

## SURAT TUGAS

Nomor: 48-R/UNTAR/Pengabdian/VI/2026

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

NINAWATI, Dr. Dra., M.M.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan data sebagai berikut:

Judul	:	Alat Permainan Edukatif di Era Digital
Mitra	:	Publicanews
Periode	:	Genap 2025-2026/ 2026/ 22 Mei
URL Repository	:	<a href="https://www.publica-news.com/berita/publicana/2026/05/22/79378/alat-permainan-edukatif-di-era-digital.html">https://www.publica-news.com/berita/publicana/2026/05/22/79378/alat-permainan-edukatif-di-era-digital.html</a>

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

03 Juni 2026

**Rektor**



**Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.**

Print Security : 5d85f3911d56121092be9aa177be4acd

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

**OFFICE**  
Jl. Letjen S. Parman No 1, Jakarta Barat 11440

**PHONE**  
+62 21-5671 747 (Hunting)  
+62 21-5695 8723 (Admission)

**EMAIL**  
humas@untar.ac.id

**WEBSITE**  
untar.ac.id

  
Untar Jakarta



<https://www.publica-news.com/berita/publicana/2026/05/22/79378/alat-permainan-edukatif-di-era-digital.html>



[Publicana](#)

Ninawati, dkk

Alat Permainan Edukatif di Era Digital

22 Mei 2026 | 14:07:12



Ilustrasi. (Credit to: Niphon)

Oleh: Ninawati dan kawan-kawan

DEWASA ini, kehidupan sehari-hari lebih banyak ditentukan oleh perangkat digital. Ia sedikit atau banyak telah menggantikan interaksi langsung antarindividu. Padahal interaksi langsung memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan sosial seseorang.

Salah satu media yang dapat menjadi alternatif untuk menjaga interaksi sosial —yang 'terancam' oleh penggunaan perangkat digital— adalah apa yang disebut APE (Alat Permainan Edukatif). Hanya saja, APE sering dianggap hanya untuk anak-anak, padahal penggunaannya dapat diterapkan pada berbagai kelompok usia.

### **Interaksi Digital**

Data menunjukkan lebih dari 30 persen generasi muda telah terpapar perangkat digital sejak fase awal pertumbuhan mereka (Badan Pusat Statistik, 2022). Ini berarti jutaan anak Indonesia tumbuh dengan layar sebagai teman bermain pertama mereka.

Interaksi sosial yang mestinya sebagai kegiatan utama tergantikan oleh aktivitas yang berbasis layar. Dan itu pun dilakukan secara individual. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendirian dengan perangkat digitalnya daripada berinteraksi dengan teman atau anggota keluarganya.

Benar, bisa jadi itu gaya hidup. Tetapi gaya hidup seperti itu berpotensi memengaruhi keterampilan sosialnya. Jika gaya hidup itu berlangsung terus-menerus dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan menyesuaikan diri di berbagai lingkungan sosial.

### **Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kemampuan ini penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu individu beradaptasi di lingkungan sosial (Nurbaity et al., 2023).

Dari situ bisa dikatakan, keterampilan sosial tidak muncul begitu saja. Keterampilan itu dibentuk dan dikembangkan melalui interaksi di lingkungan seseorang berada. Itu bisa rumah, sekolah, organisasi, maupun masyarakat.

Di lingkungan itu individu belajar bekerja sama, menyampaikan pendapat, hingga menyelesaikan perbedaan melalui aktivitas sosial seperti bermain bersama, berdiskusi, atau mengerjakan tugas kelompok.

Namun kondisi tersebut perlahan mulai berubah. Kehadiran media digital dan gawai yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari membuat interaksi secara langsung berkurang, termasuk di lingkungan keluarga dan pendidikan.

## **APE**

APE adalah media bermain yang dirancang untuk mendukung proses belajar dan perkembangan individu. Penggunaan APE dapat membantu mengembangkan berbagai aspek kemampuan seperti kognitif, sosial emosional, bahasa, kreativitas, hingga motorik melalui kegiatan bermain yang interaktif dan edukatif (Damayanti, et al., 2022).

APE bisa hadir dalam berbagai bentuk: permainan peran (*role play*), *puzzle*, permainan papan (*board game*), kartu edukatif, balok susun, hingga alat eksperimen sederhana. Bentuknya beragam, namun esensinya satu mendorong individu untuk berpikir, berinteraksi, dan berkembang.

Menurut Amelia dan Sumarni (2022), kemampuan bersosialisasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dapat ditingkatkan melalui aktivitas bersama menggunakan APE. Hal ini menunjukkan, fungsi mainan edukatif tidak terbatas pada aspek hiburan saja, melainkan juga menyentuh aspek perkembangan sosial.

Yang sering disalahartikan adalah anggapan bahwa APE hanya relevan bagi anak-anak.

Padahal konsep bermain edukatif seperti *role-playing game* juga diterapkan dalam pelatihan keterampilan sosial pada remaja maupun orang dewasa. Penggunaan *role-playing game* sebagai sumber daya motivasional dalam pelatihan keterampilan sosial kelompok telah menjadi praktik klinis yang berkembang (Henning et al., 2024).

## **Bukan Anti-digital**

Perangkat jika digunakan dengan bijak dapat berfungsi sebagai sarana pendidikan yang menghasilkan banyak manfaat. Masalahnya muncul ketika layar digital menjadi satu-satunya dunia ketika scrolling menggantikan interaksi sosial.

APE hadir bukan untuk melawan teknologi, melainkan untuk melengkapinya. Sebab, ia menyediakan sesuatu yang tidak dapat diberikan oleh perangkat digital.

Dengan APE ada kontak fisik, tawa bersama, negosiasi secara langsung, dan pengalaman kegagalan yang dapat diperbaiki segera bersama individu lainnya. Begitulah interaksi langsung itu. Interaksi untuk membangun empati, adaptasi yang diperlukan dalam kehidupan bersama.

Alhasil, APE bukan sekadar permainan yang 'menghabiskan waktu' melainkan sesuatu yang diperlukan untuk ikut menjaga keberlangsungan interaksi sosial, yang tidak lain adalah kehidupan sosial itu sendiri.\*\*\*

**Ninawati**, (Dosen)

**Kezia Charmellita Djaja, Vania Angelia Kasena, Talitha Rizky Nabilah, Dara Amelia Fiska** (Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara)

*\*) Konten di Rubrik Publicana merupakan tulisan dan opini pengirim yang dimuat oleh Redaksi Publicanews.*