

**PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
MANDIRI**



**Game Edukatif Berbasis Komputer Untuk meningkatkan
Literasi Digital Pada Anak-Anak**

Oleh:

Giatika Chrisnawati, S.T, M.Kom (200909653)

Rachmawati Darma Astuti, M.Kom (202309076)

Muhammad Verdyansyah (15220423)

Ratu Annisa Febriyanti (15210047)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

AGUSTUS 2025

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Game Edukatif Berbasis Komputer Untuk meningkatkan Literasi Digital Pada Anak-Anak
2. Mitra : Yayasan Aksi Gemilang Indonesia
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama lengkap : Giatika Chrisnawati, S.T, M.Kom
 - b. NIP : 200909653
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Informatika
 - e. Email : giatika.gcw@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 1
 - a. Nama Anggota : Rachmawati Darma Astuti, M.Kom
 - b. Jumlah mahasiswa yang terlibat : 2
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Ciracas
 - b. Kabupaten/Kota : Jakarta Timur
 - c. Provinsi : DKI Jakarta
6. Biaya yang diusulkan : Rp 4.000.000

Jakarta, 25 September 2025

Mengetahui,

Rektor Universitas Bina Sarana Informatika

(Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom,
MM. M.Pd. IPU. ASEAN Eng)

Ketua Pelaksana,



(Giatika Chrisnawati, S.T, M.Kom)

Menyetujui,

Ketua LPPM Universitas Bina Sarana Informatika

(Agus Junaidi, M.Kom)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN.....	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN	5
III. METODE PELAKSANAAN.....	5
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	5
V. ANGGARAN	6
VI. JADWAL KEGIATAN.....	7
DAFTAR PUSTAKA.....	8

RINGKASAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi menjadikan anak-anak usia SD sebagai kelompok yang rentan terhadap dampak negatif dunia digital, seperti paparan konten negatif, cyberbullying dan kurangnya pemahaman mengenai keamanan data pribadi. Yayasan Aksi Gemilang Indonesia, sebagai lembaga yang berfokus pada pendidikan dan pembinaan karakter, menghadapi tantangan dalam memberikan edukasi literasi digital yang menarik bagi anak-anak binaannya. Selama ini edukasi konvensional cenderung kurang efektif karena keterbatasan rentang perhatian anak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak usia SD melalui pemanfaatan game edukatif berbasis komputer. Metode pelaksanaan dilakukan melalui 3 tahap, yaitu : 1) Observasi dan analisis kebutuhan mitra, 2) Implementasi dan pendampingan penggunaan Game edukatif, 3) Evaluasi tingkat pemahaman peserta. Game yang digunakan dibuat untuk mensimulasikan tantangan di dunia maya secara interaktif. Hasil yang diharapkan dari program ini adalah adanya peningkatan pemahaman kritis anak-anak terhadap informasi digital dan terciptanya perilaku berinternet yang aman serta bertanggung jawab.

I. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi saat yang masif, kemampuan literasi digital bukan lagi sekedar ketrampilan tambahan, melainkan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu. Namun realita dilapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dimasyarakat seringkali terbatas pada konsumsi hiburan, tanpa dibarengi dengan pemahaman kritis terhadap informasi.(1)

Anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) saat ini tumbuh sebagai digital natives yang berinteraksi dengan gawai sejak usia dini. Namun kemampuan teknis mereka dalam mengoperasikan perangkat seringkali tidak sejalan dengan kematangan kognitif untuk memilah informasi.(2)

Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya kesadaran anak usia SD terhadap bahaya di dunia maya, seperti cyberbullying, paparan konten negatif dan kecanduan game online yang tidak mendidik. Metode komunikasi searah sering kali tidak efektif karena rentang perhatian yang terbatas (3). Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyederhanakan konsep literasi digital yang kompleks menjadi aktivitas menghibur.

