MENGUNAKAN EDUGAME PLAY INQUIRY PADA GUGUS VIII PAUD DI PAMULANG TANGERANG SELATAN

### PERMASALAHAN MITRA

Gugus VIII PAUD di Pamulang menghadapi dua aspek permasalahan prioritas, yaitu: **Aspek Manajemen**, yaitu pelayanan pendidikan yang kurang optimal, ditandai dengan masih digunakannya metode konvensional yang mengandalkan kertas dan lembar kerja dan adanya keterbatasan pengetahuan guru mengenai teknologi edukatif; serta **Aspek Sosial Kemasyarakatan**, yang dicirikan oleh kurangnya partisipasi masyarakat dalam kegiatan pendidikan dan minimnya kolaborasi antar lembaga pendidikan.



### KEPAKARAN TIM DAN SOLUSI

Tim Pengabdian Masyarakat dari Universitas Panca Sakti Bekasi (PSU) yaitu :

1. Assoc. Prof. Dr. Nita Priyanti, M.Pd. Sebagai Ketua Tim, Kepakaran literasi dan Media Pembelajaran
2. Assoc. Prof. Dr. Irma Yuliantina, M.Pd. Sebagai Anggota, Kepakaran Penhembangan Kurikulum dan konsep Berpikir Komputasional
3. Ali Mulianto, M.Kom. Sebagai Anggota, Kepakaran di bidang Ilmu Komputer

Pelaksanaan Pengabdian Juga di Bantu oleh mahasiswa dan mahasiswi Magister Pendidikan Anak Usia dini PSU yaitu : Tedy Andrian, Oni Kelana, Hayatunnufus, Hida Hidayah Aziz, dan Qurota A'yun.

Solusi yang dilakukan untuk menjawab permasalahan Mitra :

**“Workshop pembelajaran *computational thinking* menggunakan Edugame play Inquiry”**

Metode : Sosialisasi, Pelatihan, Penerapan Teknologi, Pendampingan dan Evalusai, Keberlanjutan Program.

