

Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)

e-ISSN 2807-5633 // Vol. 02 No. 06 // December 2022, pp. 64-68

SOSIALISASI BENGKEL BACA GUNA MENINGKATKAN DAYA BACA DAN TULIS ANAK-ANAK DILINGKUNGAN KELURAHAN TAMAN SARI KECAMATAN PULOMERAK CILEGON

Sri Ndaru Arthawati^{a,1,*}, Sri Mukti Wirawati^{b,2}

^aUniversitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

^bUniversitas Banten Jaya, Indonesia

¹arthawatisri@gmail.com; ²sri.mukti@yahoo.co.id

* Corresponding author : sri.mukti@yahoo.co.id

ARTICLE INFO

Article history

Received : Oct 2022

Revised : Oct 2022

Accepted : Nov 2022

Published : Dec 2022

Keywords

Wajib Belajar
Game edukasi
Pembelajaran

ABSTRACT

Wajib Belajar 12 Tahun di Indonesia telah lama menjadi prioritas Pemerintah. Tapi wajib belajar 12 tahun ini tidak menjadi prioritas bagi masyarakat di lingkungan Tamansari Kecamatan Pulomerak. Salah satu cara untuk membuat belajar menjadi disukai adalah dengan dibuatnya game edukasi. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang sangat menarik untuk dikembangkan, Dalam penggunaan game edukasi, pemain dituntut untuk belajar agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Terdapat instruksi, dan tools lainnya di dalam game dapat membimbing pemain untuk menggali informasi pengetahuan dan memahami strategi bermain. Game edukasi dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran guru dalam mengubah cara belajar yang awalnya konvensional menjadi belajar melalui simulasi game agar dapat mengembangkan kreativitas anak, karena didalam game edukasi terdapat unsur tantangan, ketepatan, dan daya nalar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses dari pembelajaran untuk meningkatkan karakteristik, potensi, serta kecakapan dari peserta didik dengan usaha sadar, dan juga terarah. Semakin banyaknya orang yang berpendidikan dan berkualitas, akan semakin mudah membuat negara menjadi maju. Pendidikan yang menghasilkan peserta didik yang berkualitas membutuhkan sebuah proses pembelajaran. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap warga negara Indonesia dan setiap orang berhak mendapat pendidikan secara inklusif. Tetapi, pendidikan di Kelurahan Tamansari bukan merupakan sebuah prioritas. Para orang tua lebih mengedepankan kerja guna pemenuhan kebutuhan dasar seperti makan, minum,

Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)

e-ISSN 2807-5633 // Vol. 02 No. 06 // December 2022, pp. 64-68

dan uang untuk kebutuhan sehari-hari. Ini berdampak banyak anak-anak usia pendidikan kelas 6 SD tidak dapat membaca dan menulis.

Wajib Belajar 12 Tahun di Indonesia telah lama menjadi prioritas Pemerintah. Tapi wajib belajar 12 tahun ini tidak menjadi prioritas bagi masyarakat di lingkungan Tamansari Kecamatan Pulomerak. Salah satu cara untuk membuat belajar menjadi disukai adalah dengan dibuatnya game edukasi. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang sangat menarik untuk dikembangkan, Dalam penggunaan game edukasi, pemain dituntut untuk belajar agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Sekolah Dasar adalah salah satu jenjang pendidikan yang ada dan disediakan oleh pemerintah Indonesia. Tujuan dari Sekolah Dasar adalah mengembangkan potensi peserta didik agar di masa depan, ia mampu untuk menghadapi kehidupan. Tetapi kenyataannya masih banyak masalah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran, diantaranya yaitu masih banyak peserta didik yang kurang dalam membaca.

Keterampilan membaca memiliki banyak fungsi dalam kehidupan manusia, bahkan membaca merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan akademik seseorang, karena untuk mempelajari ilmu pengetahuan apapun pasti diperlukan kemampuan membaca. Melihat pentingnya pembelajaran membaca pemahaman tersebut, maka wajar jika dalam Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2016) menjelaskan bahwa siswa kelas tinggi Sekolah Dasar di Indonesia diharuskan sudah mampu memahami, menanggapi serta mengkritisi isi teks bacaan.

Saat ini perkembangan teknologi muncul dengan berbagai macam game yang mengusung tema edukasi. Game edukasi adalah media pembelajaran baru yang diharapkan serta dipercayai dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik yang membuat anak menjadi semangat belajar. Game edukasi permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan pengguna

Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)

e-ISSN 2807-5633 // Vol. 02 No. 06 // December 2022, pp. 64-68

tentang sesuatu hal. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan refleksi saraf yang menjadi terasah dalam sebuah game.

