

Implementasi Digital Media Dongeng dan Game Pembelajaran Interaktif Membaca Metode Suku Kata

Lutfiyah Dwi Setia¹, Tri Lestariningsih², Ahmad Kudhori³, Ardian Prima Atmaja⁴

^{1,2,3,4}Politeknik Negeri Madiun; Jl.Serayu 84 Madiun, telp/fax +62351 452970/ +62351 492960

e-mail: ¹lutfiyah17@pnm.ac.id, ²trilestariningsih@pnm.ac.id, ³akudhori@pnm.ac.id,

⁴atmaja@pnm.ac.id

Abstrak

Kelas Baca anakku sayang didirikan sebagai solusi bagi anak usia sekolah yang memiliki keterlambatan dalam membaca, menulis dan berhitung dengan menggunakan metode suku kata dan diperdalam penanaman karakternya melalui dongeng. Di era digital saat ini kecenderungan anak-anak untuk menggunakan gadget seperti laptop atau smartphone dalam intensitas yang tinggi. Beberapa metode dan teknik pembelajaran coba dilakukan untuk mengalihkan anak-anak dari efek ketergantungan gadget, salah satunya melalui dongeng. Metode utama yang digunakan adalah perancangan video game pembelajaran untuk menciptakan dan meningkatkan reputasi Kelas Baca Anakku sayang di era digital. Pencitraan merek internet ditawarkan untuk membuat sistem yang terdiri dari situs web yang akan dihubungkan dengan media sosial untuk mendapatkan beberapa crowdfunding. Hasil program kemitraan masyarakat diharapkan mampu membangun video game pembelajaran metode suku kata sekaligus mampu membangun mitra merek secara digital dan mempublikasikan Kelas Baca Anakku sayang ke komunitas yang lebih luas..

Kata kunci— *dongeng, aplikasi membaca, metode suku kata*

I. PENDAHULUAN

Kelas Baca Anakku sayang merupakan salah satu gerakan masyarakat yang dipelopori oleh Bapak Moh.Yusron Muchsin (Kak Ucon – Pendongeng Nasional) dan ibu Sari Barliana, S.Psi.,M.Psi yang bergerak di bidang pendidikan. Kelas Baca Anakku sayang didirikan untuk mengatasi persoalan anak usia sekolah yang memiliki keterlambatan dalam membaca, menulis dan berhitung. Pengaruh negatif gadget di kalangan anak-anak menjadi sebab paling dominan. Hal ini merupakan tantangan sekaligus peluang baru untuk melakukan perubahan di masyarakat. Kelas Baca Anakku sayang menawarkan solusi konkrit untuk mengatasi permasalahan ini.

Pada umumnya, pelajaran membaca, menulis dan berhitung yang merupakan prasyarat masuk sekolah dasar dilakukan di Taman kanak-kanak. Namun ada beberapa

faktor yang membuat anak-anak tidak semuanya bisa langsung lancar membaca, menulis dan berhitung di sekolah. Salah satu faktor utamanya adalah kurangnya daya tangkap anak karena pengaruh negative gadget, kurang tertarik berlatih dengan metode pembelajaran monoton. juga karena kurang fokus dan cenderung aktif dalam gerakan fisik tapi susah untuk sekedar duduk tenang menghadap buku. Selain hal tersebut, faktor biaya sekolah di taman kanak-kanak perkotaan yang semakin membengkak masih menjadi alasan sebagian orang tua dalam menyekolahkan anaknya. Proses pembelajaran di Kelas Baca Anakku sayang dirancang sebagai kegiatan yang menyenangkan. Anak didik bukan hanya sekedar berlatih membaca, namun bisa berinteraksi langsung dengan sebayanya melalui permainan dan dongeng ceria. Kegiatan di Kelas Baca Anakku sayang

dirancang menampung hingga 90 anak. Namun, sampai saat ini kegiatan masih belum dikenal luas oleh masyarakat.

