

IMPLEMENTASI ROMA AMAEN AJHER DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN PENDIDIKAN RAMAH ANAK DI DESA SOCAH

Dwi Bagus Rendy Astid Putera^{1*}, Fajar Luqman Tri Ariyanto², Yamin³

^{1,3} Program Studi Pendidikan IPA, FKIP Universitas Trunojoyo Madura

² Program Studi Pendidikan Guru PAUD, FKIP Universitas Trunojoyo Madura

Jl. Raya Telang, Perumahan Telang Inda, Kec. Kamal, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia

Submitted: March 10, 2026

Revised: July 21, 2026

Accepted: August 15, 2026

* Corresponding author's e-mail: dwi.bagus@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Program *Roma Amaen Ajher* adalah konsep program yang dilaksanakan di desa dengan mengumpulkan anak-anak dalam kelompok belajar, dengan mengutamakan bermain dan belajar. Program *Roma Amaen Ajher* dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan pendidikan di desa. Metode pada kegiatan ini berupa deskripsi kuantitatif yang merupakan gambaran dari hasil pelaksanaan program. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah Desa Socah, Kecamatan Socah, Bangkalan. Hal utama yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah mengimplementasikan program *Roma Amaen Ajher* untuk meningkatkan literasi digital dan pendidikan ramah anak di Desa Socah. Responden yang digunakan dalam program ini sebanyak 60 warga desa, yang terdiri atas 30 orang dalam kategori pemuda (rentang usia 17-29 tahun) dan 30 orang dalam kategori anak (rentang usia 5-12 tahun). Angket ini terdiri atas indikator edukasi, manfaat, dan keberlanjutan program *Roma Amaen Ajher*. Berikut ini adalah tahapan kegiatan yang akan dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini, yaitu: Community Development, Persuasif, Edukatif, Partisipatif, dan Normatif. *Roma Amaen Ajher* menjadi solusi alternatif dalam bentuk program desa untuk meningkatkan semangat belajar bagi warga, khususnya pemuda dan anak desa. Konsep game edukasi berbasis digital dan praktikum sederhana yang ramah anak menjadi kegiatan utama dalam program ini. Hasil angket respon program implementasi game edukasi berbasis digital memperoleh skor 88 dengan kategori sangat baik, dan praktikum sederhana ramah anak memperoleh skor 90,5 dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan keberhasilan yang sangat baik dari program *Roma Amaen Ajher* dalam meningkatkan literasi digital dan pendidikan ramah anak di desa.

Kata kunci: desa; game edukasi; praktikum sederhana.

Abstract

The Roma Amaen Ajher program is a village-based initiative that brings children together in learning groups by integrating play and educational activities. The program can serve as an alternative solution to address educational challenges in rural communities. This community service activity employed a quantitative descriptive method to provide an overview of the outcomes of the program implementation. The target partner was Socah Village, Socah District, Bangkalan Regency. The main activity was the implementation of the Roma Amaen Ajher program to enhance digital literacy and promote child-friendly education in Socah Village. A total of 60 village residents participated as respondents, consisting of 30 youths aged 17–29 years and 30 children aged 5–12 years. The questionnaire covered indicators related to education, program benefits, and the sustainability of the Roma Amaen Ajher program. The community service activities were carried out through several approaches, namely community development, persuasive, educational, participatory, and normative approaches. The Roma Amaen Ajher program provides an alternative village-based initiative to foster enthusiasm for learning among community members, particularly youths and children. Digital-based educational games and simple child-friendly practical activities constituted the main components of the program. The questionnaire results showed that the implementation of digital-based educational games obtained a score of 88, categorized as very good, while the child-friendly practical activities obtained a score of 90.5, also categorized as very good. These findings indicate that the Roma Amaen Ajher program was highly successful in supporting digital literacy and child-friendly education in the village.

Keywords: village; educational games; simple practical activities



1. PENDAHULUAN

Desa Socah secara geologis berada di Kecamatan Socah, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur yang memiliki letak yang cukup strategis di pulau Madura. Kecamatan Socah memiliki 11 desa salah satunya adalah desa Socah sendiri. Luas desa Socah $\pm 1.15 \text{ km}^2$ yang memiliki 7 kampung atau dusun, 25 RT dan 7 RW dengan jumlah penduduk sekitar ± 7.323 jiwa. Mayoritas penduduk desa Socah bermata pencarian sebagai petani dan pedagang. Hal ini diperkuat dengan adanya pasar Socah yang menjadi pusat transaksi jual beli sembako dan kebutuhan pokok lainnya. Sekitar seperempat dari total populasi desa merupakan anak-anak dalam rentang usia pra-sekolah sampai sekolah menengah atas. Hal ini menunjukkan desa Socah memiliki jumlah penduduk dengan usia anak-anak yang banyak. Lokasi suatu desa menjadi pendukung utama dalam perkembangan desa khususnya dalam segi pendidikan dan ekonomi desa (Natalia et al., 2021; Rahmawati et al., 2020).

