

Optimalisasi Klinik Literasi Guyub Rukun di Desa Argosari Melalui Kegiatan BSB (Bermain Sambil Belajar)

Indah Permatasari¹, Afroga Muhakkat Destri Putra², Abdulloh Khanif³, Purnomo Wahyu Anggoro⁴, Rufus Abyater Kustiyarto⁵, Muhammad Ari Farhan Rizqullah⁶, Cahya Karunia Wibianingrum⁷, Margaret Vinsensia Chelly Weroh⁸, Fahrnarul Damayanti⁹, Nafida Hetty Marhaeni¹⁰

^{1,4,7} *Bimbingan dan Konseling, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia*

^{2,3,6} *Ilmu Keolahragaan, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia*

^{5,8,10} *Pendidikan Matematika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia*

⁹ *Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia*

Corresponding Author

Nama Penulis: Indah Permatasari

E-mail: ipermatas2403@gmail.com

Abstrak

Klinik literasi memiliki berbagai macam manfaat yang sangat berguna bagi kehidupan masyarakat di desa Argosari yaitu Klinik Guyub Rukun. Klinik ini dikembangkan lebih lanjut oleh tim Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Tim PPK Ormawa berusaha mengoptimalkan peran klinik literasi melalui berbagai aktivitas yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Oleh karena itu, tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memaparkan optimalisasi peran klinik literasi Guyub Rukun melalui kegiatan BSB (Bermain Sambil Belajar). Kegiatan BSB diikuti oleh masyarakat sekitar terutama yang berusia anak-anak. Hasil pengabdian ini adalah adanya berbagai macam kegiatan BSB yang dapat meningkatkan partisipasi dan kunjungan masyarakat di klinik literasi, yaitu kegiatan bernyanyi, kegiatan membaca buku, dan kegiatan mewarnai. Ketiga kegiatan ini diikuti dengan aktif oleh masyarakat disana dan memfasilitasi masyarakat untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan literasi. Sehingga, kegiatan pengabdian ini mampu mengoptimalkan peranan klinik literasi Guyub Rukun di desa Argosari.

Kata kunci - Klinik literasi, Guyub Rukun, BSB (Bermain Sambil Belajar)

Abstract

The literacy clinic has various benefits that are very useful for the lives of the people in Argosari village, namely the Guyub Rukun Clinic. This clinic was further developed by the Student Organization Capacity Strengthening Program (PPK Ormawa) Student Executive Board of the Faculty of Teacher Training and Education, Mercu Buana University Yogyakarta. The Ormawa PPK team tries to optimize the role of the literacy clinic through various activities that are beneficial to the surrounding community. Therefore, the aim of this service is to explain the optimization of the role of the Guyub Rukun literacy clinic through BSB (Playing While Learning) activities. BSB activities are attended by the local community, especially children. The result of this service is that there are various kinds of BSB activities that can increase community participation and visits to literacy clinics, namely singing activities, book reading activities, and coloring activities. The community there actively participates in these three activities and facilitates the community to develop and improve literacy skills. Thus, this service activity is able to optimize the role of the Guyub Rukun literacy clinic in Argosari village.

Keywords - Literacy clinic, Guyub Rukun, BSB (Play While Learning)

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Literasi adalah kemampuan individu dengan menggunakan potensi yang dimiliki dalam mengelola dan memahami informasi pada aktivitas-aktivitas membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Prayogo, 2022; Anggi et al, 2023; Pattah, 2014). Kemampuan ini diperlukan oleh setiap manusia karena dalam kehidupan sehari-hari diperlukan kemampuan berbahasa yang baik (Laily, 2014). Sehingga tujuan dari literasi adalah agar masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan melalui membaca berbagai informasi yang bermanfaat, meningkatkan pemahaman individu dalam mengambil kesimpulan dari informasi yang diperoleh, membantu dan mengembangkan budi pekerti yang baik, dan meningkatkan nilai kepribadian (Syahidin, 2020). Selain itu, literasi juga bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan budaya literasi ditengah-tengah masyarakat luas serta meningkatkan kualitas pemanfaatan waktu individu agar lebih bermanfaat (Maghfiroh & Lestari, 2020; Adellia & Prajawinanti, 2021).

Optimalisasi literasi dalam kehidupan sehari-hari memiliki manfaat untuk menambah perbenaharaan kata, bahkan mampu mengoptimalkan kinerja otak, memperoleh wawasan baru, mengembangkan kemampuan interpersonal, dan meningkatkan kemampuan analisis (Rivai et al., 2023; Winangi, 2021; Rusniasa et al., 2021). Lebih lanjut, manfaat literasi dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan kemampuan individu dalam merangkai kata yang bermakna (Fitriyani & Nugroho, 2022; Dewi et al., 2021). Adanya berbagai macam manfaat yang dimiliki literasi ini perlu dikembangkan dengan adanya klinik literasi pada masyarakat tertentu.