Game-based learning atau pembelajaran berbasis game merupakan solusi efektif untuk anak usia SD karena menggabungkan unsur bermain dan belajar secara simultan. Game berbasis komputer memungkinkan anak belajar melalui simulasi interaktif, seperti bagaimana membuat kata sandi yang kuat atau cara merespons pesan dari orang asing di internet. (4) Unsur tantangan dan penghargaan (reward dalam game terbukti meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif anak dalam memahami materi. (5)

Game edukatif juga memberikan lingkungan "sandbox" yang aman bagi anak-anak untuk melakukan kesalahan, seperti mengklik tautan phishing dalam game, sehingga mereka belajar dari konsekuensi tanpa resiko nyata di dunia digital.

Pengabdian Masyarakat ini mendesak untuk dilaksanakan guna mencegah dampak negative teknologi pada anak sejak dini. Dengan membekali anak melalui game edukatif, kita berusaha membangun "imunitas digital" yang akan melindungi mereka dimasa depan. Diharapkan nantinya anak-anak dapat menggunakan internet dengan aman dan bijak. Yayasan Aksi Gemilang Indonesia memiliki anak-anak binaan sebanyak 30 orang, rentang usia dari 5-12 tahun. Sebagai salah satu Perguruan Tinggi, Universitas Bina Sarana Informatika memiliki kewajiban melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, penulis melaksanakan kegiatan Game Edukatif Berbasis Komputer Untuk meningkatkan Literasi Digital Pada Anak-Anak khususnya anak-anak binaan Yayasan Aksi gemilang Indonesia

1. Analisis Situasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada semester ini diselenggarakan di Yayasan Aksi Gemilang Indonesia, dan mitra ini termasuk mitra yang tidak produktif secara ekonomi.

Yayasan Aksi Gemilang Indonesia merupakan lembaga nirlaba yang berfokus pada pendidikan, sosial dan keagamaan. Yayasan ini memiliki visi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pembinaan karakter dan penyediaan kses pendidikan informal bagi masyarakat, khususnya anak-anak usia sekolah dari berbagai latar belakang ekonomi



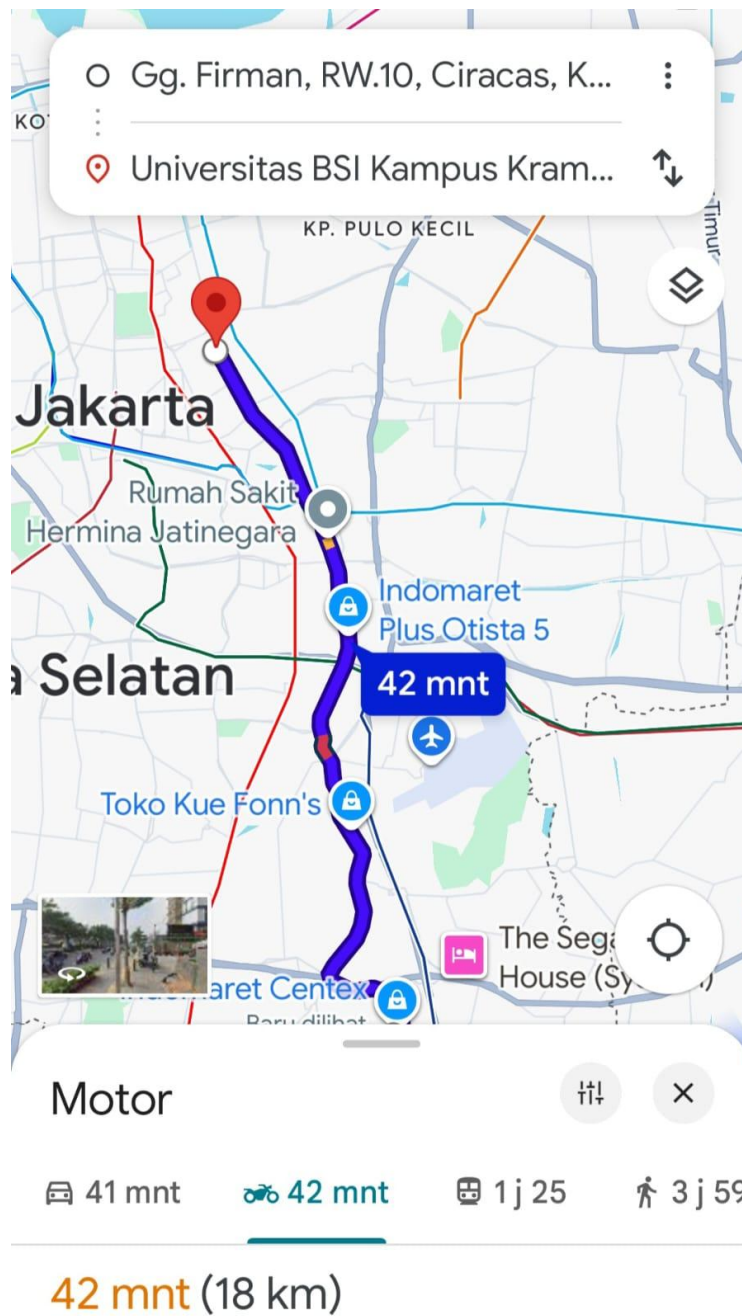
Gambar 1. Sekretariat Yayasan Aksi Gemilang Indonesia