Desa socah memfasilitasi anak-anak dengan sebuah lapangan bermain yang berada di depan balai Desa Socah. Hal ini menjadi pusat tempat bermain dan berkumpul bagi anak-anak yang ada di Desa Socah. Terdapat banyak fasilitas bermain bagi anak-anak seperti permainan ayunan, jungkat-jungkit, seluncuran, dan lapangan volley. Setiap sore banyak anak yang bermain di lapangan, sehingga fasilitas tersebut sangat bermanfaat bagi penduduk sekitar. Namun belum adanya kegiatan yang berbasis pendidikan membuat anak hanya bermain tanpa dihubungkan dengan konsep belajar. Bermain yang terorganisir dapat menjadi salah satu wadah belajar yang efektif bagi anak yang ada di desa (Amin et al., n.d.; S. Anam et al., n.d.). Kondisi pendidikan di Desa Socah termasuk kategori rendah, karena mayoritas penduduknya merupakan tamatan SMP/ SMA. Hal ini menjadi tugas aparat desa untuk memotivasi warganya dalam meningkatkan kualitas pendidikan bagi anak-anak atau pemuda yang ada disana (Sahara Sadar Alimuda et al., 2023). Terdapat beberapa sekolah yang ada di wilayah Desa Socah baik dari tingkat Anak Usia Dini, SD, SMP sampai SMA. Mayoritas anak-anak di desa Socah melanjutkan pendidikan sekolah yang ada di Desa tersebut.

Rendahnya literasi digital di desa Socah dapat menjadi masalah yang signifikan dalam era di mana teknologi digital semakin penting dalam kehidupan sehari-hari. Rendahnya literasi digital di Desa Socah tidak hanya ditunjukkan oleh tingkat pendidikan masyarakat yang mayoritas lulusan SMP/SMA, tetapi juga tercermin dari minimnya aktivitas pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia bagi anak-anak dan pemuda di desa. Kemampuan membaca pada siswa kelas III SDN 2 Socah masih belum mencapai pada hasil yang diharapkan. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya literasi digital di desa yaitu keterbatasan pendidikan (Natalia et al., n.d.-b). Desa mungkin memiliki tingkat pendidikan yang lebih rendah dibandingkan dengan kota-kota besar. Kurangnya akses terhadap pendidikan formal dapat berdampak negatif pada kemampuan penduduk desa untuk memperoleh keterampilan literasi digital (Ayub et al., 2020; Sutami, 2021). Kurangnya kesadaran dan motivasi masyarakat menjadi poin utama dalam rendahnya pendidikan di suatu desa. Untuk mengatasi rendahnya literasi digital di desa, diperlukan upaya yang komprehensif dari pemerintah, lembaga pendidikan, organisasi non-pemerintah, dan masyarakat setempat.

Rendahnya ramah anak di desa Socah bisa menjadi masalah serius yang mempengaruhi perkembangan dan kesejahteraan anak-anak. Beberapa faktor yang mungkin menyebabkan rendahnya ramah anak di desa termasuk kurangnya aktivitas dan program untuk anak-anak yang ada di desa (Ihsan Batubara et al., 2024; Nur Azizah, 2023). Desa yang kurang memiliki aktivitas dan program untuk anak-anak dapat membuat mereka merasa bosan dan tidak terlibat dalam kegiatan positif. Kurangnya pilihan aktivitas dapat membuat anak-anak cenderung terlibat dalam perilaku yang tidak sehat atau merugikan. Untuk meningkatkan ramah anak di desa, penting untuk melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah desa, lembaga pendidikan, dan masyarakat lokal (Hidayati et al., 2024; Nuraida et al., 2019).

Berdasarkan ilustrasi diatas, maka dibutuhkan upaya untuk memperbaiki permasalahan literasi digital dan pendidikan ramah anak. Program *Roma Amaen Ajher* adalah konsep program

yang dilaksanakan di desa dengan mengumpulkan anak-anak menjadi kelompok belajar, dengan mengutamakan bermain dan belajar. Selama ini anak-anak di desa berkumpul pada sore hari hanya bermain saja tanpa ada makna secara kognitif yang dihubungkan dengan pelajaran di sekolah (Indiyani et al., 2022a; Suharta & Septiarti, 2018). Mereka hanya bermain tanpa terarahkan dalam kegiatan tersebut. Program *Roma Amaen Ajher* ini merupakan implementasi dari hasil penelitian pengusul yang telah menghasilkan banyak media pembelajaran berbasis permainan. Program ini akan mengubah pola pikir anak bahwa bermain dapat dikombinasikan dengan konsep belajar. Media dalam program ini mengombinasikan permainan konvensional dan digital. Hal ini menjadi sangat fleksibel dan bermakna saat menggunakan media yang telah disiapkan dalam program ini.