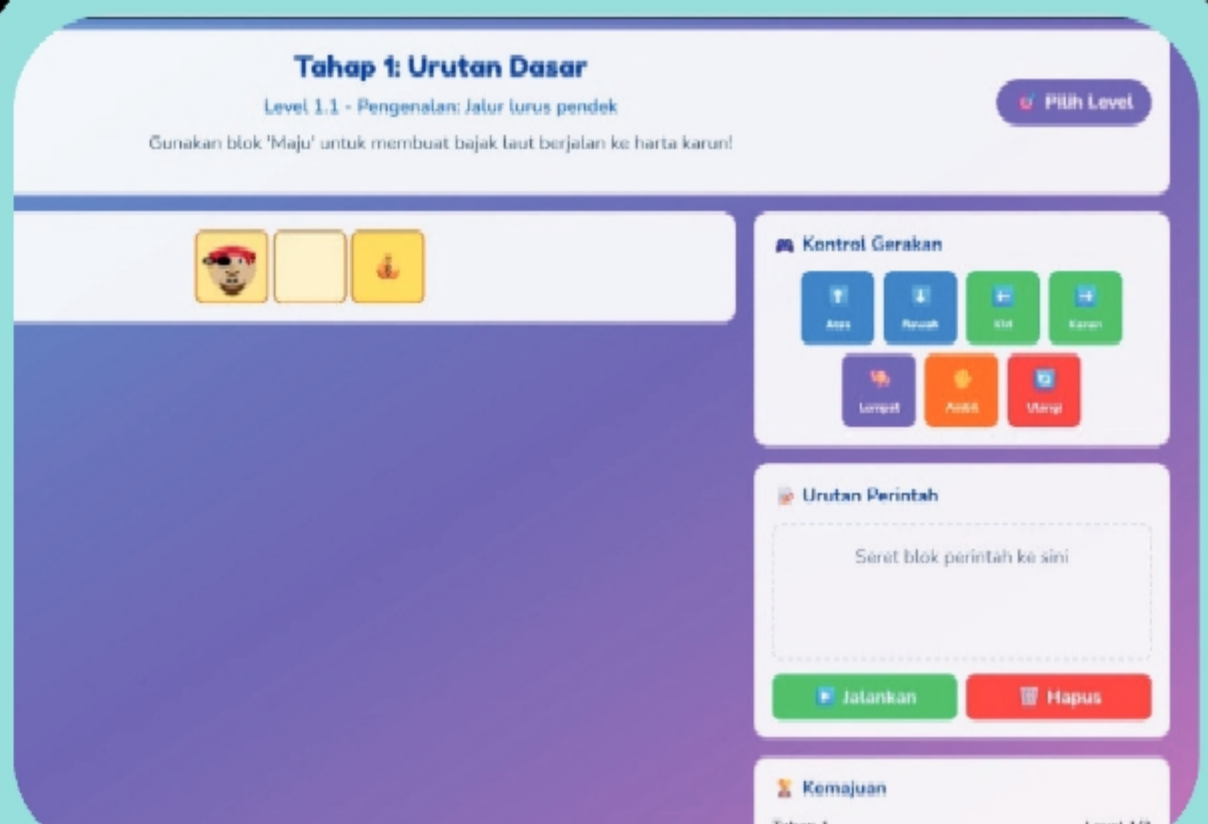
### HASIL PENGABDIAN



1. Sosialisasi Pelaksanaan PKM



2. Pembuatan Modul PKM



3. Pembuatan Edugame

4. Workshop pembelajaran *computational thinking* menggunakan Edugame play Inquiry



Hasil pelaksanaan pengabdian menunjukkan **pemahaman dan keterampilan *computational thinking*** pada guru menggunakan *Edugame play Inquiry* **meningkat sebesar 80%**, Hasil juga menunjukkan bahwa pembelajaran pada anak-anak tidak lagi hanya menggunakan LK namun memanfaatkan fasilitas digital dengan Edugame yang dirancang oleh Tim Pengabdian.

### LUARAN PENGABDIAN

1. Artikel ilmiah pada jurnal terindeks SINTA
2. Publikasi Berita pada Media Masa Kompas
3. Peningkatan Kemampuan Manajemen Mitra
4. Peningkatan Pengetahuan Mitra
5. Poster

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas dukungan dari **Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM)** atas pendanaan esensial tahun 2025. Dukungan ini krusial dalam upaya peningkatan kompetensi guru dan kualitas pendidikan anak usia dini di Gugus VIII PAUD Pamulang.

```
T-TEST PAIRS=Pretest WITH Posttest (PAIRED)
/ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

T-Test

| Notes                  |                                |                                                                                                                                      |
|------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Output Created         |                                | 13-DEC-2025 11:55:05                                                                                                                 |
| Comments               |                                |                                                                                                                                      |
| Input                  | Active Dataset                 | DataSet0                                                                                                                             |
|                        | Filter                         | <none>                                                                                                                               |
|                        | Weight                         | <none>                                                                                                                               |
|                        | Split File                     | <none>                                                                                                                               |
|                        | N of Rows in Working Data File | 40                                                                                                                                   |
| Missing Value Handling | Definition of Missing          | User defined missing values are treated as missing.                                                                                  |
|                        | Cases Used                     | Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.           |
| Syntax                 |                                | T-TEST PAIRS=Pretest<br>WITH Posttest (PAIRED)<br>/ES DISPLAY(TRUE)<br>STANDARDIZER(SD)<br>/CRITERIA=CI(.9500)<br>/MISSING=ANALYSIS. |
| Resources              | Processor Time                 | 00:00:00.02                                                                                                                          |
|                        | Elapsed Time                   | 00:00:00.01                                                                                                                          |

[DataSet0]

### Paired Samples Statistics

|        |                             | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|-----------------------------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan | 58.5000 | 40 | 1.13228        | .17903          |
|        | Setelah dilakukan Pelatiha  | 80.4500 | 40 | 1.56811        | .24794          |

### Paired Samples Correlations

|        |                                                          | N  | Correlation | Sig.  |
|--------|----------------------------------------------------------|----|-------------|-------|
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan & Setelah dilakukan Pelatiha | 40 | .000        | 1.000 |

### Paired Samples Test

|        |                                                          | Paired Differences |                |                 | 95% Confidence Interval of the Difference |
|--------|----------------------------------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|
|        |                                                          | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower                                     |
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah dilakukan Pelatiha | -21.95000          | 1.93417        | .30582          | -22.56858                                 |

### Paired Samples Test

|        |                                                          | Paired Differences | 95% Confidence Interval of the Difference |    |                 |
|--------|----------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------|----|-----------------|
|        |                                                          | Upper              | t                                         | df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah dilakukan Pelatiha | -21.33142          | -71.774                                   | 39 | .000            |

### Paired Samples Effect Sizes

|        |                                                          | Standardizer <sup>a</sup> | Point Estimate | 95% Confidence Interval |
|--------|----------------------------------------------------------|---------------------------|----------------|-------------------------|
|        |                                                          |                           |                | Lower                   |
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah dilakukan Pelatiha | Cohen's d                 | 1.93417        | -11.349                 |
|        |                                                          |                           |                | -13.872                 |

|                              |                    |         |         |         |
|------------------------------|--------------------|---------|---------|---------|
| - Setelah dilakukan Pelatiha | Hedges' correction | 1.95302 | -11.239 | -13.738 |
|------------------------------|--------------------|---------|---------|---------|

### Paired Samples Effect Sizes

|        |                                                             |                    | 95% Confidence<br>Interval <sup>a</sup><br>Upper |
|--------|-------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------|
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah<br>dilakukan Pelatiha | Cohen's d          | -8.818                                           |
|        |                                                             | Hedges' correction | -8.733                                           |

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