Klinik literasi adalah suatu wadah yang dikembangkan untuk menanggulangi masalah literasi di suatu daerah tertentu (Rohim & Rahmawati, 2020). Melalui klinik literasi diharapkan dapat mengentaskan masalah literasi yang masih belum maksimal di masyarakat. Salah satu masyarakat yang menjadi target pengabdian ini adalah desa Argosari. Desa Argosari merupakan salah satu desa di kecamatan Sedayu, Bantul, Yogyakarta, Indonesia. Wilayah desa tersebut berada di sebelah sudut barat laut Kabupaten Bantul dengan luas wilayah 628.4720 ha. Desa Argosari terletak pada ketinggian ± 90 m di atas permukaan laut, dengan kemiringan tanah sekitar 35° dan tekstur tanah berpasir di wilayah barat desa dan berbatu hamper merata di sebagian besar wilayah Desa Argosari. Berdasarkan hasil survei dan wawancara dengan Kepala Desa Argosari diketahui bahwa jumlah penduduk di desa tersebut sebanyak 9.400 jiwa dimana terdapat 132 orang yang termasuk dalam penyandang disabilitas. Adanya beberapa masyarakat yang merupakan penyandang disabilitas ini sehingga terbentuklah Komunitas Difabel Difasari yang di Desa Argosari, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang terbentuk sejak 27 Agustus 2017.

Di desa Argosari terdapat salah satu klinik literasi yaitu Klinik Literasi Guyub Rukun. Klinik ini menjadi sasaran tim PPK Ormawa BEM FKIP Universitas Mercu Buana Yogyakarta untuk dapat mengembangkan klinik tersebut agar dapat memaksimalkan perannya dalam meningkatkan kemampuan literasi masyarakat. Salah satu program unggulan yang dilaksanakan oleh tim PPK Ormawa adalah BSB (Bermain Sambil Belajar). Kegiatan BSB adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan elemen permainan dalam proses pembelajaran (Solviana, 2020; Borman & Erma, 2018; Julianto & Sachari, 2016). Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim PPK Ormawa untuk menarik minat masyarakat mengunjungi klinik literasi. Oleh karena itu, tujuan pengabdian ini adalah untuk mengoptimalkan Klinik Literasi Guyub Rukun melalui kegiatan BSB (Belajar Sambil Bermain).

METODE

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilakukan oleh tim pelaksana Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (BEM FKIP) Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Pengabdian ini dilakukan di Klinik Literasi Komdasif.co Guyub Rukun yang beralamat di Jl. Wates Km 13, Jambon, Argosari Sedayu Bantul Yogyakarta. Peserta dalam kegiatan ini adalah masyarakat inklusif di desa Argosari terutama anak-anak.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pelaksanaan pengabdian berjudul optimalisasi klinik literasi Guyub Rukun melalui kegiatan BSB (Bermain Sambil Belajar) ini dilakukan dengan beberapa pendekatan-pendekatan agar indikator keberhasilan program ini dapat tercapai. Adapun pendekatan-pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan partisipasi aktif, pendekatan orientasi kegiatan, pendekatan program, dan pendekatan kemandirian. Penjelasan mengenai tiap pendekatan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pendekatan partisipasi aktif merupakan pendekatan yang menekankan peran aktif masyarakat inklusif di desa Argosari pada setiap pertemuan yang dilaksanakan untuk kegiatan BSB (Bermain Sambil Belajar).
2. Pendekatan orientasi kegiatan merupakan pendekatan yang ditujukan untuk mencapai target/luaran yang telah direncanakan. Dalam hal ini, target yang ditetapkan oleh tim penulis adalah adanya peningkatan kemampuan anak-anak dalam wawasan dan ilmu pengetahuan yang dikombinasikan dengan kegiatan permainan.
3. Pendekatan program dilakukan melalui pendampingan secara intensif kepada masyarakat inklusif di desa Argosari untuk bermain sambil belajar.
4. Pendekatan kemandirian merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengetahui hasil pelatihan yang telah dilakukan dan mengevaluasi program kegiatan kepada masyarakat inklusif di desa Argosari.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan 4 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Penjelasan terkait tahapan ini dipaparkan pada bagian selanjutnya. Berdasarkan hasil diskusi dan koordinasi dengan pengurus Karang Taruna di desa Argosari yang merupakan pengurus Komdasif.co Klinik Literasi Guyub Rukun maka disepakati bahwa masyarakat akan berpartisipasi aktif mengikuti serangkaian kegiatan pengembangan literasi digital oleh tim PPK Ormawa BEM FKIP Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Dalam hal ini mitra berkontribusi dalam penyediaan tempat untuk pelaksanaan program, ruang pelatihan, dan data/dokumen yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini. Mitra juga telah berkomitmen untuk menjalankan program dengan baik agar indikator keberhasilan dapat tercapai dan maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan optimalisasi Klinik Literasi Guyub Rukun dilaksanakan setiap hari Sabtu Minggu bersama masyarakat di desa Argosari terutama anak-anak. Optimalisasi klinik ini dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan elemen permainan dengan proses pembelajaran. Tujuan dari BSB ini adalah untuk membuat pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan efektif. Dengan belajar sambil bermain, anak-anak di desa Argosari cenderung lebih termotivasi dan mau terlibat dalam pembelajaran karena mereka merasa seperti sedang bermain. Padahal pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan juga diperoleh oleh masyarakat di desa Argosari.