Game edukasi digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki pola pembelajaran learning by doing yang artinya pola pembelajaran ini menggunakan pembelajaran dengan melalui tantangan yang terdapat dalam game atau faktor kegagalan yang dialami pemain yang mendorong pemain agar berusaha tidak mengalami kegagalan tersebut lagi di tahap selanjutnya. Kesimpulannya adalah pola yang dimiliki game mengharuskan pemain untuk terus belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam game tersebut. Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh game edukasi terhadap anak.

METHODE

Kegiatan sosialisasi bengkel baca ini dilakukan secara tatap muka (*offline*) mulai tanggal 8 - 9 Agustus 2022, dan diikuti oleh 50 orang peserta. Pemateri pada acara ini berjumlah 2 orang.

Metode sosialisasi berupa pemberian materi secara tatap muka, sehingga peserta dapat bertanya secara langsung dan berdiskusi dengan pemateri maupun peserta lainnya. Dalam sosialisasi yang disampaikan juga terdapat sesi tanya jawab yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan evaluasi.

Materi yang disampaikan oleh pemateri sesuai dengan judul agenda sosialisasi

1. Wajib Belajar
2. Pentingnya Pendidikan Dasar
3. Membaca dan Menulis
4. Game Edukasi
5. Diskusi dan tanya jawab
6. Evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Tamansari 1 Kelurahan Tamansari Kecamatan Pulomerak adalah bengkel baca. Bengkel baca merupakan pelajaran tambahan bagi anak-anak kelas 1-6 SD yang belum dapat membaca dan menulis. Program wajib belajar 12 tahun merupakan program lanjutan dari program wajib belajar 9 tahun yang telah dicanangkan sejak tahun 2009. Pada Juni 2015, pemerintah mulai mencanangkan untuk wajib belajar 12 tahun, yang artinya setiap penduduk yang masuk usia sekolah, wajib menempuh pendidikan hingga jenjang SMA atau sederajat, serta pemerintah wajib untuk membiayai dan menyediakan fasilitas agar penduduk usia sekolah dapat menempuh pendidikan hingga SMA/sederajat.

Percepatan pelaksanaan wajib belajar 12 tahun juga menjadi salah satu prioritas nasional pada RPJMN 2020- 2024 yang juga merupakan salah satu prioritas pada Merdeka Belajar. Guna mendukung program tersebut, beberapa kebijakan dijalankan oleh pemerintah, di antaranya ialah dengan memberikan bantuan operasional kepada sekolah-sekolah yang disebut dengan Bantuan Operasional Sekolah (BOS).

Selain itu, pemerintah juga memberikan bantuan kepada anak usia sekolah yang berasal dari keluarga kurang mampu agar dapat menempuh pendidikan melalui Program Indonesia Pintar (PIP) yang disalurkan melalui Kartu Indonesia Pintar (KIP). Kedua program ini ditujukan untuk membebaskan biaya pendidikan bagi yang tidak mampu dan meringankan bagi siswa yang lain dalam rangka mendukung program wajib belajar 12 tahun.

Ada banyak cara untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran, salah satunya dengan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran yang juga merupakan salah satu upaya guru untuk mendukung adanya kurikulum 2013 yaitu penggunaan media dan metode yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan yang mutakhir. Game edukasi

Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)

e-ISSN 2807-5633 // Vol. 02 No. 06 // December 2022, pp. 53-57

dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar yang muncul akan mendorong peserta didik untuk lebih ingin mengetahui banyak hal dan meningkatkan minat belajar mereka sehingga mereka nantinya menjadi semangat dalam belajar dan mereka akan termotivasi untuk meraih prestasi. Semakin tinggi motivasi belajar anak, semakin tinggi pula yang dapat mereka peroleh.

Game merupakan salah satu bentuk dari media digital. Media digital yang dapat dibuat, dilihat, didistribusikan bahkan dimodifikasi dan dapat bertahan pada perangkat elektronik digital. Teknologi digital menyuguhkan peluang yang sangat banyak bagi creator untuk membuat konten yang menarik (Tabor, 2013). Pendekatan metode pembelajaran melalui media digital memiliki dampak yang besar dibandingkan dengan pendekatan metode belajar yang lainnya (Reeves, 1998). Diterapkannya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran peserta didik lebih menikmati dan termotivasi dalam memahami materi dan belajar (Kocadere & Çağlar, 2015).

