

Penerapan Media Gambar Beserta Permainan Untuk Mengurangi Buta Huruf Pada Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia

Nanda Hadiarty¹, Fajar Utama Ritonga²

¹Universitas Sumatera Utara; Jl. Dr. A. Sofian No.1A, Padang Bulan, Kec. Medan baru, Kota Medan, Sumatera Utara 202222

Email :Nandahadiarty@gmail.com¹

Kilas Artikel

Volume x Nomor x

Bulan 20xx

DOI:xxx/ejpm.v%1%.xxxx

Article History

Submission: 30-12-2021

Revised: 31-12-2021

Accepted: 31-12-2021

Published: 01-02-2022

Kata Kunci:

Panti Asuhan, Buta Huruf, Anak Anak, Media Gambar dan Permainan

Keywords:

Orphanages, Illiteracy, Children, Picture Media and Games

Korespondensi:

(Nanda Hadiarty)

Nandahadiarty@gmail.com

Abstrak

Adapun tujuan dari pembelajaran melalui media gambar dan media permainan ini adalah untuk mengurangi jumlah buta huruf di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia. Pelaksanaan kegiatan PKL ini dimulai dari bulan September 2021 hingga bulan Desember 2021. Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama 4 bulan. Metode yang digunakan dalam pelatihan PKM ini adalah dengan Groupwork. Kegiatan tersebut terdiri, 5 point tahapan Groupwork yaitu Tahap Assesment, Tahap Planning, Tahap Intervensi, Tahap Evaluasi dan Tahap Terminasi. Hasil yang dicapai dari kegiatan berdasarkan 5 tahap yang sudah dilakukan tadi, dapat dilihat bahwa sudah terlihat perkembangan yang lumayan pesat dari anak dalam belajar menghafal alphabet. Upaya pembentukan lingkungan belajar sesuai dengan teori yang disinggung sebelumnya pembentukan lingkungan belajar yang interaktif dan menggunakan media gambar, video dan melalui permainan berhasil meningkatkan minat, konsentrasi dan anak anak sudah mengenali huruf dengan baik.

Abstract

The purpose of learning through picture media and game media is to reduce the number of illiterates in the Indonesian Children's Children's Orphanage. The implementation of this PKL activity starts from September 2021 until December 2021. The time for this activity is carried out for 4 months. The method used in this PKM training is Groupwork. The activity consists of 5 points in the Groupwork stage, namely the Assessment Stage, Planning Stage, Intervention Stage, Evaluation Stage and Termination Stage. The results achieved from the activities based on the 5 stages that have been carried out earlier, it can be seen that there has been a fairly rapid development of children in learning to memorize the alphabet. Efforts to establish a learning environment in accordance with the theory mentioned earlier, the formation of an interactive learning environment using images, videos and through games has succeeded in increasing interest, concentration and children's recognition of letters well.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

1. PENDAHULUAN

Panti asuhan merupakan lembaga sosial yang menaungi dan merawat anak yatim piatu. Departemen Sosial Republik Indonesia menjelaskan bahwa Panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental, dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam bidang pembangunan nasional. Panti Asuhan didirikan atas dasar kesadaran dan kepedulian seseorang terhadap permasalahan sosial khususnya pada anak-anak yatim piatu. Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia, yang berlokasi di Jl. Sembada No.236, Padang Bulan Selayang II, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara. Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia sudah mendapat pengesahan sesuai badan hukum pada tanggal 1 Maret 2021 dan menampung 15 anak yang berusia 4,5 tahun sampai 16 tahun.

Buta huruf adalah seseorang yang tidak dapat membaca, menulis, huruf latin dan berhitung dengan angka arab, sedangkan buta huruf fungsional adalah orang yang tidak dapat memanfaatkan membaca, menulis, dan berhitung dalam kehidupan sehari-hari." (Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Luar Sekolah, 2006).

Buta huruf merupakan masalah yang sangat serius dalam pembangunan dan peningkatan pendidikan hal ini disebabkan ketidakmampuan masyarakat untuk mengembangkan 3 aspek diantaranya membaca, menulis dan berhitung. Padahal UUD 1945 mengamanatkan bahwa setiap warga negara wajib memberantas buta huruf dari Sabang sampai Merauke, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun faktanya masih banyak warga negara yang mengalami masalah buta huruf yang secara tidak langsung menghambat tujuan pembangunan kualitas pendidikan nasional (Kahar, dkk, 2021).

Menurut Tahang et al., (2019), Penerapan program buta aksara dengan memanfaatkan media dan pendekatan pembelajaran sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan warga belajar dalam berbagai aspek pengetahuan.

Selama proses PKL ditemui bahwasannya anak anak di panti asuhan mengalami kesulitan belajar, sulit fokus serta sulit memahami materi dari sekolah, ditambah lagi dimasa daring seperti sekarang ini. Selain itu ditemukan masih ada anak anak yang tidak mengetahui huruf alphabet dan belum bisa membaca dengan fasih padahal sudah menginjak kelas 4 SD. Salah satu masalah yang menjadi perhatian kami yaitu kurangnya fasilitas pendidikan, terutama dalam kemampuan membaca di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan anak panti asuhan dalam membaca. Adapun tujuan dari pembelajaran melalui media gambar dan media permainan ini adalah untuk mengurangi jumlah buta huruf di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia.

2. METODE

Peserta yang terlibat dalam kegiatan PKL ini adalah semua anak-anak yang ada di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia. Pelaksanaan kegiatan PKL ini dimulai dari bulan September 2021 hingga bulan Desember 2021. Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan



sesuai dengan kesepakatan antara pihak Panti Asuhan dan tim pengabdian yang dilaksanakan selama 4 bulan dengan waktu pelatihan adalah 90 menit per pertemuan.