Implementasi BSB ini dilakukan oleh berbagai cara oleh Tim PPK Ormawa BEM FKIP Universitas Mercu Buana Yogyakarta yaitu permainan pendidikan, simulasi, permainan peran, dan kegiatan lainnya. Tujuan kegiatan-kegiatan tersebut adalah menciptakan lingkungan klinik literasi yang mendukung eksplorasi, percobaan, dan pembelajaran yang aktif. Adapun hasil pelaksanaan di paparkan dalam beberapa tahapan berikut:

Tahap Persiapan Kegiatan

Pada tahap ini tim pelaksana PPK ORMAWA BEM FKIP bersama Pak Triyanto berdiskusi untuk mempersiapkan materi bahan ajar untuk anak-anak terutama di Klinik Literasi Budaya Guyub Rukun yaitu kegiatan Belajar Sambil Bermain (BSB) dan Sinau Bebarengan. Kegiatan Belajar Sambil Bermain (BSB) merupakan program kegiatan belajar sambil bermain untuk anak-anak usia dini. Kegiatan Sinau Bebarengan yaitu kegiatan belajar tambahan bagi anak usia dini maupun anak SD. Kegiatan ini

dilakukan secara tatap muka di TBM Guyub Rukun setiap hari sabtu sore pukul 15.00-selesai. Kegiatan ini diikuti oleh 10-15 anak-anak yang ada di sekitar TBM Guyub Rukun.



Gambar 1.
Persiapan Kegiatan

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan hari pertama dilaksanakan pada tanggal 30 September 2023 Tim PPK ORMAWA BEM FKIP mengadakan kegiatan Belajar Sambil Bermain di TBM Guyub Rukun, kegiatan ini dilaksanakan setiap Sabtu sore pukul 15.00-selesai bertempat di TBM Guyub Rukun. Kegiatan yang dilaksanakan ini seperti bernyanyi bersama, pembacaan cerita pendek berjudul “Teman Baru Epi”, dan juga melakukan beberapa games untuk anak-anak. Kegiatan di awal pertemuan ini bertujuan untuk membentuk keakraban dan membangun hubungan awal antara Tim dengan anak-anak agar mereka merasa nyaman ketika berkegiatan bersama. Anak-anak begitu senang dan antusias mengikuti kegiatan pada hari pertama ini, Tim juga menyediakan *snack* untuk mereka agar lebih semangat lagi ketika berkegiatan. Adapun beberapa dokumentasi pada kegiatan dihari pertama tersebut.



Gambar 2.
Kegiatan Belajar Membaca Buku

Pada kegiatan pembacaan buku Cerita Pendek yang berjudul “Teman Baru Epi” ini anak-anak tidak hanya sekedar mendengarkan cerita saja, namun anak-anak juga mendapatkan berbagai pesan

moral yang berharga tentang persahabatan, sikap terhadap orang lain, dan pentingnya menghargai perbedaan.



Gambar 3.
Kegiatan membaca buku Cerita Pendek

Pada kegiatan di hari kedua dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2023 Tim PPK ORMAWA BEM FKIP mengadakan kegiatan Sinau Bebarengan di TBM Guyub Rukun, kegiatan yang dilakukan yaitu seperti menonton cerita rakyat dan budaya, mewarnai bersama, dan juga ada beberapa games. Pada kegiatan menonton cerita rakyat bertema budaya ini dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang Sejarah, Budaya, dan nilai-nilai dalam cerita rakyat. Selain itu dapat membantu anak-anak dalam keterampilan Bahasa, memahami anak-anak pada warisan budaya dan tradisi lokal mereka. Mereka sangat antusias dan memperhatikan tayangan sampai selesai, mereka juga tertarik dalam verita tersebut karena dianimasikan dengan gambar kartun sehingga anak-anak tidak merasa bosan ketika menonton cerita rakyat tersebut. Adapun dokumentasi kegiatan tersebut.