Kebaruan program *Roma Amaen Ajher* terletak pada integrasi tiga komponen utama yang belum ditemukan secara komprehensif pada taman belajar, rumah belajar, maupun program bermain edukatif yang telah ada, yaitu penggabungan permainan tradisional dan digital, penggunaan media game edukasi hasil riset pengusul, serta implementasi praktikum sains sederhana yang ramah anak dalam satu ekosistem pembelajaran desa. Jika taman belajar atau rumah belajar pada umumnya berfokus pada pendampingan akademik dan penyediaan ruang belajar, *Roma Amaen Ajher* mengubah aktivitas bermain rutin anak desa menjadi wahana peningkatan literasi digital melalui media permainan edukatif berbasis digital yang dikembangkan dari hasil penelitian sebelumnya.

Pendidikan menjadi hal utama yang perlu diperhatikan dalam suatu Desa khususnya pada anak-anak, karena menentukan perkembangan penduduk yang ada di Desa tersebut (M. K. Anam et al., 2019; Imawati, 2020). Program *Roma Amaen Ajher* bisa menjadi solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di Desa. *Roma Amaen Ajher* merupakan suatu program yang menggabungkan konsep belajar dengan bermain. *Roma Amaen Ajher* merupakan bahasa Madura yang memiliki makna "Rumah Bermain Belajar". Program ini memadukan antara konsep bermain sambil belajar. Program ini menjadi implementasi dari hasil penelitian penulis yang memiliki fokus penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang menggunakan konsep bermain berbasis digital. Pada program *Roma Amaen Ajher*, indikator literasi digital diwujudkan melalui penggunaan game edukasi berbasis digital, sedangkan indikator pendidikan ramah anak diwujudkan melalui aktivitas bermain-belajar dan praktikum sederhana yang aman, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Ini menjadi tujuan utama dari kegiatan ini yaitu meningkatkan literasi digital dan pendidikan ramah anak yang ada di Desa Socah. Hal ini bisa terwujud dengan mengimplementasikan program *Roma Amaen Ajher*.

2. METODE

Metode pada kegiatan ini berupa deskripsi kuantitatif yang merupakan gambaran dari hasil pelaksanaan program. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah Desa Socah, Kecamatan Socah, Bangkalan. Kegiatan ini akan dilaksanakan dan berpusat di Balai Desa Socah. Hal utama yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah mengimplementasikan program *Roma Amaen Ajher* untuk meningkatkan literasi digital dan pendidikan ramah anak di Desa Socah. Harapan dari kegiatan ini untuk menyelesaikan dua permasalahan pada mitra sasaran dalam aspek manajemen (literasi digital) dan aspek sosial kemasyarakatan (pendidikan ramah anak).

Berikut ini adalah tahapan kegiatan dengan menggunakan beberapa pendekatan yang akan dilakukan pada pengabdian masyarakat ini (Sayyidi & Akh., 2021), yaitu:

- a. *Community Development*, yaitu pendekatan yang berorientasi pada upaya-upaya pengembangan pemberdayaan masyarakat dengan menjadikan masyarakat sebagai subjek dan sekaligus objek pembangunan dan melibatkan mereka secara langsung dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat sebagai upaya meningkatkan peran serta mereka dalam pembangunan demi kepentingan mereka sendiri.
- b. *Pesuasif*, yaitu pendekatan yang bersifat seruan dan ajakan dengan hikmah dan bijaksana tanpa dilandasi unsur paksaan dalam bentuk apa pun, agar masyarakat termotivasi untuk berusaha

meningkatkan kualitas mereka, baik dalam hal keberagamaan, pendidikan serta sosial secara umum.

- c. *Edukatif*, yaitu pendekatan yang dalam program maupun pelaksanaan pengabdian mengandung unsur pendidikan yang dapat mendinamisasikan masyarakat menuju kemajuan yang dicita-citakan.
- d. *Partisipatif*, yaitu pendekatan yang berorientasi kepada upaya peningkatan peran serta masyarakat secara langsung dalam berbagai proses dan pelaksanaan pengabdian.
- e. *Normatif*, yaitu pendekatan yang didasarkan pada norma, nilai, hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Program *Roma Amaen Ajher* ini akan dilaksanakan untuk warga Desa Socah, khususnya di kalangan anak desa. Responden yang digunakan dalam program ini sebanyak 60 warga desa, yang terdiri atas 30 orang dalam kategori pemuda (rentang usia 17-29 tahun) dan 30 orang anak (rentang usia 5-12 tahun) yang didampingi orang tua. Untuk mengetahui respon dari pelaksanaan program maka kegiatan ini akan dilengkapi dengan angket respon program. Angket ini terdiri atas indikator edukasi, manfaat, dan keberlanjutan program *Roma Amaen Ajher*. Teknik analisis data dari hasil program ini dengan cara deskriptif kuantitatif.