Tujuan didirikannya Kelas Baca Anakku sayang adalah sebagai alternatif dari privat bimbingan membaca, menulis dan berhitung dengan diselengi dongeng karakter. Kehadiran Kelas Baca Anakku sayang di tengah-tengah masyarakat menjadi solusi bagi anak-anak yang mengalami keterlambatan membaca dan menulis di usia sekolah. Hal ini diharapkan bisa memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat. Kelas Baca Anakku sayang yang beralamatkan di Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo ini aktif mulai hari Senin hingga Jumat pukul 09.00-16.00 WIB. Materi yang diberikan adalah pengenalan dan latihan membaca dan menulis dengan metode suku kata di selingi dongeng. Bagi anak yang telah menyelesaikan kegiatan membaca, dilanjutkan dengan latihan berhitung sederhana dan mengaji bagi anak muslim.

Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan digital media dongeng karakter beserta video game pembelajaran metode suku kata sekaligus mampu membangun mitra merek secara digital dan mempublikasikan Kelas Baca Anakku sayang ke komunitas yang lebih luas.

II. METODE

Metode pelaksanaan merupakan landasan atau acuan agar proses dalam program pengabdian kepada masyarakat ini berjalan secara sistematis, terstruktur, dan terarah. Setelah proses observasi lapangan dan identifikasi permasalahan dilakukan, maka akan dilakukan perancangan solusi. Selanjutnya, solusi yang menjadi yang telah direncanakan akan ditawarkan kepada mitra. Metode yang akan digunakan dalam program ini adalah :



Gambar 4. Metode Pelaksanaan Program

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan PKM dalam mewujudkan Sekolah Pintar berbasis Teknologi

bagi Kelas Baca Anakku sayang Kabupaten Ponorogo tidak terlepas dari branding Dongeng karakter dari pendongeng nasional Kak Ucon. Berikut adalah gambaran umum proses pelaksanaan PKM di kelas baca anakku sayang :

1. Pendampingan Proses Peningkatan kemampuan digital media Dongeng
2. Rancang Bangun Website dongengkarakter.com
3. Pendampingan Pemanfaatan Internet Branding dan crowd funding
4. Implementasi aplikasi multimedia interaktif pembelajaran melalui game “Belajar Membaca”
5. Implementasi Tata kelola Jaringan internet
6. Pendampingan Tata Kelola Keuangan Lembaga
7. Pendampingan Proses Evaluasi Branding melalui Media Sosial

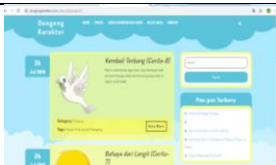
Solusi yang ditawarkan untuk menangani permasalahan yang terjadi pada mitra adalah dengan membuat sebuah internet brand atau bisa juga disebut sebagai merk digital. Dengan fakta bahwa pengguna internet di Indonesia cukup besar, internet brand ini akan meningkatkan reputasi kelas baca anakku sayang di masyarakat.

Tim Pengabdian dan mitra telah melakukan diskusi untuk menangani permasalahan-permasalahan yang muncul. Untuk menangani masalah pertama, video game pembelajaran dengan metode suku kata sebagai alternatif latihan membaca yang lebih menarik bagi anak-anak yang mengalami ketergantungan terhadap gadget, sehingga pelan-pelan akan bisa melatih fokusnya untuk berlatih membaca. Sedangkan untuk membangun merk digital dilakukan promosi yang mencakup masyarakat yang lebih luas, telah disepakati oleh pengusul dan mitra akan menjadi salah satu solusi yang tepat. Dengan semakin gencarnya promosi yang dilakukan, diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal kelas baca anakku sayang sekaligus kegiatan apa saja yang dilakukan di tempat ini.

