

**Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat**

18 Mei 2024, Hal. 942-949

e-ISSN: 2686-2964

## **Optimalisasi literasi bagi anak pekerja migran di Sanggar Bimbingan (SB) Kulim Malaysia berbasis Lokal Wisdom**

Iis Suwartini<sup>1</sup>, Vera Yuli Erviana<sup>2</sup>, Niluh Sekar Zulfa Umardhani<sup>3</sup>, Walidatul Ulya<sup>4</sup>, Herlin Sopianti<sup>5</sup>

Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Kolektor Ring Road Selatan Tamanan Banguntapan  
Bantul, Yogyakarta

Email: iis.suwartini@pbsi.uad.ac.id.

### **ABSTRAK**

Anak pekerja migran di Malaysia juga memerlukan pendidikan yang layak. Keterbatasan SDM yang ada dan proses belajar pembelajaran yang belum optimal berdampak pada capaian pembelajaran. Sangat disayangkan kemampuan literasi anak pekerja migran sangat rendah. Tidak banyak yang bisa membaca dan menulis. Oleh karenanya, diadakan kegiatan optimalisasi literasi berbasis lokal wisdom. Tujuan kegiatan untuk meningkatkan literasi anak dan pemahaman terkait budaya Indonesia. Metode yang dilakukan yaitu : (1) pelatihan literasi baca dan berhitung, (2) pendampingan penggunaan edugame aplikasi alfabeta dan pipolondo, (3) pelatihan parenting, (4) pelatihan literasi budaya berupa tari tradisional, lagu nasional dan upacara bendera. Hasil dari pengabdian terdapat peningkatan pemahaman literasi. Hasil *pre-test* 65 pada saat *post test* menjadi 85. Hal tersebut menunjukkan pemahaman literasi peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan *treatment*. Peserta didik juga memiliki pengetahuan baru terkait sejarah dan budaya Indonesia.

**Kata Kunci:** Literasi, sanggar bimbingan Kulim, lokal wisdom

### **ABSTRACT**

*Children of migrant workers in Malaysia also need proper education. Limited human resources and learning processes that are not yet optimal have an impact on learning achievement. It is very dangerous that the literacy skills of migrant workers' children are very low. Not many can read and write. Therefore, literacy optimization activities based on local wisdom were held. The aim of the activity is to increase children's literacy and understanding of Indonesian culture. The methods used are: (1) literacy training in reading and arithmetic, (2) assistance in using the edugame application Alphabeta and Pipolondo, (3) parenting training, (4) cultural literacy training in the form of traditional dance, national songs and flag ceremonies. The result of this service is an increase in literacy understanding. The pre-test result was 65 at the time of the post test to 85. This shows that students' literacy understanding*

has increased after treatment. Students also have new knowledge regarding Indonesian history and culture.

**Keywords:** Literacy, Kulim guidance studio, local wisdom

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan salah satunya pada aspek pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi dimanfaatkan oleh guru sebagai penunjang proses pembelajaran (1). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diyakini dapat menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan untuk dipahami (2). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (3). Media-media yang digunakan untuk pembelajaran harus efektif supaya materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik (4). Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang (5). Selain itu, dengan adanya media akan memberikan pengalaman kepada siswa, karena siswa akan dapat merasakan bermain sambil belajar (6). Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini yaitu *edugame* (7).

*Edugame* merupakan permainan digital yang dirancang untuk merangsang pikiran dan merupakan sarana melatih pengguna (anak-anak) untuk meningkatkan konsentrasi (8). Game memang pada awalnya dibuat kesenangan dan hiburan semata. Namun kini game telah berkembang menjadi salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang (9). Materi pembelajaran yang cocok dengan penggunaan *edugame* yaitu tentang keterampilan berbahasa, salah satunya keterampilan membaca.

Keterampilan membaca merupakan kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan (10). Kemampuan literasi sangat penting dimiliki orang setiap orang karena akan berguna dalam kehidupan. Jika seseorang tidak memiliki kemampuan literasi, orang tersebut akan kesulitan dalam menulis, membaca, berbicara, mendengarkan dan akhirnya orang tersebut akan sulit dalam berkomunikasi dengan orang lain (11). Karena kemampuan literasi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga prestasi yang dimiliki oleh peserta didik juga akan dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan literasi anak dengan penggunaan *edugame* yaitu tentang keterampilan berbahasa, salah satunya keterampilan membaca.