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini berupa angket respons program yang terdiri atas tiga aspek penilaian, yaitu edukasi, manfaat, dan keberlanjutan program. Setiap aspek diukur melalui beberapa butir pernyataan yang disusun sesuai dengan tujuan kegiatan dan karakteristik responden. Penilaian menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4). Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu ditelaah oleh ahli pendidikan dan ahli pengabdian masyarakat untuk memastikan kesesuaian isi dengan indikator yang diukur. Skor setiap responden dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus persentase capaian. Selanjutnya, nilai persentase tersebut diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan, manfaat, dan potensi keberlanjutan program *Roma Amaen Ajher* menurut para peserta kegiatan. Hasil persentase rata-rata pada setiap indikator angket respon program *Roma Amaen Ajher* kemudian dikategorikan berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Angket Respon Program

Persentase (%)	Kriteria
$75 < P \leq 100$	Sangat baik
$50 < P \leq 75$	Baik
$25 < P \leq 50$	Kurang baik
$0 \leq P \leq 25$	Tidak baik

(Hadiyanti, 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus kegiatan pengabdian ini memiliki sasaran kepada kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi yang berada di desa Socah, Bangkalan. Konsep utama pengabdian ini mengimplementasikan peningkatan literasi digital dan pendidikan ramah anak melalui program *roma amen ajher*. Melibatkan karang taruna di Desa menjadi poin penting untuk keberlanjutan program ini. Pengabdian ini mengangkat poin 2 bidang permasalahan, yaitu dalam aspek manajemen dan aspek sosial kemasyarakatan. Hal tersebut dapat diselesaikan melalui konsep belajar sambil bermain yang diimplementasikan kepada anak-anak di Desa Socah. Konsep belajar sambil bermain dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan literasi digital dan pendidikan ramah anak (Indiyani et al., 2022).

Roma Amaen Ajher menjadi program konsep rumah bermain belajar di desa yang merupakan inisiatif yang menggabungkan elemen pendidikan dan permainan dalam lingkungan yang aman dan mendukung, serta bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan

perkembangan anak-anak di daerah pedesaan. *Roma Amaen Ajher* dirancang untuk memberikan akses ke pendidikan yang menyenangkan dan interaktif, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. *Roma Amaen Ajher* di desa adalah konsep yang efektif untuk mendukung perkembangan holistik anak-anak di daerah pedesaan. Menyediakan lingkungan yang aman, menyenangkan, dan edukatif, *Roma Amaen Ajher* dapat membantu mengatasi berbagai tantangan pendidikan di desa dan mempersiapkan anak-anak untuk masa depan yang lebih cerah (Ihsan Batubara et al., 2024; Muhaimin, n.d., 2021). Melalui kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan berbagai pemangku kepentingan, *Roma Amaen Ajher* dapat menjadi pusat inovasi pendidikan yang berkelanjutan dan inklusif di desa. Berikut pembahasan dari setiap proses program yang telah dilaksanakan:

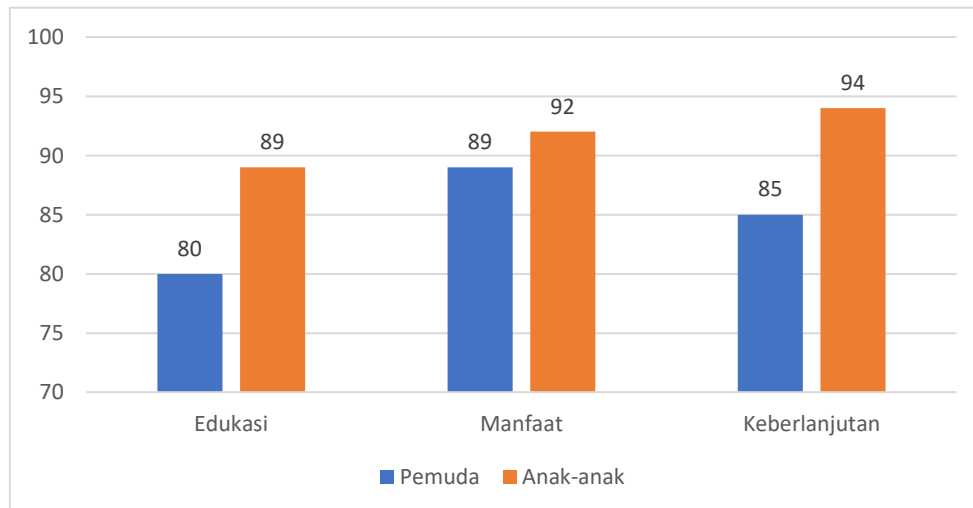
- a. Pada tahapan *Community Development* ini berfokus pada implementasi konsep *Roma Amaen Ajher* dalam proses kelompok bermain anak yang ada di Desa Socah. Memasukkan konsep game edukasi dalam permainan akan memberikan nilai lebih kepada anak. Kartu UNO kimia unsur, Kartu Domino Kimia Unsur, dan Kartu Poker Kimia Unsur, ular tangga, pohon angka menjadi beberapa contoh media permainan anak yang akan diimplementasikan dalam program ini. Program ini akan memiliki dua konsep program, yaitu permainan edukasi berbasis digital, dan percobaan sederhana ramah anak. Hal ini menjadi daya tarik anak untuk mengikuti program ini.
- b. Tahapan *Pesuasif*, akan memaksimalkan ajakan seluruh masyarakat di Desa Socah untuk berperan aktif dalam kegiatan pengabdian ini. Hal ini melibatkan aparat desa, karang taruna, orang tua dan anak-anak yang ada di desa. Keikutsertaan aparat dan pemuda desa menjadi kunci utama dalam keberhasilan keberlanjutan program ini di sebuah desa (Latifah et al., 2022).
- c. Tahapan *Edukatif* dalam bentuk penyuluhan tentang program *Roma Amaen Ajher* untuk meningkatkan literasi digital dan pendidikan ramah anak di desa. Memperkenalkan dan menyebarluaskan program di seluruh bagian desa, khususnya lembaga pendidikan yang ada di Kawasan desa Socah. Diperlukan kerjasama yang baik antara tim pelaksana dengan masyarakat dalam mewujudkan kegiatan ini.
- d. Tahapan *partisipatif* dalam fokus kegiatan ini berupa promosi baik secara langsung kepada setiap warga desa. Selain itu perlunya promosi program kepada para orang tua dan instansi lainnya yang dapat menyebarluaskan konsep *Roma Amaen Ajher* di desa Socah.
- e. Tahapan *normative* dalam kegiatan ini berfokus pada pelaksanaan IoA antara program studi pelaksana dengan mitra (Desa Socah). Hal ini sebagai tindak lanjut MoU (Rektor Universitas Trunojoyo Madura dengan Bupati Bangkalan) yang telah dilaksanakan oleh institusi sebelumnya. Adanya kerjasama yang berkelanjutan sehingga kegiatan ini akan terus berlanjut dan tetap terarah.

