



Volume 07 No.01
Juni 2022
e-ISSN : 2721-4133
p-ISSN : 2597-7210

jurnal Asawika

media sosialisasi abdimas widya karya



DESAIN FASILITAS RUANG SERBA GUNA WISATA KULINER DELES SURABAYA

Widriyakara Setiadi , Ludovikus Susanto, Sebtian Bagus E. L, Tito C. Tasiribut

PROMOSI KESEHATAN MENCEGAH INFEKSI SALURAN PERNAFASAN ATAS DENGAN PENERAPAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Tuti Asrianti Utami, Irma Yulisa, Yohanes Neonbeni

PENINGKATAN CINTA LINGKUNGAN MELALUI SOSIALISASI DAN PELATIHAN PEMBENTUKAN BANK SAMPAH SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG *PARIS AGREEMENT*

Djosept Harmat Tarigan; Pradono Budi Saputro; Fitri Sarasati; Andina Mustika Ayu

PEMBUATAN MODUL DAN PELATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI GURU KB DAN TKK SANTO YUSUP 3 MALANG

Felik Sad Windu Wisnu Broto, Sahala Manalu, Santi Widyaningrum, Didit Prasetyo Nugroho.

PELATIHAN STRATEGI PEMAHAMAN *NARRATIVE READING* YANG BAIK BAGI SISWA KELAS VII SMP KATOLIK SANTO YOSEPH KEPANJEN

Rini Susrijani, Andy Endra Krisna

PEMBINAAN KETERAMPILAN MANAJERIAL PENGURUS YAYASAN KARMEL DENGAN KONSEP *APPRECIATIVE INQUIRY*

Riwidya Tri Oktavia, S.E., M.M., Albertus Herwanta, O. Carm., M.A.

SOSIALISASI TENTANG KEJAHATAN DUNIA MAYA (*CYBER CRIME*) KEPADA SISWA KELAS X SMAK ST. ALBERTUS MALANG

Celina Tri Swi Kristiyanti , Paraou Paskalis, Ferry Satria

Susunan Redaksi

Penanggung jawab: *Dr. Diah Imaningrum Susanti, SH., M.Hum*

Ketua : *Dr. Agustinus Indradi, M.Pd*

Sekretaris : *A. Prisma Jalu Permana, S.Si., M.Si*

Anggota :

- 1. Dr. Dra. Lis Lestari Sukartiningsih, M.Si*
- 2. Dr. Dra. Anasthasia Triwulan B., M.M*
- 3. Dr. Celina Tri Siwi K., SH., M.Hum*
- 4. Dr. N.Tugur Redationo, S.T., M.T.*

Staf Pelaksana : Bambang Prayitno R.M., S.E.

Pengantar Redaksi

Segala puji syukur bagi Tuhan Yang Mahakasih, sebab hanya karena kasih-Nya semata, jurnal ASAWIKA Volume 07 Nomor 01, Juni 2022 ini bisa kembali terbit.

Keragaman tema dan asal perguruan tinggi pengirim artikel sungguh telah memperkaya jurnal ASAWIKA kali ini. Semoga pada edisi-edisi yang akan datang keragaman tema dan perguruan tinggi asal pengirim artikel lebih variatif lagi sehingga semakin memperkaya informasi di antara kita.

Kiranya kehadiran Jurnal ASAWIKA kali ini bisa menjadi motivasi baru bagi para dosen dalam melaksanakan dan memublikasikan hasil abdimasnya.

Salam Scientia ad Laborem

Redaksi,

ASAWIKA merupakan jurnal publikasi hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh para dosen di lingkungan kampus Unika Widya Karya Malang beserta para dosen di luar lingkungan Unika Widya Karya Malang. Jurnal ini diterbitkan oleh LPPM Unika Widya Karya Malang dua kali dalam satu tahun.



Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM)
Universitas Katolik Widya Karya Malang
Jalan Bondowoso No. 2 Malang 65115
Telepon (0341) 553171 E-mail: lppm@widyakarya.ac.id

Daftar Isi

DESAIN FASILITAS RUANG SERBA GUNA WISATA KULINER DELES SURABAYA..... Widriyakara Setiadi, Ludovikus Susanto, Sebtian Bagus E. L, Tito C. Tasiribubut	1
PROMOSI KESEHATAN MENCEGAH INFEKSI SALURAN PERNAFASAN ATAS DENGAN PENERAPAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT..... Tuti Asrianti Utami, Irma Yulisa, Yohanes Neonbeni	7
PENINGKATAN CINTA LINGKUNGAN MELALUI SOSIALISASI DAN PELATIHAN PEMBENTUKAN BANK SAMPAH SEBAGAI UPAYA Mendukung PARIS AGREEMENT Djoesept Harmat Tarigan; Pradono Budi Saputro; Fitri Sarasati; Andina Mustika Ayu	14
PEMBUATAN MODUL DAN PELATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI GURU KB DAN TKK SANTO YUSUP 3 MALANG..... Felik Sad Windu Wisnu Broto, Sahala Manalu, Santi Widyaningrum, Didit Prasetyo Nugroho	22
PELATIHAN STRATEGI PEMAHAMAN <i>NARRATIVE READING</i> YANG BAIK BAGI SISWA KELAS VII SMP KATOLIK SANTO YOSEPH KEPANJEN..... Rini Susrijani, Andy Endra Krisna	28
PEMBINAAN KETERAMPILAN MANAJERIAL PENGURUS YAYASAN KARMEL DENGAN KONSEP <i>APPRECIATIVE INQUIRY</i> Riwidya Tri Oktavia, S.E., M.M., Albertus Herwanta, O. Carm., M.A.	32
SOSIALISASI TENTANG KEJAHATAN DUNIA MAYA (<i>CYBER CRIME</i>) KEPADA SISWA KELAS X SMAK ST. ALBERTUS MALANG Celina Tri Swi Kristiyanti, Paraou Paskalis, Ferry Satria	38

PEMBUATAN MODUL DAN PELATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI GURU KB DAN TKK SANTO YUSUP 3 MALANG

Felik Sad Windu Wisnu Broto, Sahala Manalu, Santi Widyaningrum,
Didit Prasetyo Nugroho.

Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis,
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Ma Chung

felik.sad@machung.ac.id, sahala.manalu@machung.ac.id, santi.widyaningrum@machung.ac.id,
didit.prasetyo@machung.ac.id

Abstrak

Usia Dini, baik itu usia Kelompok Bermain (KB) maupun usia Taman Kanak-Kanak (TKK) adalah usia emas untuk perkembangan sosialisasi anak. Anak-anak memerlukan lingkungan yang baik untuk mendukung perkembangan sosialnya. Akan tetapi, sungguh ironis, di masa pandemi Covid 19 ini anak-anak justru tidak memiliki lingkungan yang baik untuk perkembangan sosialnya. Anak-anak terkungkung dan terbatas geraknya karena situasi pandemi Covid 19. Akibatnya saat ini banyak sekali anak-anak yang memiliki permasalahan perihal kemampuan bersosialisasi. Sesuai dengan hasil penelitian Broto (2015) dan Ambaryani (2014), metode permainan tradisional mampu menstimulus dan memicu kemampuan bersosialisasi anak, maka sangat urgen jika permainan tradisional kembali lagi dihidupkan dalam proses belajar mengajar di KB dan TKK. Atas dasar inilah program pengabdian ini diadakan. Ada empat metode yang dilakukan dalam pelaksanaan program ini, yaitu (1) Focus Group Discussion (FGD) mengenai permainan tradisional, (2) Workshop pembuatan modul permainan tradisional untuk KB dan TKK, (3) Pelatihan permainan tradisional dan (4) Evaluasi. Keempat kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Luaran dari kegiatan ini diantaranya adalah video kegiatan, berita media massa online, hak cipta buku modul permainan tradisional untuk KB dan TKK dan draf jurnal ilmiah untuk pengabdian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pertama program ini sangat menjawab permasalahan sosial saat ini dimana sejak masa pandemi Covid 19 kemampuan bersosialisasi anak sangat menurun, kedua sekolah mengapresiasi secara positif program ini dan berharap ada tindak lanjut pendampingan saat implementasi.

Kata-kata kunci: KB-TKK Santo Yusup 3 Malang, Kemampuan sosialisasi anak, Modul permainan tradisional, Pelatihan permainan tradisional.