```
T-TEST PAIRS=Pretest WITH Posttest (PAIRED)
/ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

T-Test

| Notes                  |                                |                                                                                                                                      |
|------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Output Created         |                                | 13-DEC-2025 11:55:05                                                                                                                 |
| Comments               |                                |                                                                                                                                      |
| Input                  | Active Dataset                 | DataSet0                                                                                                                             |
|                        | Filter                         | <none>                                                                                                                               |
|                        | Weight                         | <none>                                                                                                                               |
|                        | Split File                     | <none>                                                                                                                               |
|                        | N of Rows in Working Data File | 40                                                                                                                                   |
| Missing Value Handling | Definition of Missing          | User defined missing values are treated as missing.                                                                                  |
|                        | Cases Used                     | Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.           |
| Syntax                 |                                | T-TEST PAIRS=Pretest<br>WITH Posttest (PAIRED)<br>/ES DISPLAY(TRUE)<br>STANDARDIZER(SD)<br>/CRITERIA=CI(.9500)<br>/MISSING=ANALYSIS. |
| Resources              | Processor Time                 | 00:00:00.02                                                                                                                          |
|                        | Elapsed Time                   | 00:00:00.01                                                                                                                          |

[DataSet0]

### Paired Samples Statistics

|        |                             | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|-----------------------------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan | 58.5000 | 40 | 1.13228        | .17903          |
|        | Setelah dilakukan Pelatiha  | 80.4500 | 40 | 1.56811        | .24794          |

### Paired Samples Correlations

|        |                                                          | N  | Correlation | Sig.  |
|--------|----------------------------------------------------------|----|-------------|-------|
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan & Setelah dilakukan Pelatiha | 40 | .000        | 1.000 |

### Paired Samples Test

|        |                                                          | Paired Differences |                |                 | 95% Confidence Interval of the Difference |
|--------|----------------------------------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|
|        |                                                          | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower                                     |
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah dilakukan Pelatiha | -21.95000          | 1.93417        | .30582          | -22.56858                                 |

### Paired Samples Test

|        |                                                          | Paired Differences | 95% Confidence Interval of the Difference |    |                 |  |
|--------|----------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------|----|-----------------|--|
|        |                                                          | Upper              | t                                         | df | Sig. (2-tailed) |  |
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah dilakukan Pelatiha | -21.33142          | -71.774                                   | 39 | .000            |  |

### Paired Samples Effect Sizes

|        |                                                          | Standardizer <sup>a</sup> | Point Estimate | 95% Confidence Interval |
|--------|----------------------------------------------------------|---------------------------|----------------|-------------------------|
|        |                                                          |                           |                | Lower                   |
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah dilakukan Pelatiha | Cohen's d                 | 1.93417        | -11.349                 |
|        |                                                          |                           |                | -13.872                 |

|                              |                    |         |         |         |
|------------------------------|--------------------|---------|---------|---------|
| - Setelah dilakukan Pelatiha | Hedges' correction | 1.95302 | -11.239 | -13.738 |
|------------------------------|--------------------|---------|---------|---------|

### Paired Samples Effect Sizes

|        |                                                             |                    | 95% Confidence<br>Interval <sup>a</sup><br>Upper |
|--------|-------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------|
| Pair 1 | Sebelum dilakukan Pelatihan - Setelah<br>dilakukan Pelatiha | Cohen's d          | -8.818                                           |
|        |                                                             | Hedges' correction | -8.733                                           |

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.