Pelaksanaan program *Roma Amaen Ajher* dalam kegiatan rutin di Desa Socah merupakan solusi pada aspek manajemen dalam menyelesaikan permasalahan literasi digital pada anak-anak di desa. Pemetaan kegiatan, seperti game edukasi berbasis digital dan praktikum sederhana yang ramah anak, menjadi hal utama dalam program ini. Kolaborasi perangkat dan sistem dalam game edukasi menjadi kunci keberhasilan program ini. Penataan dan penggunaan media belajar yang disesuaikan dengan lingkungan bermain dan belajar anak menjadi kunci utama sebagai solusi dalam aspek masyarakat untuk meningkatkan pendidikan ramah anak di desa (Nur Azizah, et al., 2021). Adanya kerjasama yang baik antara tim pelaksana dan mitra desa dalam mengonsep kegiatan ini, sehingga semua permasalahan aspek yang dituju dapat dikonsep secara maksimal dan baik. Berikut deskripsi kegiatan utama dalam program *Roma Amaen Ajher*:

3.1. Game Edukasi Berbasis Digital

Belajar dan bermain memiliki peran yang penting dalam literasi digital. Belajar dan bermain memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan literasi digital, terutama di kalangan anak-anak. Integrasi pembelajaran melalui permainan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan perkembangan anak. Permainan yang digunakan merupakan hasil dari pengembangan penelitian yang telah dilakukan

sebelumnya oleh tim pelaksana, yaitu berupa kartu UNO kimia unsur, kartu poker kimia unsur, kartu domino kimia unsur, dan UNO Stacko kimia unsur. Game ini mengangkat konsep pengenalan unsur kimia yang terintegrasi dengan sebuah digital yang berisi tentang konten etnokimia dalam budaya Madura (Putera, 2023; Putera & Hadi, 2024). Menggabungkan belajar dan bermain dalam literasi digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak (Matitaputty, Christi, dkk., 2026). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Widoretno et al., 2021). Berikut hasil angket respon program dalam kegiatan game edukasi berbasis digital dalam program *Roma Amaen Ajher*:



Gambar 1. Persentase Angket Respon Program Game Edukasi Berbasis Digital

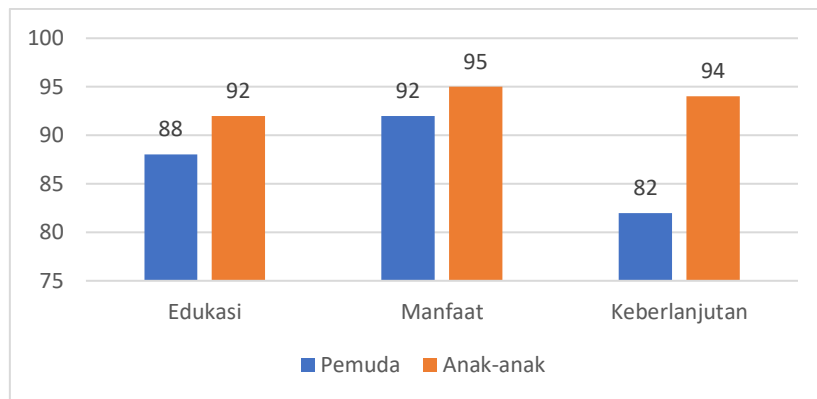
Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa persentase angket respon program game edukasi berbasis digital memperoleh rata-rata sebesar 88 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan dalam indikator edukasi, manfaat, dan keberlanjutan game edukasi dalam program ini memperoleh hasil yang sangat baik dari warga desa Socah. Belajar dan bermain memiliki peran penting dalam pendidikan ramah anak. Belajar dan bermain adalah elemen krusial dalam pendidikan ramah anak karena keduanya mendukung perkembangan holistik anak dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendukung. Pendidikan ramah anak menempatkan kebutuhan, hak, dan kesejahteraan anak sebagai prioritas utama, serta menciptakan suasana yang aman dan inklusif untuk belajar (Sofia et al., 2022). Belajar dan bermain adalah komponen penting dalam pendidikan ramah anak, yang mendukung perkembangan anak secara holistik dalam lingkungan yang menyenangkan dan aman. Dengan mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran, anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif, mengembangkan keterampilan penting, dan menikmati pengalaman pendidikan yang positif (Imawati, 2019). Implementasi strategi ini membutuhkan komitmen dari guru, orang tua, dan komunitas untuk menciptakan lingkungan belajar yang benar-benar ramah anak.