Abstract

Early age, both the age of the Play Groups (KB) and the age of the Kindergartener (TKK) is the golden age for the development of children's social skills. Children need a good environment to support their social development. Ironically, during the Covid-19 Pandemic children lose this good environment for their social development. Children are confined and their movements are restricted due to the Pandemic. As a result, there are currently many children who have problems in their ability to socialize. In accordance with the results of Broto's (2015) and Ambaryani's (2014) researches, traditional game methods should be able to stimulate and trigger children's social skills, so it is very urgent to revive traditional games in the teaching and learning processes in KB and TKK. On this basis, the current community service was conducted. There were four methods carried out in this program, namely (1) Focus Group Discussion (FGD) regarding traditional games; (2) Workshop on making traditional game modules for KB and TKK; (3) Traditional Game Training; and (4) Evaluation. These four activities ran well and smoothly. The outputs of this activity include videos of the activities, online mass media news, copyright of traditional game module books for KB and TKK, and a community service journal article draft. The results of the evaluation indicate that firstly, this program was able to answer today's social problems where following the Covid-19 Pandemic children's social skills have greatly declined, and secondly, the school involved appreciated this program and expected a follow-up to the mentoring during the activity.

Key words: KB-TKK Santo Yusup 3 Malang, children's social skills, traditional game modules, traditional game workshop.

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 memiliki dampak yang luar biasa bagi kehidupan masyarakat, terlebih dalam dunia pendidikan anak usia dini. Situasi pandemi menjadi situasi yang tidak menguntungkan bagi anak usia dini, baik itu dalam Kelompok Bermain maupun Taman Kanak-kanak. Padahal, usia dini merupakan usia emas untuk perkembangan kemampuan sosialisasi anak. Ironisnya, di saat pandemi Covid 19 mereka justru tidak mampu bersosialisasi dengan baik karena gerak dan perilakunya dibatasi. Anak-anak tidak boleh keluar rumah, tidak boleh bertemu dengan orang lain, tidak boleh bermain di luar rumah dan sebagainya karena alasan pembatasan untuk menghindari penularan virus Covid 19.

Akibatnya, saat ini banyak anak-anak usia dini yang memiliki kemampuan bersosialisasi sangat rendah. Menurut informasi dari para guru di KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang, saat ini banyak anak-anak usia dini yang takut untuk sekolah, takut dengan situasi baru, takut bertemu dengan orang baru dan tidak bisa lepas atau jauh dari orang-orang terdekatnya. Pandemi Covid 19 benar-benar tidak menguntungkan bagi anak-anak usia dini. Kesempatan mereka untuk berkembang dalam kemampuan bersosialisasi hilang karena pembatasan-pembatasan yang diberlakukan akibat pandemi.

Menurut penelitian Broto (2019) dan Ambaryani (2014), pembelajaran dengan metode permainan tradisional dapat menstimulus dan mendorong kemampuan bersosialisasi anak. Permainan tradisional mampu memicu hasrat anak untuk terlibat dalam kebersamaan dengan orang lain. Permainan tradisional mampu mengarahkan anak untuk bisa bekerjasama dengan orang lain. Permainan tradisional memaksa anak untuk bisa berteman dengan orang lain supaya dapat ikut serta dalam permainan.

Berdasarkan hasil penelitian ini kita bisa memiliki harapan agar kemampuan bersosialisasi anak bisa berkembang dengan cara revitalisasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah. Sekolah kembali lagi dihimbau untuk bisa menggunakan metode permainan tradisional dalam proses pembelajarannya agar kemampuan bersosialisasi anak kembali lagi meningkat.

Urgensi inilah yang mendorong Tim Pengabdian Masyarakat dari Universitas Ma Chung mengajukan proposal bantuan pendanaan program

pengabdian masyarakat berbasis hasil penelitian dan purwarupa PTS tahun 2021. Judul proposal adalah Pembuatan Modul dan Pelatihan Permainan Tradisional bagi Guru KN dan TKK Santo Yusup 3 Malang. Syukur kepada Tuhan, proposal disetujui dan kegiatan pengabdian pun dilaksanakan.

2. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan empat metode pelaksanaan seperti berikut ini.

a. *Focus Group Discussion (FGD)*

Kegiatan Focus Group Discussion (FGD) dilakukan untuk menggali informasi mengenai pemahaman guru akan permainan tradisional. Apakah Guru KB dan TKK Santo Yusup 3 sudah paham mengenai permainan tradisional? Apa saja jenis-jenis permainan tradisional itu? Apakah permainan tradisional relevan jika diimplementasikan di KB dan TKK Santo Yusup 3? Apa kesulitan yang dihadapi saat implementasi? Jawaban akan digali melalui metode *Focus Group Discussion* antara guru dan tim abdimas Universitas Ma Chung.

b. *Workshop*

Workshop dilakukan untuk menyusun modul permainan tradisional sebagai pegangan bagi guru KB dan TKK Santo Yusup 3 dalam mengimplementasikan permainan tradisional di kelas. Rancangan modul sudah disusun oleh Tim Abdimas Universitas Ma Chung. Dalam workshop guru dilibatkan untuk mereview seluruh isi modul. Harapannya melalui workshop ini akan lahir sebuah modul yang benar-benar relevan dan bisa diimplementasikan dengan baik.

c. *Pelatihan*

Pelatihan yang dimaksud di sini adalah kegiatan pelaksanaan eksekusi permainan tradisional oleh guru KB dan TKK Santo Yusup 3 sesuai dengan modul yang sudah disusun. Harapannya melalui pelatihan ini semua guru bisa mengimplementasikan semua jenis permainan tradisional yang sudah disusun dalam modul.

d. *Evaluasi*

Evaluasi dilakukan untuk melihat perkembangan yang terjadi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Apakah ada perubahan dari yang sebelumnya dan sesudah pelaksanaan pengabdian masyarakat. Evaluasi diperlukan untuk menyusun tindak lanjut kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh Tim Pengabdian bersama dengan para guru adalah *Focus Group Discussion (FGD)* mengenai permainan tradisional. FGD dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Desember 2021 pukul 10.00-12.00 WIB di ruang guru sekolah KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang. Ibu Santi sebagai salah satu anggota Tim Pengabdian mengawali kegiatan FGD dengan menjelaskan sedikit pengertian FGD dan tujuan dari kegiatan FGD. Ibu Santi menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian dilakukan untuk menjawab permasalahan sosial yang akhir-akhir ini marak terjadi akibat dari pandemi Covid-19. Yaitu menurunnya kemampuan bersosialisasi anak pada usia dini, baik itu di Kelompok Bermain maupun Taman Kanak Kanak.

Setelah Ibu Santi memberikan pengantar, kegiatan FGD dipandu oleh Bapak Felix Sad Windu WB. Bapak Felix menyampaikan lima pertanyaan sebagai bahan diskusi, yaitu:

- 1) Apa itu permainan tradisional dan apa yang membedakannya dengan permainan yang lainnya?
- 2) Sebutkan macam-macam permainan tradisional dan bagaimana penggunaannya?
- 3) Apa manfaat dari permainan tradisional?
- 4) Permainan tradisional yang seperti apa sekiranya bisa diimplementasikan di KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang?
- 5) Apa kesulitan dan tantangan dari implementasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran di KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang?

FGD berjalan lancar, meskipun santai tetapi semua peserta bisa mengikutinya secara serius. Hampir semua guru mampu mengutarakan ide-idenya dalam berdiskusi. Hasil diskusi



Foto 1 Narasumber memberikan materi mengenai permainan tradisional

mengerucut pada sebuah kesimpulan bahwa:

- 1) Metode permainan tradisional sangat relevan untuk menjawab persoalan mengenai menurunnya kemampuan bersosialisasi anak akibat pandemi Covid 19.
- 2) Ada sepuluh permainan tradisional yang sangat mungkin untuk diimplementasikan di KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang, yaitu: (1) Dakon, (2) Patil Lele, (3) Egrang Bambu, (4) Egrang Bathok, (5) Bekelan, (6) Kuda Lumping, (7) Tari topeng, (8) Bakiak, (9) Gasing dan (10) Rangu Alu.
- 3) KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang tidak memiliki alat-alat permainan tradisional.