Sistem pelaksanaan pelatihan dalam kegiatan ini dilakukan dengan cara tatap muka dan pelatihan online dengan menetapkan protokol kesehatan. Untuk menghindari masalah covid19, maka tim PKL beserta peserta menetapkan protokol kesehatan dengan menggunakan masker, menyediakan handsanitizer, memastikan kondisi kesehatan.

Metode yang digunakan dalam pelatihan PKM ini adalah dengan Groupwork. Kegiatan tersebut terdiri, 5 point tahapan Groupwork yaitu Tahap Assesment, Tahap Planning, Tahap Intervensi, Tahap Evaluasi dan Tahap Terminasi.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Penjabaran tahap Groupwork yang telah dijalankan adalah sebagai berikut :

1) Tahap Assessment

Menjalin relasi awal dengan klien dengan menerapkan teknik diskusi kelompok dengan 4 anak SD yang memiliki kesulitan memahami huruf alphabet. Pertemuan kedua dengan klien praktikan menggunakan metode PRA melalui pendekatan Non- Direktif dengan membuat bagan analisa sebab akibat untuk mengetahui apa yang menjadi latar belakang anak anak sulit sekali menghafal huruf alphabet. Dengan menggunakan tools methodology for participatory assessment (MAP) ditemukan beberapa permasalahan dibalik sulitnya anak dalam belajar huruf, yaitu sulitnya berkonsentrasi dan susana belajar yang kurang bervariasi dan membosankan meningkatkan kejenuhan pada anak. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat bahwasannya sulitnya anak berkonsentrasi dalam belajar salah satunya disebabkan oleh pengajaran guru yang tidak menarik dan membosankan (Latifah dan Habib, 2014).

2) Tahap Planning

Dengan mengkaji ulang bagan analisa sebab akibat ditemui permasalahan inti dari anak susah memahami adalah rasa jenuh dan kurang interaktif selama belajar. Setelah melakukan pengkajian masalah, praktikan memberikan kuis pada anak anak bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak dalam penghafalan huruf alphabet mereka. Setelah melakukan kuis didapati anak masih belum mengenali dasar dari huruf alphabet, oleh karen itu praktikan akan membentuk beberapa pembelajaran melalui gambar atau video dan permainan.

3) Tahap Intervensi

Selama tahap intervensi didapati perkembangan anak dalam pemahaman dasar huruf alphabet.

Pemberian materi pertama adalah lembar kerja mengenai alphabet. Pemberian materi kedua adalah melalui video interaktif ABC. Pertemuan akhir tahap intervensi praktikan mengajak klien bermain tissue dengan tetap memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan alphabet.

4) Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi praktikan memberikan kuis lisan sdengan 4 orang anak yang telah dipilih diawal. Dari tahap evaluasi ditemukan perkembangan yang cukup signifikan, anak anak sudah mengenali huruf alphabet walaupun ditanya secara acak susunan dari hurufnya.



5) Tahap Terminasi

Tahap terminasi merupakan tahap dimana sudah selesainya hubungan secara formal dengan kelompok. Pada tahap ini praktikan mengajak seluruh anak panti untuk duduk dan membicarakan kesan dan pesan yang telah mereka dapat selama proses praktikum berlangsung.

Berdasarkan 5 tahap yang sudah dilakukan tadi, dapat dilihat bahwa sudah terlihat perkembangan yang lumayan pesat dari anak dalam belajar menghafal alphabet. Upaya pembentukan lingkungan belajar sesuai dengan teori yang disinggung sebelumnya pembentukan lingkungan belajar yang interaktif dan menggunakan media gambar, video dan melalui permainan berhasil meningkatkan minat, konsentrasi dan anak anak sudah mengenali huruf dengan baik.

4. KESIMPULAN

Panti Asuhan adalah lembaga usaha sosial yang bertanggung jawab memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar dengan menyelenggarakan pelayanan dan pemeliharaan anak terlantar, memberikan pelayanan fisik, mental, dan sosial kepada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan. Kepribadiannya sesuai dengan apa yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai manusia yang akan berperan aktif dalam bidang pembangunan nasional.

Pelatihan PKM ini adalah dengan Groupwork. Kegiatan tersebut terdiri, 5 point tahapan Groupwork yaitu Tahap Assesment, Tahap Planning, Tahap Intervensi, Tahap Evaluasi dan Tahap Terminasi

Dapat dilihat bahwa sudah terlihat perkembangan yang lumayan pesat dari anak dalam belajar menghafal alphabet. Upaya pembentukan lingkungan belajar sesuai dengan teori yang disinggung sebelumnya pembentukan lingkungan belajar yang interaktif dan menggunakan media gambar, video dan melalui permainan berhasil meningkatkan minat, konsentrasi dan anak anak sudah mengenali huruf dengan baik.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih atas terlaksanakannya pengabdian dan Praktek Kerja Lapangan , ini disampaikan kepada (1) Pengurus Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia; (2) anak-anak yang berada di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia; (3) semua tim PKL yang terlibat

DAFTAR PUSTAKA

Kahar, Muhammad Syahrul. Rusdi , Achmad. Hidayat, Nur . 2021. Pemberantasan Buta Aksara dalam Meningkatkan Pengetahuan Warga *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(3)

Tahang, H., Arsyad, R. Bin, & Febriadi, I. (2019). Pemberantasan buta aksara di Kampung Syarwom Distrik Bamusbama Kabupaten Tambrau Papua Barat. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, September, 137-144.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301