Gambar 2. Implementasi Game Edukasi Berbasis Digital

3.2. Praktikum Sederhana Rumah Anak

Program ini menerapkan modul praktikum sederhana untuk belajar sains di sekitar anak. Bahan kimia sederhana yang ramah anak menjadi konsep utama dalam kegiatan ini. Praktikum pembuatan sabun dan es krim merupakan contoh praktikum sederhana yang ramah anak. Proses ini akan melatih anak desa dalam membuat sabun dengan konsep reaksi minyak basa sederhana dan pembuatan es krim dengan konsep penurunan titik beku koligatif. Proses praktikum yang hasilnya mudah digunakan dan merupakan produk yang dekat dengan anak menjadi tujuan utama dalam pemilihan judul praktikum untuk kegiatan ini. Hal ini akan melatih permainan psikomotorik anak melalui praktikum sederhana. Ini menjadi hal baru bagi anak dalam proses bermain dengan konsep praktikum sederhana dan pastinya dengan konsep bermain. Berikut hasil angket respon program dalam kegiatan praktikum sederhana ramah anak dalam program *Roma Amaen Ajher*:



Gambar 3. Persentase Angket Respon Program Praktikum Sederhana Ramah Anak

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa persentase angket respon program game edukasi berbasis digital memperoleh rata-rata sebesar 90,5 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dalam indikator edukasi, manfaat, dan keberlanjutan, praktikum sederhana ramah anak dalam program ini memperoleh hasil yang sangat baik dari warga Desa Socah. Pelaksanaan praktikum sederhana yang ramah anak di desa dapat memberikan berbagai dampak positif, baik bagi anak-anak, keluarga, maupun masyarakat secara umum (Harwanto et al., 2019). Anak-anak di desa bisa memperoleh pemahaman baru tentang ilmu pengetahuan dan keterampilan praktis. Misalnya, melalui eksperimen sains sederhana atau kegiatan berkebun, mereka dapat belajar konsep-konsep ilmiah yang aplikatif. Kegiatan praktikum sederhana yang mengajak anak-anak untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi bisa mendorong daya inovasi. Praktikum yang dilakukan secara kelompok dapat mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-temannya (Bakhtiar, 2017). Ini dapat meningkatkan kemampuan sosial dan membangun semangat gotong royong dalam masyarakat. Kegiatan ini bisa menjadi solusi bagi anak-anak di desa yang memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan formal atau materi pembelajaran.



Gambar 4. Implementasi Praktikum Sederhana Ramah Anak (Pembuatan Sabun)

Praktikum yang ramah anak di desa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendekatkan ilmu pengetahuan kepada kehidupan sehari-hari mereka. Praktikum berbasis alam atau lingkungan, seperti berkebun atau daur ulang, membantu anak-anak menyadari pentingnya menjaga lingkungan (Ayu, 2019; Ma'ruf et al., 2017). Mereka bisa belajar tentang siklus alam dan cara menjaga kelestarian sumber daya alam. Praktikum ramah anak dapat menjadi alternatif kegiatan yang positif bagi anak-anak di desa, dibandingkan dengan kegiatan yang kurang bermanfaat atau tidak sehat seperti terlalu banyak bermain gadget atau terpapar aktivitas negatif. Secara keseluruhan, praktikum sederhana yang ramah anak di desa dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan, mendorong keterlibatan masyarakat, serta memperkuat nilai-nilai sosial dan lingkungan pada anak-anak.

Selain memperoleh respons positif dari peserta, pelaksanaan program *Roma Amaen Ajher* menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar anak yang dapat diamati selama kegiatan berlangsung. Anak-anak mulai memanfaatkan media digital sebagai sarana belajar melalui penggunaan game edukasi yang terintegrasi dengan materi pembelajaran, sehingga penggunaan perangkat digital tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan baru. Kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi berbasis media digital, mengenali informasi yang terdapat pada konten pembelajaran, serta menghubungkan konsep yang dipelajari dengan aktivitas bermain. Pada aspek pendidikan ramah anak, peserta menunjukkan peningkatan partisipasi dalam kegiatan kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya, serta antusiasme yang lebih tinggi terhadap kegiatan belajar. Perubahan tersebut terlihat dari keterlibatan aktif anak selama sesi permainan edukatif dan praktikum sederhana yang mendorong mereka belajar secara mandiri, kolaboratif, dan menyenangkan sesuai prinsip pendidikan ramah anak.