Setelah melakukan FGD, Tim Pengabdian bersama dengan para guru melakukan kegiatan Workshop pembuatan modul permainan tradisional. Workshop dilakukan pada hari Jumat 17 Desember 2021 pukul 10.00-12.00 WIB di ruang guru sekolah KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang. Bapak Sahala Manalu sebagai anggota Tim Pengabdian memberikan pengantar bahwa untuk implementasi metode permainan tradisional diperlukan sebuah modul atau pedoman. Maka pada pertemuan kedua ini semua peserta diminta untuk bersama-sama memberikan masukan atau koreksi atas draf modul yang sudah dibagikan. Setelah memberikan pengantar, selanjutnya workshop dipandu oleh Bapak Felix.

Mengutip Daryanto (2013), definisi modul adalah sebagai salah satu bahan ajar yang dikemas secara sistematis yang memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai materi. Adapun tujuan dari pembuatan modul adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran bagi Guru dan Murid
- 2) Menjadi rujukan dan pedoman bagi Guru



Foto 2 Narasumber memberikan materi mengenai penyusunan modul

- untuk melakukan proses pembelajaran
- 3) Menjadi tolak ukur evaluasi pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Narasumber, modul permainan tradisional sangat dibutuhkan oleh Bapak Ibu Guru sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan tradisional. Narasumber sudah membuat draf modul dan sudah diedarkan kepada semua peserta. Peserta diberi kesempatan untuk memberikan masukan bahkan koreksi. Narasumber berupaya menjelaskan satu persatu teknis pelaksanaan permainan tradisional yang sudah ditulis dan dijelaskan dalam draf modul permainan tradisional.

Hampir semua guru yang mengikuti workshop memberikan masukan dan koreksi terhadap isi dari modul. Ada sepuluh permainan tradisional yang dibahas dalam modul, yaitu: (1) Dakon, (2) Patil Lele, (3) Egrang Bambu, (4) Egrang Bathok, (5) Bekelan, (6) Kuda Lumping, (7) Tari topeng, (8) Bakiak, (9) Gasing dan (10) Rangu Alu. Selesai memberikan masukan, semua draf modul yang sudah diedarkan dikumpulkan kembali untuk dirangkum masukan-masukan yang sudah ditulis.

Pertemuan ketiga berisi pelatihan langsung mengenai sepuluh permainan yang sudah disepakati dalam FGD dan yang sudah tertulis dalam modul. Pelatihan permainan tradisional dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Desember 2021 di sekolah KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang mulai pukul 10.00-12.30 WIB. Pelatihan permainan tradisional langsung dipimpin oleh ketua pelaksana pengabdian Bapak Felix Sad Windu WB.

Ada dua sesi dari pelatihan permainan tradisional. Sesi pertama semua guru diajak untuk bermain bersama mengenai permainan berikut ini:

- a Permainan Dakon,
- b Permainan Bakiak,
- c Permainan Egrang Bambu,
- d Permainan Egrang Bathok,
- e Permainan Patil Lele.

Sedangkan dalam sesi kedua semua guru diajak untuk bermain bersama mengenai permainan-permainan berikut ini:

- a Permainan kuda lumping,
- b permainan bekelan,
- c permainan gasing,
- d permainan Tari Topeng,
- e Permainan Rangu Alu.

Dalam sesi ini, dari sepuluh permainan yang diajarkan, sembilan permainan sudah bisa dan sangat mudah dipahami oleh semua guru-guru. Hanya satu permainan yang masih asing dan belum terbiasa dilakukan yaitu permainan Rangka Alu. Butuh waktu yang agak panjang untuk bisa melatih para guru bermain Rangka Alu.

Saat pelatihan, ada banyak catatan dari para guru mengenai rencana implementasi pada murid-murid, diantaranya: (1) Pada saat permainan patil lele, baiknya tidak perlu ada sesi pemain menangkap kayu yang dilemparkan. Murid baru boleh melempar kembali kayu setelah kayu jatuh di tanah. (2) Pada saat permainan Rangka Alu baiknya anak-anak dilatih untuk memainkan tongkat dengan irama yang sangat lambat atau pelan terlebih dahulu. Jika dirasa sudah mampu baru boleh dengan irama yang sebenarnya.