Gambar 2. Berbagai Program Yayasan Aksi Gemilang Indonesia

2. Peta Lokasi Mitra

Sekretariat Yayasan Aksi Gemilang Indonesia beralamat di Jl. Raya Centex No.48 dengan jarak ± 18 Km. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 3 Jarak tempuh mitra dengan perguruan tinggi

2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan observasi awal di lokasi mitra, anak-anak yang menjadi binaa yayasan merupakan generasi digital native yang sudah sangat akrab dengan penggunaan telepon pintar (smartphone). Namun interaksi mereka dengan teknologi tersebut mayoritas masih bersifat konsumtif, seperti menonton video hiburan dan bermain game online tanpa pengawasan yang memadai

Beberapa permasalahan mendasar yang teridentifikasi, antara lain :

- a. Kurangnya pemahaman keamanan digital
- b. Paparan Konten negatif
- c. Metode pembelajaran yang monoton

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Berdasarkan permasalahan mitra maka diperlukan sebuah media interaktif yang mampu menjembatani kesenjangan antara penggunaan teknologi dan pemahaman literasi digital. Penggunaan game edukatif berbasis komputer menjadi solusi yang sangat relevan karena sesuai dengan psikologi perkembangan anak usia SD yang belajar melalui aktivitas bermain. Dengan media ini, anak-anak diharapkan dapat memahami konsep literasi digital secara mandiri menyenangkan dan adaptif

III. METODE PELAKSANAAN

Metode pelatihan yang akan digunakan yakni pelatihan secara offline/luring dengan menerapkan strategi Game Edukatif Berbasis Komputer Untuk meningkatkan Literasi Digital Pada Anak-Anak binaan Yayasan Aksi Gemilang Indonesia

Pelaksanaan kegiatan yakni panitia dan peserta akan hadir dilokasi Di Aula Yayasan Aksi Gemilang Indonesia. Pengabdian kepada masyarakat semester ini akan diadakan pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 10 Januari 2026
Waktu : 09.00 – 12.00
Tempat : Aula Yayasan Aksi Gemilang Indonesia

Bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi dua yaitu pemaparan materi, simulasi Game Edukatif Berbasis Komputer Untuk meningkatkan Literasi Digital Pada Anak-Anak binaan Yayasan Aksi Gemilang Indonesia anak binaan Yayasan

Aksi Gemilang Indonesia. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan anak-anak yang berjumlah kurang lebih sebanyak 30 peserta.

Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan oleh 4 anggota yang terdiri dari 2 dosen dan 2 mahasiswa. Tugas dari setiap anggota pengabdian masyarakat ini yakni :

1. **Ketua** : . Giatika Chrisnawati, S.T, M.Kom (0301087203)
 - a) Bertanggung jawab membuat proposal Pengabdian Masyarakat
 - b) Bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan Pengabdian Masyarakat
2. **Anggota** : Rachmawati Darma Astuti, M.Kom (202309076)
 - a) Memberikan materi pada kegiatan Pengabdian Masyarakat
 - b) Membuat laporan Pengabdian Masyarakat
3. **Dokumentasi**: Muhammad Verdyansyah (15220423)

Bertanggung jawab terhadap seluruh dokumentasi gambar maupun video selama pelaksanaan Pengabdian Masyarakat;
- 4.. **Konsumsi**: Ratu Annisa Febriyanti (15210047)
 - a) Bertanggung jawab terhadap ketersediaan makanan dan minuman untuk setiap peserta Pengabdian Masyarakat selama kegiatan;
 - b) Bertanggung jawab terhadap distribusi makanan selama kegiatan.

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Jenis Luaran yang akan dihasilkan dari solusi diatas berupa publikasi media massa (cetak / elektronik).

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Publish
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Meningkat
		Keterampilannya meningkat	Meningkat
		Pelayanannya meningkat	Meningkat

V. ANGGARAN

Justifikasi anggaran disusun secara rinci.

BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Plakat untuk Mitra	1 kg	1	100.000	100.000
2	Modul peserta	-	30	20.000	300.000
3	Modul panitia	-	5	20.000	100.000
4	Modul pengurus mitra	-	5	20.000	100.000
5	Perlengkapan ATK	-	-	100.000	100.000
6	Doorprize untuk peserta	-	30	50.000	1.500.000
Total Belanja Bahan					2.200.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembuatan Proposal dan Laporan	-	-	250.000	250.000
2	Sertifikat untuk peserta	-	30	10.000	300.000
Total Belanja Barang Non Operasional					550.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Snack untuk peserta	-	30	10.000	300.000
2	Makan siang untuk peserta	-	30	25.000	750.000
3	Makan siang untuk panitia	-	4	25.000	100.000
4	Makan siang untuk pengurus mitra	-	4	25.000	100.000
5					
Total Biaya Perjalanan					1.250.000
Total Keseluruhan					4.000.000

VI. JADWAL KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Sabtu/10 Januari 2026

Pukul : 09.00 – 12.00 WIB

Tempat : Aula Yayasan Aksi Gemilang Indonesia

No	Nama Kegiatan	Minggu/ Mei 2025					
		1	2	3	4	5	6
1	Pembentukan Panitia Pengabdian Masyarakat						
2	Rapat panitia pengabdian masyarakat I						
3	Rapat panitia pengabdian masyarakat II						
4	Rapat panitia pengabdian masyarakat III (fiksasi)						

No	Nama Kegiatan	Minggu/ Juni 2025					
		1	2	3	4	5	6
1	Pembuatan proposal pengabdian masyarakat						
2	Pengajuan proposal pengabdian masyarakat						
3	Pengajuan proposal pengabdian masyarakat disetujui						

No	Nama Kegiatan	Minggu/ Juli 2025					
		1	2	3	4	5	6
1	Persiapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat						
2	Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat						
3	Pembuatan laporan kegiatan pengabdian masyarakat						
4	Pembuatan Luaran kegiatan Pengabdian Masyarakat						
5	Pelaporan Kegiatan pengabdian masyarakat						
6	Evaluasi Setelah Luaran						

DAFTAR PUSTAKA

1. Pratama, W. A., & Saputri, D. (2021). Urgensi Literasi Digital bagi Masyarakat di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM)*, 5(1), 45-52
2. Wibowo,S. (2022). Pendampingan Orang Tua dan Guru dalam Penggunaan Teknologi pada Anak Usia Dini. Jakarta : Elex Media Komputindo
3. Sari, N.P., & Rahmawati, A. (2023). Tantangan Mengajar Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Kreatif*, 7(2), 102-110
4. Pratama, R dkk. (2023) Rancang Bangun Game Edukasi sebagai Sarana Belajar Mandiri Siswa Sd. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 9(2), 88-95
5. Anggraini L, dkk. (2022). Psikologi Perkembangan Anak dalam Lingkungan Digital. Bandung : Remaja Rosdakarya