Keterampilan membaca merupakan kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan (10). Kemampuan literasi sangat penting dimiliki orang setiap orang karena akan berguna dalam kehidupan. Jika seseorang tidak memiliki kemampuan literasi, orang tersebut akan kesulitan dalam menulis, membaca, berbicara, mendengarkan dan akhirnya orang tersebut akan sulit dalam berkomunikasi dengan orang lain (11). Karena kemampuan literasi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga prestasi yang dimiliki oleh peserta didik juga akan dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan literasi anak.

SB Kulim merupakan sanggar bimbingan yang terletak di Malaysia, No 286 kampung sungai limau kulim. Sanggar bimbingan ini terdiri dari beberapa siswa yaitu anak-anak. kelompok SB Kulim Penang tak hanya fokus pada upaya pembinaan siswa, tetapi juga memperlihatkan dedikasinya terhadap keterlibatan keluarga dalam proses pendidikan. Mereka telah menjalin hubungan akrab dengan para wali murid setempat, mengukuhkan kerja sama yang harmonis antara sekolah dan keluarga. Langkah ini menjadi landasan penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang menyeluruh dan berkelanjutan. Pemanfaatan teknologi informasi menjadi tuntutan dan sekaligus tantangan bagi sekolah ini (12). Namun, pada kenyataannya guru belum bisa mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis masalah, hasil observasi dan wawancara kepala SB Kulim Malaysia ditemuka berbagai permasalahan mitra. Adapun permasalahan mitra diantaranya: (1) sekolah mitra belum mengoptimalkan penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, (2) kemampuan membaca dan berhitung masih rendah, dan (3) belum banyak budaya Bangsa Indonesia yang mereka pahami.

Adapun tujuan PkM yaitu: (1) penerapan media pembelajaran pipolondo dan alfabeta, (2) peningkatan kemampuan literasi membaca berhitung, dan (3) peningkatan pemahaman Budaya bangsa Indonesia. Berdasarkan tujuan pengabdian diharapkan mitra dapat bersinergi untuk tercapainya tujuan pengabdian.

## METODE

Pelaksanaan pengabdian di SB Kulim Malaysia yang dilakukan oleh TIM Pelaksanan meliputi beberapa tahapan. Pertama tahap persiapan dilakukan yaitu: (1) analisis permasalahan pada tanggal 20 September 2023 (2) focus group discussion bersama tenaga pengajar di Sanggar Belajar Kulim terkit program kegiatan pada tanggal 26 Oktober 2023 (3) pembuatan petunjuk teknis kegiatan pada tanggal 29 Oktober 2023 dan (4) mempersiapkan media pembelajaran pada tanggal 1 November 2023.

Kedua, tahap pelaksanaan sebagai berikut.

1. Sosialisasi mengenai konsep media berbasis *edugame* pada tanggal 15 November 2023.
  - a) Menjelaskan konsep media berbasis *edugame*
  - b) Menjelaskan karakteristik media berbasis *edugame*
  - c) Menjelaskan kelebihan dan kekurangan media berbasis *edugame*
2. Pelatihan pemanfaatan media berbasis *edugame* untuk meningkatkan literasi membaca dan berhitung pada tanggal 16 November 2023.
  - a) Melakukan pelatihan kepada siswa dalam penerapan media alfabeta dan pipolindo
  - b) Menjelaskan cara penggunaan media
  - c) Menganalisis kesulitan yang di hadapi siswa dalam menerapkan berbasis *edugame*
3. Parenting terkait pendampingan belajar bagi tenaga pengajar dan wali murid pada tanggal 17 November 2023.

- a) Melakukan pendampingan guru dan wali murid untuk menerapkan pembelajaran berbasis *edugame*
  - b) Mengalisis kendala yang di hadapi guru, wali murid dan siswa dalam penerapan media berbasis *edugame*
4. Pelatihan literasi budaya pada tanggal 18, 19, 20 November 2023.
- a) Pengenalan upacara bendera
  - b) Pelatihan menyanyikan lagu nasional
  - c) Pelatihan tari tradisional

Tahap terakhir meliputi pengukuran peningkatan keberdayaan mitra yang dilakukan melalui pre test dan post test serta unjuk kerja dimana siswa berupaya menyelesaikan penugasan yang diberikan tenaga pengajar. Hasil penugasan tersebut kemudian dinilai dan diberikan apresiasi berupa ucapan selamat dan pemberian hadiah.