Foto 3 Selesai FGD guru menerima draf modul untuk direview

Akhir dari kegiatan pengabdian adalah evaluasi. Tim pengabdian bersama-sama berkumpul dengan semua guru untuk melakukan evaluasi. Beberapa pertanyaan yang dikemukakan ketua tim pengabdian untuk dijawab oleh para guru diantaranya adalah:

- a Sesi mana yang menarik bagi Bapak dan Ibu guru dan mengapa?
- b Apakah secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik dan lancar?
- c Apakah kegiatan ini berguna dan bermanfaat bagi Bapak dan Ibu guru?
- d Apa saran dan harapan Bapak dan Ibu guru untuk ke depannya?
- e Jika ada tawaran kembali untuk berkegiatan bersama, apakah Bapak dan Ibu guru masih bersedia?

Sebagian besar dari Bapak dan Ibu guru menilai bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan

lancar dari awal sampai akhir. Hampir semua pertemuan sangat menarik. Tetapi pertemuan terakhir yang paling menarik saat semua guru diajak untuk langsung praktik permainan tradisional. Memori akan masa kecil kembali terulang. Ada banyak nilai dan karakter yang bisa ditanamkan kepada anak-anak saat mereka bermain permainan tradisional, kata beberapa guru.

Semua guru dan bahkan kepala sekolah menilai bahwa pelatihan ini baik dan sesuai dengan waktunya. Maksudnya benar-benar menjawab kebutuhan sekolah saat ini. Sekolah setuju jika ada revitalisasi permainan tradisional dalam proses pengajaran karena saat ini banyak sekali murid yang memiliki kemampuan bersosialisasi yang sangat rendah atau minim. Harapannya dengan adanya revitalisasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran, persoalan ini terselesaikan.

Kepala sekolah berharap setelah pelatihan ini masih ada pendampingan dari Tim Pengabdian pada saat implementasi di lapangan. Kepala sekolah berharap permainan tradisional benar-benar dapat diterapkan dalam proses pengajaran dan Tim Pengabdian bisa mendampingi. Minimal di semester ini. Guru-guru masih memerlukan arahan dan pendampingan. Di akhir acara ketua Tim Pengabdian menyerahkan seperangkat alat-alat permainan tradisional kepada sekolah. Kepala sekolah memberikan tanda tangan berita acara penyerahan alat-alat.



Foto 4 Screenshot pemberitaan di media massa online

4. SIMPULAN

Hasil penelitian Broto (2019) yang mengatakan bahwa permainan tradisional mampu memberikan stimulus bagi anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam bersosialisasi menjadi sebuah harapan dan jawaban bagi sekolah-sekolah yang saat ini sedang menghadapi persoalan rendahnya kemampuan bersosialisasi anak akibat pandemi Covid-19. KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang bekerjasama dengan Tim Abdimas universitas Ma Chung mengadakan kegiatan pembuatan modul dan pelatihan tradisional.

Kegiatan sudah berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan perencanaan yang sudah disusun. Semua guru sudah mengikuti workshop penyusunan modul sekaligus pelatihan pelaksanaan implementasi permainan tradisional sesuai dengan modul yang sudah dibuat. Dari hasil evaluasi bisa disimpulkan bahwa kegiatan ini benar-benar bermanfaat bagi guru KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang dalam menjawab persoalan yang dihadapi yaitu rendahnya kemampuan anak dalam bersosialisasi akibat situasi pandemi Covid-19.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Abdimas Universitas Ma Chung mengucapkan limpah terima kasih kepada:

- a. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset Dan Teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah membiayai pelaksanaan program ini,
- b. LPPM Universitas Ma Chung yang telah membantu Tim Abdimas dalam penyusunan proposal dan laporan kegiatan abdimas untuk Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset Dan Teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- c. KB dan TKK Santo Yusup 3 Malang yang telah bersedia bekerjasama dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat.

REFERENSI

Aisyah, Siti. (2012). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

- Asmawati, L., (2013). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Broto, Felik Sad Windu Wisnu. (2019). *IMB TKK Santo Yusup 1: Implementasi Permainan Tradisional*, *Asawika Vo. 4 Juni 2019*.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hatimah, Ihat. (2007) *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. (1988). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Mutiah, D., (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Yulita, Rizky. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