Meskipun program *Roma Amaen Ajher* memperoleh respons yang sangat baik dari peserta, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Evaluasi keberhasilan program pada penelitian ini masih didasarkan pada angket respons peserta sehingga belum dapat mengukur secara objektif peningkatan kemampuan literasi digital maupun capaian pendidikan ramah anak yang dihasilkan. Selain itu, kegiatan belum menerapkan desain evaluasi pretest-posttest yang memungkinkan perbandingan kemampuan peserta sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Pengukuran dampak jangka panjang juga belum dilakukan sehingga keberlanjutan perubahan perilaku, keterampilan digital, dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar belum dapat diketahui secara komprehensif. Oleh karena itu, pengembangan program pada masa mendatang perlu dilengkapi dengan instrumen pengukuran yang lebih terstandar, evaluasi berbasis pretest-posttest, serta pemantauan berkala untuk mengetahui dampak program terhadap peningkatan literasi digital dan indikator pendidikan ramah anak secara lebih akurat.

Keberlanjutan program *Roma Amaen Ajher* dirancang melalui pelibatan aktif pemerintah desa dan Karang Taruna Desa Socah sebagai mitra utama yang akan melanjutkan kegiatan setelah pendampingan dari tim pengabdian berakhir. Karang taruna berperan sebagai fasilitator lapangan yang mengoordinasikan pelaksanaan kegiatan, mendampingi anak-anak selama proses belajar dan bermain, serta mengelola penggunaan media edukasi yang telah diserahkan kepada desa. Untuk menjaga keberlangsungan program, kegiatan direncanakan menjadi agenda rutin mingguan yang memanfaatkan area balai desa dan fasilitas bermain yang telah tersedia sebagai pusat kegiatan belajar anak. Selain itu, kerja sama yang telah dibangun melalui implementasi program dan dukungan pemerintah desa menjadi landasan bagi pengembangan kegiatan secara berkelanjutan, termasuk perekrutan relawan pemuda desa dan pelaksanaan program edukasi digital maupun praktikum sederhana secara berkala. Dengan mekanisme tersebut, *Roma Amaen Ajher* tidak hanya menjadi program pengabdian yang bersifat sementara, tetapi dapat berkembang menjadi model pembelajaran berbasis komunitas yang dikelola secara mandiri oleh masyarakat Desa Socah.

4. KESIMPULAN

Roma Amaen Ajher menjadi solusi alternatif dalam bentuk program desa untuk meningkatkan semangat belajar bagi warga, khususnya pemuda dan anak desa. Konsep game edukasi berbasis digital dan praktikum sederhana yang ramah anak menjadi kegiatan utama dalam program ini. Hasil angket respon program implementasi game edukasi berbasis digital memperoleh skor 88 dengan kategori sangat baik dan praktikum sederhana ramah anak memperoleh skor 90,5 dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan keberhasilan yang sangat baik dari program *Roma Amaen Ajher* dalam meningkatkan literasi digital dan pendidikan ramah anak di desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Trunojoyo Madura yang telah memberikan dukungan finansial terhadap pengabdian ini berdasarkan Nomor Kontrak: 520/UN46.4.1/PT.01.03/ABDIMAS/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuda, A. S. S., Lutfiyah, Rasmitadila, & Mutiara, F. (2023). Meningkatkan minat belajar anak melalui bimbingan belajar dengan metode rata jam mainya (ceramah, tanya jawab, bermain dan bernyanyi) di Desa Palasari. *Kanigara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v3i1.6661>
- Amin, K., & Hakim, N. (2022). Pendidikan ramah anak dan implikasinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Disability Studies and Research*, 1(1), 6–22.
- Anam, M. K., Pratama, A., & Lawasi, M. F. (2019). Uji efektivitas peredam kebisingan ruangan dengan pemanfaatan limbah kain perca menggunakan variasi bentuk ruang. *V-MAC (Virtual of Mechanical Engineering Article)*, 4(2), 28–32.
- Anam, S., Jalil, A., Nisa, S. I., Trulyana, A., Wahyuningrum, E. C., Oktahariana, A., Laila, N., Hasanah, E. I., Muddah, N. H., Rohmah, A. N., Rohmah, A. M., Afifah, E. N., Laily, A., & Hidayat, R. (2022). Peningkatan literasi masyarakat melalui pojok baca di Balai Desa Umbulrejo. *Al-Ijtima': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.53515/aijpkm.v3i1.47>
- Ayu, I. K. (2019). Mengembangkan potensi Desa Bringin menjadi desa wisata. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i1.4992>
- Ayub, D., Putra, M. J. A., Karwati, L., Jais, M., & Ramadhani, M. (2023). Pembinaan taman desa ramah anak. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(12), 4354–4363. <https://doi.org/10.31604/jpm.v6i12.4354-4363>
- Bakhtiar, A. M., & Paulina. (2017). Permainan tradisional “Cublak Suweng” untuk meningkatkan keterampilan sosial anak SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11945>
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan media kartu permainan IPA untuk perkuliahan IPA Biologi. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4356–4362. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1336>
- Harwanto, D., Sompie, S. R. U. A., & Tulenan, V. (2019). Aplikasi game edukasi pengenalan unsur dan senyawa kimia. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 63–70. <https://doi.org/10.35793/jti.14.1.2019.23838>
- Hidayati, H., Khuluq, E. F., & Ummayyah, M. (2024). Upaya peningkatan minat belajar pada anak di Desa Glagahwaru. *Jurnal Muria Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 35–46.
- Ihsan Batubara, A. F. D., Agustina, R., Junita, M., Nst, M. J., Padilah, N., Fitri, C. A., Nasution, K., & Khairani, S. (2024). Peran mahasiswa KKN dalam pengembangan pendidikan anak-anak di Desa Pintu Padang. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 104–114. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v2i1.771>
- Imawati, S. (2018). Evaluasi pemberlakuan kampung ramah anak di RW 02 Kelurahan Manggarai Kecamatan Tebet Jakarta Selatan. *Jurnal Holistika*, 1(1), 24–29. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/2236>
- Indiyani, I., Maulana, M. L., Novitasari, N., Fadia, N. N., Fitriana, R., & Maeza, R. (2022). Pojok bermain sebagai media pemberdayaan untuk mengurangi ketergantungan anak pada gawai. *Jurnal Ilmiah Pangabdh*, 8(2), 62–69. <https://doi.org/10.21107/pangabdh.v8i2.14676>