Indeks

Pencarian



Beranda News Pendidikan Olahraga Teknologi Lifestyle ▾ Hiburan ▾ Kertas Kosong ▾ Mata Akademisi

Event Tokoh Ngobrolin Buku Ngobrol Bisnis

Beranda > Pendidikan >

## Pendidikan

# Workshop Eduplay Dorong Inovasi Pembelajaran Komputasional Thinking di PAUD

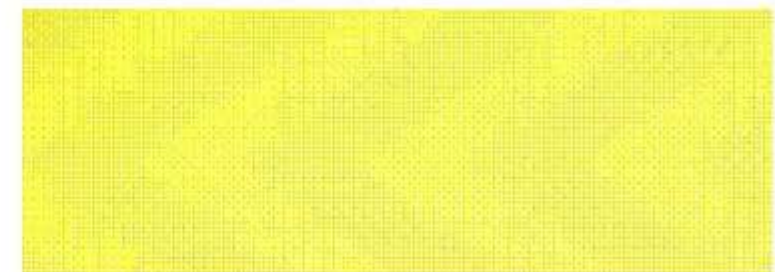
Irwan Kelana  
13 Desember 2025



## Profile



## Ads





# UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI

## TERAKREDITASI BAN-PT

Kampus A (Pusat) :

Jalan Hankam Raya No. 54, Jatirahayu, Pondok Melati, Kota Bekasi, Propinsi Jawa Barat, Kode Pos 17414,  
Telp. 021 8497 9181 Fax. 021 8497 0535 Website: [www.panca-sakti.ac.id](http://www.panca-sakti.ac.id) Email: [Info@panca-sakti.ac.id](mailto:Info@panca-sakti.ac.id)

### BERITA ACARA SERAH TERIMA ASET

Nomor: 252/LPPM/PKM/XII/2025

Pada hari ini Senin tanggal 29 September bertempat di Kantor Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Panca Sakti Bekasi telah terjadi penyerahan/ penerimaan barang sesuai dengan surat perjanjian penugasan dalam rangka pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Ruang Lingkup Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2025 antara:

Nama : Dr. Nita Priyanti, M.Pd.

Jabatan : Ketua TIM PKM

Alamat : Jln.cabe raya No 30 RT03/RW05 Pondok Cabe Udik, Pamulang,  
Tangerang  
Selatan, Banten

Selaku penanggungjawab perseorangan sebagai pihak yang menyerahkan,

Nama : Izun Ni'mah, M.Pd.

Jabatan : Ketua Gugus VIII PAUD Kecamatan Pamulang

Alamat : Jl. Sawi No. 90 RT03/RW05 Pondok Cabe Ilir, Kecamatan Pamulang,  
Tangerang Selatan, Banten

Sebagai mitra sasaran dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat dan sebagai pihak yang menerima barang.

Daftar rincian barang sebagai berikut:

| No. | Nama Barang | Jumlah Barang | Harga Satuan (Rp. )              | Total Harga (Rp.) |
|-----|-------------|---------------|----------------------------------|-------------------|
| 1   | Buku        | 50            | 80.000                           | 4.000.000         |
|     |             |               | <b>Jumlah Total Harga (Rp. )</b> | 4.000.000         |



# UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI

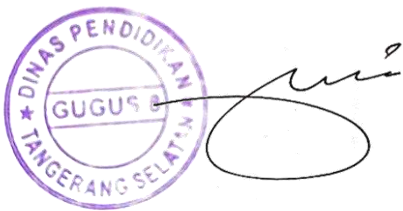
## TERAKREDITASI BAN-PT

Kampus A (Pusat) :

Jalan Hankam Raya No. 54, Jatirahayu, Pondok Melati, Kota Bekasi, Propinsi Jawa Barat, Kode Pos 17414,  
Telp. 021 8497 9181 Fax. 021 8497 0535 Website: [www.panca-sakti.ac.id](http://www.panca-sakti.ac.id) Email: [Info@panca-sakti.ac.id](mailto:Info@panca-sakti.ac.id)

Demikian Berita Acara Serah Terima Aset ini dibuat dengan nilai nominal sejumlah 50% dari total dana yang diterima. Seluruh aset/barang yang diserahkan kepada mitra sasaran/pihak penerima barang adalah benar diserahkan dan menjadi milik dari mitra sasaran/pihak penerima barang

