

MENUMBUHKAN LITERASI ANAK-ANAK PANTI ASUHAN HIDAYATULLAH PALEMBANG MELALUI PERMAINAN “MAIN KATA” PADA PROYEK KEPEMIMPINAN MAHASISWA PPG

Siti Nuraini¹, Arum Indahsari¹, Denti Oktaviani¹, Diora Kapisas¹, Rezkiko Mulya¹, Murjainah²

Profesi Pendidikan Guru Bidang Matematika Universitas PGRI Palembang¹

Program Studi PGSD Universitas PGRI Palembang²

Email: ppg.sitinuraini94@program.belajar.id

Abstrak

Tujuan kegiatan permainan ‘Main Kata’ adalah untuk membantu menumbuhkan literasi anak-anak panti asuhan Hidayatullah Palembang lewat sistematika permainan yang mengeksplorasi banyak kosakata bermakna dan kosakata baru yang dapat mereka temukan sepanjang permainan. Kegiatan dilakukan pada tanggal 30 Maret 2023 di lokasi panti asuhan Hidayatullah Palembang. Untuk menyelenggarakan permainan ‘Main Kata’ diperlukan beberapa alat & bahan antara lain, (a) Banner berukuran 3m × 3m sebagai Papan permainan, (b) Kotak huruf berukuran 20 cm × 20 cm (Kotak dibuat menggunakan bahan dasar kardus-kardus bekas yang dipotong sesuai ukuran dan dilabeli mewakili setiap huruf vokal maupun huruf konsonan dengan nilai skor yang tertera di bagian pojok kanan bawah, (c) Stopwatch, dan (d) Kamus KBBI (Berperan memvalidasi dan meloloskan setiap kata yang berhasil tercipta). Kegiatan ‘Main Kata’ ini telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan dan waktu yang telah direncanakan. Pelaksanaan kegiatan mendapatkan respon yang positif dari pengurus panti asuhan dan anak-anak panti asuhan yang antusias dalam melakukan permainan main kata. Kegiatan ini dapat membuat anak-anak panti asuhan terbiasa dalam menyusun kata sebagai dasar untuk menumbuhkan kemampuan literasi mereka, serta memberikan semangat bagi anak-anak panti asuhan dalam mempelajari kosa kata yang termuat dalam KBBI. Selain itu anak-anak panti asuhan mendapatkan pengetahuan baru mengenai makna dari setiap kata yang mereka susun. Hal ini dapat semakin menumbuhkan budaya literasi di lingkungan panti asuhan Hidayatullah Palembang.

Kata kunci: Literasi, Main Kata, Panti Asuhan

Abstract

The goal of ‘word games’ is to grow up literacy skills for Hidayatullah’s orphanage children through the system in “word games” will explore lots of new vocabularies discovered as long as in game. For preparation we must provide, (a) banner with size 3m × 3m (with functions as a game board), (b) box of alphabets with size 20 cm × 20 cm (the box was created from cardboard and labeled vowels and consonants with score in the bottom right corner, (c) stopwatch, and (Indonesian Dictionary). This activity has been carried out in accordance with the stages and times that have been planned. The implementation of the activity received a positive response from the orphanage administrators and the orphanage children who were enthusiastic about playing word games. This activity can make orphanage children accustomed to composing words as a basis for growing their literacy skills, as well as providing enthusiasm for orphanage children in learning the vocabulary contained in Indonesian Dictionary. Apart from that, the orphanage children gain new knowledge about the meaning of each word they compose. This can further foster a culture of literacy within the Hidayatullah Palembang orphanage.

Keyword: Literacy, Word Games, Orphanage Children

Siti Nuraini, Arum Indahsari, Denti Oktaviani, Diora Kapisas, Rezkiko Mulya, Murjainah, (2024)

Menumbuhkan Literasi Anak-Anak Panti Asuhan Hidayatullah Palembang Melalui Permainan “Main Kata” pada Proyek Kepemimpinan Mahasiswa PPG

WAHANA DEDIKASI

Artikel disubmit: 17-05-2024 Artikel disetujui tanggal: 21-05-2024 Artikel Dipublish: 22-05-2024

Correspondent Author: Siti Nuraini e-mail: ppg.sitinuraini94@program.belajar.id

DOI: <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15202> 

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan yang membantu siswa memahami dan menemukan strategi yang efektif dalam hal membaca dan menulis, hingga kemampuan menginterpretasi makna teks yang kompleks dalam struktur tata bahasa (Subandiyah, 2013)

Literasi pertama yang sangat penting dalam dunia pendidikan adalah literasi membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan ini membantu kita untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan tepat.