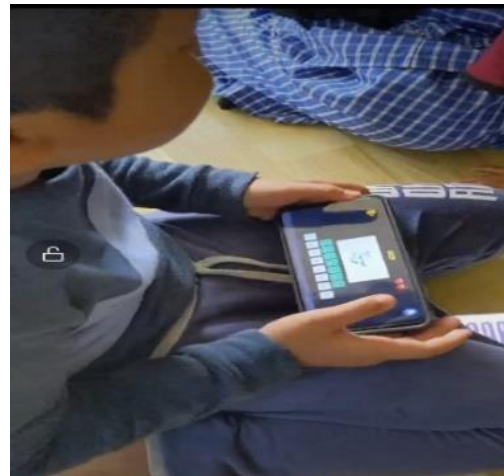
Mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian ini sejumlah 3 orang yaitu Niluh Sekar Zulfa Umardhani · Walidatul Ulya , dan Herlin Sopianti. Sementara mitra yang terlibat Sanggar Belajar Kulim Malaysia sejumlah 35 orang. Siswa sebanyak 15 orang, wali murid sebanyak 15 orang dan 5 orang tenaga pendidik.

## **HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK**

### **Penerapan *Edugame***

Penerapan *edugame* dalam pembelajaran terdiri dari sosialisasi penerapan *edugame* dan praktik penggunaan *edugame* alfabeta dan pipolondo yang dilakukan pada tanggal 15 dan 16 November 2023. Setelah menerima sosialisasi penerapan *edugame* masing-masing anak mencoba menggunakan aplikasi alfabeta dan pipolonda. Setelah siswa dapat mengoperasikan aplikasi tersebut maka siswa dapat belajar mandiri. Pada aplikasi tersebut sudah dilengkapi analisis jawaban siswa. Siswa dapat mencoba kembali apabila jawaban yang diberikan salah.

Sanggar Belajar Kulim Malaysia pernah menjadi objek pengabdian Perguruan Tinggi lain. Untuk kegiatannya baru berfokus pada bimbingan belajar secara tradisional belum ada pemanfaatan media pembelajaran digital. Oleh karenanya, kami mencoba menerapkan *edugame* alfabeta dan pipolondo dalam proses belajar dan pembelajaran. Dampak diterapkannya *edugame* alfabeta dan pipolondo menjadikan suasa belajar lebih kondusif. Anak terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran serta aktif dalam mengemukakan pertanyaan.

Gambar 1A. Sosialisasi *edugame*Gambar 2B. Praktik penggunaan *edugame*

### **Pelatihan Parenting**

Proses pembelajaran tidak hanya terjadi dilingkup sekolah. Oleh karenanya, perlu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif bagi anak termasuk pembelajaran yang diselenggarakan dirumah. Pelatihan parenting sangat diperlukan untuk memahami kebutuhan anak sehingga orang tua dapat ikut andil dalam mencerdaskan si buah hati. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 17 November 2023 dengan melibatkan wali murid dan tenaga pengajar.

Pengabdian sebelumnya oleh Perguruan Tinggi lain hanya berfokus pada siswa. Hal tersebut melatarbelakangi kami untuk turut serta menggandeng wali murid dalam menyukseskan program pengabdian. Hal tersebut dimaksudkan agar wali murid dapat memahami pembelajaran yang sedang diajarkan dengan menerapkan *edugame* sehingga harapannya orang tua dapat memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mengajarkan anak di rumah. Dampak diterapkannya pelatihan parenting yaitu wali murid dapat memahami perkembangan anak sehingga dapat berperan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.



Gambar 3. Pelatihan parenting

## Pelatihan Literasi Budaya

Pelatihan literasi budaya dilakukan pada tanggal 18, 19, dan 20 November. Kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak pekerja migran. Kedepannya siswa dapat memahami budaya, tradisi dan adat istiadat bangsa Indonesia. Mereka diajarkan untuk dapat mempraktikkan upacara bendera. Hal tersebut meningkatkan literasi membaca anak terkait pemahaman pada teks upacara. Selain itu anak juga diajarkan beragam lagu nasional dan tari tradisional. Dengan mengajarkan budaya Indonesia pada anak pekerja migran mereka dapat memiliki gambaran tentang keberagaman Indonesia dan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal... dengan melibatkan siswa dan tenaga pengajar.

Pengabdian yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi lain hanya sebatas mengenalkan lagu-lagu nasional saja belum ada yang mengajarkan terkait upacara bendera dan tari tradisional. Hal tersebut perlu dilakukan agar anak dapat mengenal budaya dan tradisi sehingga timbul rasa cinta terhadap tanah airnya. Dampak diterapkannya literasi budaya yaitu pengetahuan anak terhadap budaya dan tradisi bangsa Indonesia semakin luas. Anak dapat memahami makna yang terkandung didalamnya berupa nilai moral dan nilai pendidikan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan.