Yang menerima:



Nama : Izun Ni'mah, M.Pd.  
NIK : 3674065907730008

Yang menyerahkan:



Nama: Dr. Nita Priyanti, M.Pd.  
NIDN. 0403077802

Mengetahui,

Ketua Lembaga PT



Dr. Leroy Holman Siahaan. M.Pd.  
NIDN. 0424118002



# UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI

## TERAKREDITASI BAN-PT

Kampus A (Pusat) :

Jalan Hankam Raya No. 54, Jatirahayu, Pondok Melati, Kota Bekasi, Propinsi Jawa Barat, Kode Pos 17414,

Telp. 021 8497 9181 Fax. 021 8497 0535 Website: [www.panca-sakti.ac.id](http://www.panca-sakti.ac.id) Email: [Info@panca-sakti.ac.id](mailto:Info@panca-sakti.ac.id)

### PERNYATAAN PENYELESAIAN PEKERJAAN, PENYUSUNAN LAPORAN DAN PEMENUHAN LUARAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Nita Priyanti, M.Pd.  
NIDN : 0403077802  
Instansi : Universitas Panca Sakti Bekasi  
Jabatan : Ketua Pelaksana  
Alamat : Jln.cabe raya No 30 RT03/RW05 Pondok Cabe Udik,  
Pamulang, Tangerang Selatan, Banten  
Nomor HP : 0812-9393-7205

Sehubungan dengan Kontrak Pengabdian kepada Masyarakat:

Tanggal Kontrak Induk\* : 28 Mei 2025  
Nomor Kontrak Induk\* : 121/C3/DT.05.00/PM/2025  
Tanggal Kontrak Turunan\*\* : 04 Juni 2025, 05 Juni 2025  
Nomor Kontrak Turunan\*\* : 8208/LL4/PG/2025, 124/PSU/LPPM/PKM/VI-2025  
Judul : Workshop Pembelajaran Computational Thinking  
Menggunakan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII  
PAUD di Pamulang Tangerang Selatan  
Tahun Usulan : 2025  
Tahun Pelaksanaan : 2025  
Jangka Waktu : 1 tahun  
Periode : Tahun ke 1 dari 1 tahun\*  
Dana : Rp. 39.000.000

| Periode    | Dana (Rp)      |
|------------|----------------|
| Tahun ke-1 | Rp. 39.000.000 |
| Tahun ke-2 |                |
| Tahun ke-3 |                |

Dengan ini menyatakan bahwa Saya telah menyelesaikan seluruh pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan ketentuan pada buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, mengunggah laporan kemajuan, laporan akhir, laporan penggunaan anggaran 100% disertai bukti pembelanjaan/pengeluaran yang sah dan telah memenuhi seluruh janji luaran wajib.



# UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI

## TERAKREDITASI BAN-PT

Kampus A (Pusat) :

Jalan Hankam Raya No. 54, Jatirahayu, Pondok Melati, Kota Bekasi, Propinsi Jawa Barat, Kode Pos 17414,

Telp. 021 8497 9181 Fax. 021 8497 0535 Website: [www.panca-sakti.ac.id](http://www.panca-sakti.ac.id) Email: [Info@panca-sakti.ac.id](mailto:Info@panca-sakti.ac.id)

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya ketidak sesuaian pelaporan dengan panduan ataupun dengan kondisi sebenarnya/pemalsuan/kelalaian/cedera janji dan/atau wanprestasi, saya bersedia untuk mengembalikan/menyetorkan kembali uang ke kas negara sebesar nilai sisa pekerjaan yang belum ada prestasinya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.



Bekasi , 12 Desember 2025

Dr. Nita Priyanti, M.Pd.