Kemampuan membaca dan menulis merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Budaya membaca dan menulis adalah salah satu faktor penunjang suatu bangsa dapat mencapai kemajuan (Romadhon, 2020).

Hasil PISA tahun 2018 menunjukkan literasi Indonesia menempati peringkat 6 terbawah dari negara - negara lain yang mengikuti PISA (Know & Do, 2019). Sedangkan berdasarkan Hasil PISA 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Putra et al., 2024) menyampaikan peringkat literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA 2018, namun skor literasi yang diperoleh menurun 12 poin dibanding tahun 2018. Hal ini menunjukkan bahwa literasi Indonesia

masih lebih rendah dibandingkan negara - negara lain.

Pemerintah melalui wacananya membuat program meningkatkan kemampuan membaca dan menulis masyarakat Indonesia yang disebut “Gerakan Literasi Nasional” yang telah ditegaskan kembali pelaksanaannya sejak tahun 2016 sebagai perwujudan terlaksananya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (Jayantini & I Wayan Juniarta, 2018). Hal ini tentunya menjadi perhatian bagi kita semua untuk mendukung program pemerintah tersebut terutama di lingkungan sekitar kita.

Gerakan literasi nasional, sebagaimana judulnya, tentunya harus menyentuh seluruh aspek masyarakat Indonesia, tidak terkecuali para anak-anak di panti asuhan.

Pada masa sekarang ini, masalah anak yatim, anak piatu, anak yatim piatu dan anak-anak terlantar merupakan fenomena yang muncul dalam masyarakat. Hal ini semestinya menjadi perhatian baik bagi pemerintah maupun masyarakat karena diperlukan penanganan khusus dalam mengelola permasalahan tersebut. Salah satu upaya pemerintah dalam mengelola keberadaan anak-anak ini adalah dengan mendirikan panti asuhan.

Panti asuhan Hidayatullah merupakan salah satu panti asuhan yang ada di kota Palembang. Panti asuhan Hidayatullah ini memiliki 19

WAHANA DEDIKASI

anak asuh yang terdiri 9 orang anak di jenjang pendidikan Sekolah Dasar, 5 orang anak di jenjang Sekolah Menengah Pertama dan 5 orang anak di jenjang Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yanti selaku pembina panti asuhan Hidayatullah tergambar bahwa kemampuan literasi dari anak-anak panti masih rendah, dimana masih terdapat anak yang belum bisa membaca dan menulis. Selain itu, juga tergambar dari kurangnya minat anak terhadap membaca buku teks (literasi baca) dan kurangnya kemampuan anak dalam memahami pelajaran di bidang numerasi (numerasi).

Hal ini disebabkan karena anak lebih tertarik kepada kegiatan bermain gadget, keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di panti asuhan seperti ketersediaan buku bacaan, kenyamanan ruang baca dan ruang belajar serta kurangnya tenaga profesional dalam menjalankan program literasi kepada anak di panti asuhan.

Ada banyak cara dan strategi yang dapat diterapkan untuk melatih dan menumbuhkan semangat akan berliterasi. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sarana bermain sekaligus belajar. Menurut (Buadanani & Eliza, 2022) salah satu cara mengimplementasikan literasi dengan membuat perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang disusun secara sederhana.

Berdasarkan data yang kami temukan di atas maka kami menciptakan sebuah permainan ‘Main Kata’ sebagai program kami dalam pengabdian masyarakat yang diharapkan dapat menumbuhkan

literasi di lingkungan anak panti asuhan Hidayatullah Palembang.

BAHAN DAN METODE

Proses menumbuhkan literasi anak-anak panti asuhan dimulai pada tahap perencanaan dan perancangan permainan ‘Main Kata’. ‘Main Kata’ adalah sebuah permainan *puzzle* yang mengharuskan peserta mengeksplorasi beragam kosakata-kosakata bermakna yang bisa mereka temukan. Bahan yang digunakan pada tahap perancangan sebagian besar menggunakan barang-barang bekas yang dapat dimanfaatkan kembali. Kegiatan dilakukan secara langsung pada tanggal 30 Maret 2024

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ‘Main Kata’ antara lain, (a) Banner berukuran 3m × 3m sebagai Papan permainan (Desain dibuat menggunakan bantuan program komputer *Canva* kemudian dicetak), (b) Kotak huruf berukuran 20 cm × 20 cm (Kotak dibuat menggunakan bahan dasar kardus-kardus bekas yang dipotong sesuai ukuran dan dilabeli mewakili setiap huruf vokal maupun huruf konsonan dengan nilai skor yang tertera di bagian pojok kanan bawah, (c) *Stopwatch*, (d) Kamus KBBI (Berperan memvalidasi dan meloloskan setiap kata yang berhasil tercipta).