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi kalau game edukasi dapat menunjang proses pendidikan. Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, game edukasi lebih unggul dalam beberapa aspek salah satunya adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat mengingat materi pelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Widoretno, dkk. 2021, mayoritas peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitiannya merasa termotivasi untuk belajar materi pelajaran setelah menggunakan game edukasi. Permainan berupa game edukasi anak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu anak juga lebih pandai menggunakan gadget sesuai dengan kegunaannya, bukan hanya sekedar untuk bermain game dan menonton video di youtube.

Game edukasi dapat meningkatkan motivasi, melatih keterampilan, dan juga meningkatkan stimulasi anak sehingga nantinya anak mampu mengembangkan kemampuan pengguna dalam menyelesaikan masalah.

Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)

e-ISSN 2807-5633 // Vol. 02 No. 06 // December 2022, pp. 53-57

Game edukasi juga memiliki efek yang positif pada proses kegiatan belajar mengajar, meskipun tentunya ada consensus luas bahwa pengguna game ini hanya termotivasi untuk menguasai keterampilan mereka dalam memainkan game.

Dampak yang dirasakan oleh anak dengan menggunakan media game sebagai media pembelajaran yaitu, dapat meningkatkan konsentrasi mereka dalam belajar, meningkatkan daya nalar pada anak, dan dengan menggunakan media game edukasi juga anak menjadi terhibur sehingga dapat mengurangi tingkat stress belajar pada anak. Dengan demikian minat belajar anak menjadi lebih meningkat, selain belajar anak juga dapat melepas penat saat bermain game. Berdasarkan dari hasil pembahasan yang sudah dijabarkan bisa disimpulkan bahwa penerapan metode game edukasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang baik terhadap hasil belajar anak. Game edukasi sangat efektif digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.



Gambar. 1 Pengenalan Materi

Tahapan - tahapan dalam pelaksanaan bengkel baca antara lain :

1. Pengenalan Huruf dan angka

Pada tahap ini, huruf dan angka yang dikenalkan berupa buah-buahan, tumbuhan, dan berbagai angka yang ada disekitar kita, pada jam dinding, kalender, maupun yang terdapat didenah tempat duduk di sekolah maupun diruangan kelas.

2. Bermain sambil belajar

Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)

e-ISSN 2807-5633 // Vol. 02 No. 06 // December 2022, pp. 53-57

Tahap ini dikenalkan bermain sambil belajar. Karena peserta berasal dari anak-anak sekolah dasar dimana diusia mereka adalah usia untuk bermain. Sehingga pada bengkel baca cara yang digunakan untuk mengajarkan mereka membaca dan menulis sambil bermain.

3. Tebak-tebakan

Ditahap ketiga pada bengkel baca, kita melakukan game tebak huruf dan angka. Dimana nantinya potongan-potongan huruf bisa kita sambungkan menjadi sebuah kalimat.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, akan dilakukan evaluasi sejauh mana para peserta bisa memahami dan mengerti apa yang telah disampaikan.



Gambar 3 Penyampaian Game edukasi



Gambar 3 Penyampaian Materi

Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)

e-ISSN 2807-5633 // Vol. 02 No. 06 // December 2022, pp. 53-57

KESIMPULAN

Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, game edukasi lebih unggul dalam beberapa aspek salah satunya adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat mengingat materi pelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif pada anak seperti, dapat meningkatkan konsentrasi mereka dalam belajar, meningkatkan daya nalar pada anak, dan dengan menggunakan media game edukasi juga anak menjadi terhibur sehingga dapat mengurangi tingkat stress belajar pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani Amildah Citra., & Brillian Rosy (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya* Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Vol. 8, No.2).
- Dian Wahyu Putra., Prasita Nugroho, A., Erri Wahyu Puspitarini. (2016). *GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI*. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan (Vol. 1, No. 1).
- Muhammad Shodiqul Ihsan. (2020). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Anik Vega Vitianingsih. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal INFORM (Vol. 1, No. 1).
- Hanjani, R. P., Rosmilawati, L., & Darmawan, D.. (2021, September). *Model Pembelajaran Reflektif Oleh Tutor Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Pendidikan Kesetaraan Di PKBM Insan Madani*. In *Seminar Nasional Peta Jalan Pendidikan dan Rancangan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Vol. 1, No.1).