# Penggunaan Anggaran

Nama Ketua : NITA PRIYANTI

Judul : Workshop Pembelajaran Computational Thinking Menggunakan Edugame Play Inquiry pada Gugus VIII PAUD di Pamulang Tangerang Selatan

Tahun Pelaksanaan : 2025

Dana Disetujui : Rp. 39.000.000

| No | Komponen Biaya                           | No. Berkas                    | RAB            | Jumlah Terealisasi |
|----|------------------------------------------|-------------------------------|----------------|--------------------|
| 1  | Teknologi dan Inovasi                    |                               | Rp. 20.000.000 | Rp. 20.000.000     |
|    | Cetak Modul                              | -                             |                | Rp. 8.000.000      |
|    | Pembuatan Website                        | Inovice-<br>GMIHS202507053968 |                | Rp. 7.000.000      |
|    | Pembuatan Aplikasi Aset Edugame          | -                             |                | Rp. 5.000.000      |
| 2  | Biaya Upah dan Jasa                      |                               | Rp. 3.900.000  | Rp. 3.900.000      |
|    | Honor pembantu teknis pelaksana kegiatan | -                             |                | Rp. 1.450.000      |
|    | Honor pembantu teknis pelaksana kegiatan | -                             |                | Rp. 1.450.000      |
|    | Honor Pembantu Lapangan                  | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Honor Pembantu Lapangan                  | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Honor Pembantu Lapangan                  | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Honor Pembantu Lapangan                  | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Honor Pembantu Lapangan                  | -                             |                | Rp. 200.000        |
| 3  | Biaya Pelatihan                          |                               | Rp. 7.800.000  | Rp. 7.800.000      |
|    | Biaya Konsumsi                           | -                             |                | Rp. 1.950.000      |
|    | Biaya Konsumsi                           | -                             |                | Rp. 1.950.000      |
|    | Biaya Konsumsi                           | -                             |                | Rp. 1.950.000      |
|    | Biaya Konsumsi Pendampingan              | -                             |                | Rp. 1.950.000      |
| 4  | Biaya Perjalanan                         |                               | Rp. 5.600.000  | Rp. 5.600.000      |
|    | Transport Lokal                          | ID250827121911bFTe            |                | Rp. 190.000        |
|    | Transport Lokal                          | ID250827134751bGGe            |                | Rp. 210.000        |
|    | Transport Lokal                          | ID250929121911bULe            |                | Rp. 190.000        |
|    | Transport Lokal                          | ID250929133471bCFJ            |                | Rp. 210.000        |
|    | Transport Lokal                          | ID251006133471bCFJ            |                | Rp. 210.000        |
|    | Transport Lokal                          | ID251006121911bOKLe           |                | Rp. 190.000        |
|    | Uang Saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | uang saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | uang saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Uang Saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Uang Saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Uang Saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Uang Saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Uang Saku                                | -                             |                | Rp. 200.000        |
|    | Uang Harian                              | -                             |                | Rp. 100.000        |
|    | Uang Harian                              | -                             |                | Rp. 100.000        |
|    | Uang Harian                              | -                             |                | Rp. 100.000        |
|    | Uang Harian                              | -                             |                | Rp. 100.000        |
|    | Uang Harian                              | -                             |                | Rp. 100.000        |

| No    | Komponen Biaya                           | No. Berkas         | RAB            | Jumlah Terealisasi |
|-------|------------------------------------------|--------------------|----------------|--------------------|
|       | Uang Harian                              | -                  |                | Rp. 100.000        |
|       | Uang Harian                              | -                  |                | Rp. 100.000        |
|       | Uang Harian                              | -                  |                | Rp. 100.000        |
|       | Uang Saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Uang Saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Uang saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Uang Saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Uang Saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Uang Saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Uang Saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Uang Saku                                | -                  |                | Rp. 200.000        |
|       | Perjalanan Antar Kabupaten               | ID25111944561CgYH  |                | Rp. 185.000        |
|       | Perjalanan Antar Kabupaten               | ID251119139971bAKy |                | Rp. 215.000        |
| 5     | Biaya Lainnya                            |                    | Rp. 1.700.000  | Rp. 1.700.000      |
|       | Publikasi Berita Media Masa Milenialnews | -                  |                | Rp. 250.000        |
|       | Pembuatan Dokumentasi Video Kegiatan     | -                  |                | Rp. 450.000        |
|       | Pembuatan dokumen Poster                 | -                  |                | Rp. 250.000        |
|       | Biaya Publikasi Jurnal                   | -                  |                | Rp. 750.000        |
| Total |                                          |                    | Rp. 39.000.000 | Rp. 39.000.000     |

Sisa Dana : Rp. 0

Dana yang sudah digunakan : 100 %



Mengetahui, Ketua LPPM

Dr. Herdy Holman Siahaan, M.Pd.

0424118002

Ketua Pelaksana

NITA PRIYANTI

0403077802