Gambar 1. Desain papan permainan



Gambar 2. Contoh desain kotak huruf

Permainan diselenggarakan secara berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri dengan anggota paling banyak 3 orang. Tiap anggota kelompok akan berkesempatan untuk memilih secara acak kotak-kotak huruf yang nantinya akan mereka susun menjadi suatu kosakata bermakna sebanyak mungkin. Peraturan dan sistematika yang berlaku dalam setiap ronde permainan

‘Main Kata’ sebagai berikut, (a) Permainan dilakukan secara berkelompok, (b) setiap peserta dalam kelompok akan secara bergantian memainkan permainan, (c) peserta yang pertama bermain akan diberikan kesempatan memilih 10 kotak huruf yang telah disediakan secara acak, (d) Dalam kurun waktu 120 detik Peserta kemudian bersiap-siap untuk menyusun kosakata sebanyak mungkin yang dapat dibentuk dari 10 kotak huruf yang telah diperoleh sebelumnya, (e) Kosakata yang tercipta akan divalidasi menggunakan kamus KBBI, jika kosakata tersebut memiliki makna yang berarti maka kata tersebut dianggap lolos dan akan dihitung poinnya berdasarkan nilai masing-masing kotak huruf yang tertera di pojok kanan bawah, (f) Permainan dilanjutkan dengan peserta kedua di dalam kelompok tersebut, untuk kemudian mengambil secara acak kotak huruf seperti halnya peserta pertama terdahulu dan melengkapi sisa kotak huruf sebelumnya menjadi bulat 10 kotak huruf, (g) Dalam kurun waktu 90 detik peserta kedua kembali melanjutkan rangkaian kosakata yang telah berhasil dibentuk sebelumnya oleh peserta pertama. Peserta kedua dapat mengeksplorasi lebih luas kosakata-kosakata baru yang dapat dihubungkan dengan kosakata yang lolos oleh peserta pertama. (h) Kosakata yang tercipta oleh peserta kedua juga akan dihitung skor dan kemudian dilanjutkan dengan peserta terakhir dalam kelompok sesuai dengan prosedur yang sama seperti halnya peserta pertama dan peserta kedua, (i) Permainan dianggap selesai setelah menghitung total skor yang

WAHANA DEDIKASI

dikumpulkan oleh seluruh peserta dalam kelompok. Semakin besar skor total yang dimiliki oleh suatu kelompok mengindikasikan semakin beragam variasi kosakata bermakna yang tercipta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan main kata ini dilaksanakan sebagai upaya untuk menumbuhkan budaya literasi anak-anak panti asuhan Hidayatullah Palembang. Kegiatan ini telah berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan. Dimulai dari kelompok Proyek Kepemimpinan berdiskusi mengenai kegiatan yang akan dilakukan yaitu “main kata”. Pada kegiatan main kata anak-anak panti asuhan diminta untuk menyusun huruf-huruf menjadi beberapa kata yang memiliki makna dalam KBBI. Setelah dilakukan diskusi kami mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan main kata seperti banner, kotak huruf, hadiah, website untuk mengecek KBBI, stopwatch, dan proyektor. Selain itu kami juga mempersiapkan video tutorial main kata yang akan ditampilkan sebagai acuan bagi anak-anak panti asuhan dalam melaksanakan permainan.

Berdasarkan informasi yang kami dapatkan dari pengurus panti asuhan bahwa terdapat 19 anak dengan rentang usia 6-18 tahun dalam jenjang pendidikan SD-SMA. Sehingga kami membagi anak-anak panti asuhan tersebut menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari tiga orang meliputi 1 orang dari jenjang SD, 1 orang dari jenjang SMP, dan 1 orang dari jenjang SMA. Hal ini bertujuan agar semua

anak-anak memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi pemenang dalam kegiatan main kata.

Kegiatan ini telah dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2024 yang dihadiri oleh pengurus panti asuhan, anak-anak panti asuhan, dan seluruh anggota kelompok Proyek Kepemimpinan. Kegiatan main kata dimulai dengan pembukaan oleh MC dan dilanjutkan oleh pemandu main kata untuk memandu acara dari awal sampai akhir. Anggota kelompok Proyek Kepemimpinan lainnya ada yang bertugas sebagai *timekipper*, perefleksi KBBI, pengacak huruf, notulen, dan *documenter*.