Gambar 4 A. Pelatihan upacara bendera nasional



Gambar 4B. Pelatihan menyanyikan lagu



Gambar 4C. Pelatihan tari tradisional

## Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan bertujuan untuk mengetahui perkembangan peserta didik dalam pembelajaran. Setelah dilakukan pembelajaran berbasis edugame dilakukan post test. Dari hasil post test tersebut dihasilkan peningkatan literasi yang semula rata-rata saat pre test 65 meningkat menjadi 85.

Perguruan tinggi yang lain ketika melakukan pengabdian belum ada yang melakukan tahap evaluasi kegiatan khususnya evaluasi literasi. Dampak yang ditimbulkan setelah kegiatan evaluasi dapat mengetahui adanya peningkatan pemahaman literasi membaca, berhitung maupun literasi budaya. Hal tersebut dijadikan tolak ukur keberhasilan kegiatan.



Gambar 8. Evaluasi kegiatan

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian di Sanggar Belajar Kulim Malaysia telah berhasil diselenggarakan dengan baik. Siswa dan tenaga pengajar telah menerapkan edugame dalam pembelajaran khususnya aplikasi pipolondo dan alfabet. Kegiatan tersebut telah mampu meningkatkan kemampuan literasi anak baik literasi membaca dan literasi berhitung. Siswa juga dapat mengenal budaya bangsa Indonesia. Kegiatan pengabdian juga mendapat dukungan penuh dari wali murid hal tersebut tampak pada sesi diskusi pada sesi parenting. Wali murid sepakat untuk mengontrol penggunaan gawai anak untuk media belajar khususnya pemanfaatan aplikasi edugame pipolondo dan alfabet. Dengan demikian pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terintegrasi disekolah maupun dirumah. Edugame merupakan salah satu media yang dapat diterapkan untuk membantu anak dapat belajar mandiri dengan pengawasan guru dan keluarga.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada 1) LPPM Universitas Ahmad Dahlan, 2) sanggar belajar Kulim Malaysia, dan 3) para tenaga pengajar dan mahasiswa KKN yang telah berkolaborasi menyukseskan program pengabdian.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Karuniawati A. Peran Teknologi dalam Pembelajaran Merdeka Belajar di Era 4.0. *Prosding Semin Nas Pendidik Guru Sekol Dasr*. 2022;8(5):2003–5.
2. Budiyono. Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0 Budiyono. *J Kependidikan*. 2020;6(2):300–9.
3. Achmad ZA, Azhari TZ, Naufal EW, Nuryaningrum N, Syifana AFD, Cahyaningrum I. Pemanfaatan Media Sosial dalam Pemasaran Produk UMKM di Kelurahan Sidokumpul, Kabupaten Gresik. *Ilmu Komun*. 2020;10(1):17–31.
4. Sari PP, Suwartini I. Strategi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Google Meet di SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Semin Nas Has Pelaks Pengenalan Lapangan Persekolahan*. 2021;2(1):673–82.
5. Yudha JRPA, Sundari S. Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *J Telenursing*. 2021;3(2):538–45.
6. Sulisworo D, Erviana VY, Robiin B, Sepriansyah Y, Soleh A. The Feasibility of Enhancing Environmental Awareness using Virtual Reality 3D in the Primary Education. *Educ Res Int*. 2022;
7. Hasan MMDHKT. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group; 2021.
8. Marsofely RL, Setiawan Y. Bagaimana Pembelajaran Edugame Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Mempengaruhi Perubahan Sikap dan Perilaku Siswa? *J Obs Jurnal Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;7(3).
9. Nurrohman A. Analisis Edugame Berbasis Android. *Sinasis*. 2021;247(1):3–4.
10. Zamrud I, Affandi LH, Zain MI. Peran Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa di Kelas Rendah. *J Classr Action Res*. 2023;5(2).
11. Lestari S. Pentingnya Penerapan Budaya Literasi Membaca dan Menulis Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *J Pendidik dan Konseling*. 2022;4(20):1349–58.
12. Sung HY, Hwang GJ, Chen CY, Liu[12] WX. A contextual learning model for developing interactive e-books to improve students' performances of learning the Analects of Confucius. *Interact Learn Env*. 2022;30(3):470–83.