- Latifah, N., Hendrati, I. M., & Utami, A. F. (2022). Penyuluhan pengembangan wisata desa dan pemahaman konsep desa wisata di Kelurahan Kandangan Kecamatan Benowo. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 89–93.
- Matitaputty, C., Pradana, S. P., Tuapattinaya, P. M. J., Palisoa, N., Tuaputty, H., Syahrul, M., & Hehakaya, W. (2026). Pelatihan dan implementasi pembelajaran berbasis etnosains dengan pendekatan *deep learning*. *PAKEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 16–28. <https://doi.org/10.30598/pakem.6.1.16-28>
- Ma'ruf, M. F., Kurniawan, B., & Pangestu, R. P. A. G. (2017). Desa wisata: Sebuah upaya mengembangkan potensi desa dan meningkatkan pendapatan asli desa (Studi pada Desa Wisata Bejiharjo Kecamatan Karangmojo Kabupaten Gunungkidul). *Dinamika Governance: Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 7(2), 193–203. <https://doi.org/10.33005/jdg.v7i2.1209>
- Natalia, D., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2021). Identifikasi kemampuan membaca dan memahami teks pada siswa kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 36–40. <https://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/307>
- Nuraida, I., Kania, R., & Dwirani, F. (2019). Penerapan literasi di Desa Wisata Cikolelet melalui perpustakaan keliling dan taman bacaan masyarakat. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 39–47. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v1i1.1042>
- Nur Azizah, N., & Haerudin. (2022). Analisis tingkat pendidikan di Desa Kampung Sawah. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 2(1), 690–695.
- Putera, D. B. R. A. (2023). Development of integrated elements chemical domino card game with ethnochemistry Madura jamu ingredients. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 5(1), 39–47. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v5i1.10481>
- Putera, D. B. R. A., & Hadi, W. P. (2024). Chemical domino card game integrated with “Jamu Madura” natural materials in improving students’ science literacy. *E3S Web of Conferences*, 499, Article 01018. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202449901018>
- Rahmawati, A., Kurniawan, I., & Artisa, R. A. (2020). Membangun desa melalui budaya literasi. *SeTIA Mengabdi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 17–25. <https://doi.org/10.31113/setiamengabdi.v1i1.3>
- Sayyidi, S., & Fawaid, A. (2021). Mewujudkan desa wisata melalui penataan kawasan pertanian untuk peningkatan ekonomi desa. *DIALEKTIKA: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 6(1), 17–25. <https://doi.org/10.36636/dialektika.v6i1.574>
- Sofia, A., Drupadi, R., Syafrudin, U., & Yulistia, A. (2022). Sosialisasi kampung ramah anak usia dini di Desa Way Hui Lampung Selatan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(1), 163–170. <https://doi.org/10.30653/002.202271.48>
- Suharta, R. B., & Septiarti, S. W. (2018). Pengembangan perlindungan sosial kampung ramah anak di Kota Yogyakarta. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 9–18. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.11313>
- Sutami, B., Setyawan, D., & Fithriana, N. (2020). Implementasi program sekolah ramah anak dalam mewujudkan Kota Layak Anak di Kota Batu. *Reformasi*, 10(1), 19–26. <https://doi.org/10.33366/rfr.v10i1.1695>
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287–295.