Setiap kelompok mendapatkan 3 sesi permainan dimulai dari pemain pertama mengambil 10 kotak huruf secara acak dan membuat susunan kata selama 120 detik, kemudian akan dicek oleh perefleksi apakah kata yang tersusun memiliki makna dalam KBBI. Selanjutnya pemain kedua akan melanjutkan permainan menggunakan kotak huruf yang tidak terpakai oleh pemain pertama dan ditambah dengan kotak huruf yang baru hingga berjumlah 10 kotak huruf. Pemain kedua diberi waktu 90 detik untuk membuat susunan kata. Terakhir permainan dilanjutkan oleh pemain ketiga dengan siklus yang sama selama 60 detik. Pada akhir permainan notulen akan menghitung total point yang didapatkan oleh kelompok dari kata yang tersusun. Dari 6 kelompok pada ronde pertama diambil 2 kelompok dengan total point tertinggi yang akan bermain kembali pada babak final untuk merebutkan juara pertama.

WAHANA DEDIKASI

Pada saat pelaksanaan anak-anak panti asuhan terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan main kata. Setiap kelompok memiliki strategi masing-masing dalam membagi pemain yang akan main pada sesi pertama, sesi kedua, maupun sesi ketiga. Anggota kelompok lainnya memberikan semangat dan dukungan kepada anggota kelompoknya yang sedang melakukan permainan. Dari kegiatan main kata ini anak-anak panti asuhan menjadi terbiasa dalam menyusun kata sebagai dasar untuk menumbuhkan kemampuan literasi mereka. Selain itu melalui kegiatan ini anak-anak panti asuhan mendapatkan pengetahuan baru mengenai makna dari setiap kata yang mereka susun. Misalnya ada satu kelompok yang menyusun kotak huruf menjadi kata “ki” yang memiliki makna kata sapaan pada orang tua atau guru yang menjadi anutan. Oleh karena itu, kegiatan main kata ini dapat menumbuhkan budaya literasi pada lingkungan panti asuhan Hidayatullah Palembang.

Berikut merupakan dokumentasi pada saat pelaksanaan main kata di panti asuhan Hidayatullah Palembang :



Gambar 3. Anak-anak panti asuhan menonton video tutorial main kata



Gambar 4. Pembagian kelompok main kata



Gambar 5. Pengambilan kotak huruf secara acak



Gambar 6. Pelaksanaan main kata



Gambar 7. Hasil susunan kata

Siti Nuraini, Arum Indahsari, Denti Oktaviani, Diora Kapisas, Rezkiko Mulya, Murjainah, (2024)

Menumbuhkan Literasi Anak-Anak Panti Asuhan Hidayatullah Palembang Melalui Permainan “Main Kata” pada Proyek Kepemimpinan Mahasiswa PPG

WAHANA DEDIKASI



Gambar 8. Perhitungan total point

KESIMPULAN

Kegiatan main kata dalam upaya menumbuhkan literasi anak-anak panti asuhan Hidayatullah Palembang telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan dan waktu yang telah direncanakan. Pelaksanaan kegiatan mendapatkan respon yang positif dari pengurus panti asuhan dan anak-anak panti asuhan yang antusias dalam melakukan permainan main kata. Kegiatan ini dapat membuat anak-anak panti asuhan terbiasa dalam menyusun kata sebagai dasar untuk menumbuhkan kemampuan literasi mereka, serta memberikan semangat bagi anak-anak panti asuhan dalam mempelajari kosa kata yang termuat dalam KBBI. Selain itu anak-anak panti asuhan mendapatkan pengetahuan baru mengenai makna dari setiap kata yang mereka susun. Hal ini dapat semakin menumbuhkan budaya literasi di lingkungan panti asuhan Hidayatullah Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Buadanani, & Eliza, D. (2022). Perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini.

Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 6, 47.

Jyantini, I. G. A. S. R., & I Wayan Juniarta. (2018). Gerakan Literasi bagi Anak-Anak Panti Asuhan SOS Children’s Village Tabanan. *Widyabhakti Jurnal Ilmiah Populer*, 1(1), 33–40.

Know, W. S., & Do, C. A. N. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): Vol. I*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>

Putra, K. D. P., Wibawa, K. A., Noviantari, P. S., & How. (2024). Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Change And Relationship. 4, 105–114.

Romadhon, A. C. (2020). PENTINGNYA MEMBACA DAN MENULIS SERTA KAITANNYA DENGAN KEMAJUAN PERADABAN BANGSA. *SELL Journal*, 5(1), 55.

Subandiyah, H. (2013). PEMBELAJARAN LITERASI DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Journal of Petrology*, 369(1), 1689–1699.