Gambar 4.
Kegiatan menonton cerita rakyat dan budaya

Pada kegiatan yang kedua ini yaitu kegiatan mewarnai bersama dengan tema gambar baju adat jawa. Kami mempunyai tujuan yaitu meningkatkan perkembangan keterampilan motorik halus

pada anak-anak, memberikan kesempatan mereka untuk mengungkapkan diri mereka sendiri dengan warna dan gambar yang dipilih, meningkatkan tingkat konsentrasi dan fokus anak, meningkatkan pemahaman mengenai berbagai warna, dapat membantu anak untuk mengelola emosi mereka, dan dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak-anak di TBM Guyub Rukun. Anak-anak juga sangat antusias ketika mereka disuruh untuk mewarnai, dan mereka nampak kreatif dalam mengambil dan memilih warna.



Gambar 5.
Kegiatan mewarnai bersama



Gambar 6.
Foto Bersama

Berdasarkan pemaparan diatas maka kegiatan Bermain Sambil Belajar (BSB) di Klinik Literasi Guyub Rukun ini memiliki beberapa manfaat, yaitu meningkatkan motivasi belajar anak-anak, meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi yang diperoleh oleh anak-anak di desa Argosari. Hal ini juga membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dalam kerja sama tim, memecahkan suatu masalah dan kreativitas dalam kegiatan BSB.

KESIMPULAN

Kegiatan Belajar Sambil Bermain (BSB) merupakan salah satu upaya meningkatkan literasi dan optimalisasi peranan Klinik Literasi Guyub Rukun di Desa Argosari. Kegiatan ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu kegiatan bernyanyi, kegiatan membaca buku, dan kegiatan mewarnai. Ketiga kegiatan ini diikuti dengan aktif oleh masyarakat disana dan memfasilitasi masyarakat untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan literasi. Sehingga, kegiatan pengabdian ini mampu mengoptimalkan peranan klinik literasi Guyub Rukun di desa Argosari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang telah memberikan pendanaan hibah PPK Ormawa kepada BEM FKIP UMBY. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mercu Buana Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bantuan baik materil maupun non materil serta memberikan pendampingan yang intens kepada kami. Selain itu, penulis juga mengucapkan Terima kasih kepada masyarakat di Klinik Literasi Guyub Rukun Desa Argosari yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adellia, Y., & Prajawinanti, A. (2021). Implementasi model evaluasi cipp pada pelaksanaan program kelompok belajar TBM Leshutama era pandemi covid-19. *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 9(2), 71-83.
- Anggi, R., Warlizasusi, J., & Rahmat, J. (2023). *Peran Guru Dalam Menumbuhkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Kelas Iii Di Sdn 72 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Borman, R. L., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249-5257.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201-208.
- Julianto, I. N. L., & Sachari, A. (2016). Keterlibatan Simbol Tradisi sebagai Stimulus bagi Anak-anak dalam Proses Mempelajari Budaya Bali. *SOSIOHUMANIKA*, 9(2), 249-268.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan kemampuan membaca pemahaman dengan kemampuan memahami soal cerita matematika sekolah dasar. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1).
- Maghfiroh, N., & Lestari, G. D. (2020). Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Budaya Baca Masyarakat Di Kota Surabaya. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 4(4), 63-72.
- Pattah, S. H. (2014). Literasi informasi: peningkatan kompetensi informasi dalam proses pembelajaran. *Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 2(2), 108-119.
- Prayogo, A. (2022). Peran Taman Bacaan Masyarakat Dalam Meningkatkan Budaya Literasi. *Jurnal Imam Bonjol: Kajian Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 6(2), 107-119.
- Rivai, S., Suleman, D., & Husain, R. (2023). Meningkatkan Literasi Membaca Permulaan Melalui Media Gambar Siswa Kelas I SDN 8 Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 393-402.
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230-237.

- Rusniasa, N. M., Dantes, N., & Suarni, N. K. (2021). Pengaruh gerakan literasi sekolah terhadap minat baca dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sd negeri i penatih. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 53-63.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi Covid-19: Penggunaan gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1-14.
- Syahidin, S. (2020). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Sekolah. *ASATIZA: Jurnal pendidikan*, 1(3), 373-380.
- Winangi, H. (2021). Meningkatkan Literasi Digital Dengan Digital Parenting Pada Masa Pandemi. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(4), 405-410.