Untuk menangani masalah kedua, solusi yang disepakati oleh pengusul dan mitra masih berhubungan dengan promosi pada media yang banyak diakses oleh masyarakat. Jika promosi telah berjalan dan kelas baca semakin dikenal

oleh masyarakat luas, donasi atau penggalangan dana dari masyarakat diharapkan akan semakin meningkat. Proses ini populer disebut dengan istilah crowd funding (Turan, 2015). Hal ini sebenarnya telah banyak dilakukan, baik secara langsung, seperti menggunakan kotak amal,

mobil keliling, hingga transfer ke rekening bank. Hal ini secara langsung berkaitan dengan promosi yang dilakukan. Berikut adalah detail Program Pengabdian yang telah dilaksanakan mulai bulan Mei-Agustus 2019

Nama Program	Keterangan	Dokumentasi
1. Pendampingan Proses Peningkatan kemampuan digital media Dongeng	Proses ini dipandu langsung oleh Pendongeng Nasional “Kak Ucon” sekaligus menjadi Narasumber digital media dongeng. Video dongeng menjadi salahsatu referensi dalam mempelajari teknik-teknik menanamkan karakter kepada anak melalui dongeng	
2. Rancang Bangun Website dongengkarakter.com	Tim PKM dengan didampingi teknisi melakukan Proses merancang, mendesain dan mengimplementasikan website dongengkarakter.com sekaligus mengaktifkan hosting dan domainnya, sehingga website menjadi aktif dinamis.	
3. Pendampingan Pemanfaatan Internet Branding dan crowd funding	Tim PKM mendampingi dalam membuat, mengaktifkan akun-akun media social, fanpage, tips dan trik posting prime time, strategi menerapkan internet branding melalui social media (Instagram, facebook, youtube) dan website. Sedangkan crowd funding menjadi bagian dari publikasi web	

4. Implementasi aplikasi multimedia interaktif pembelajaran melalui game “Belajar Membaca”	Tim PKM melakukan sosialisasi implementasi aplikasi multimedia interaktif game “belajar membaca” dengan melakukan instalasi melalui google playstore dengan didampingi oleh tim teknis game	
5. Pendampingan Proses Evaluasi Branding melalui Media Sosial	Tim PKM melakukan tindak lanjut proses pendampingan dengan melakukan evaluasi hasil proses implementasi internet branding pada masing-masing social media yang digunakan.	

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pelaksanaan PKM tentang aplikasi pembelajaran membaca metode sebagai media tambahan untuk kelas baca berbasis multimedia interaktif, maka dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan alat bantu pembelajaran digital, salah satunya dengan menggunakan digital media dongeng dapat menjadi suatu pilihan dalam membantu meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran calistung untuk pendidikan anak usia dini di Kelas Baca Anakku sayang
2. Dengan dibuatnya perangkat lunak aplikasi multimedia calistung yang bersifat interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran calistung di Kelas Baca Anakku sayang. Anak dapat dibawa menjadi lebih aktif dan tidak bergantung pada apa yang diberikan oleh pengajar, namun anak bisa menjelajahi sendiri pembelajaran yang diinginkan dengan bimbingan dari orang tua atau pengajar.
3. Aplikasi multimedia interaktif yang berisikan materi calistung dengan tampilan audio dan visual dapat digunakan sebagai pemecahan masalah dari kurangnya alat

peraga untuk pembelajaran calistung di Kelas baca Anakku sayang.

V. SARAN

Saran-saran untuk untuk pengabdian lebih lanjut untuk menutup kekurangan pengabdian ini adalah pendampingan pengelolaan manajemen keuangan lembaga beserta aturan pajaknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada mitra kelas Baca anakku sayang kab.Ponorogo. Ucapan terima kasih terutama kepada DRPM Kemenristekdikti atas kesempatannya dalam program kemitraan masyarakat tahun 2019. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada tim PKM Politeknik Negeri Madiun yang telah memberikan segala waktu tenaga dan pikirannya dalam program Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (PPM), juga kepada rekan-rekan mahasiswa Prodi Teknologi Informasi dalam membantu pengolahan data dan segala sesuatunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayatullah, Priyanto, Aldi Daswanto dan Sulistyo Ponco. 2011. Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash. Bandung : Informatika.
- Hidayatullah, Priyanto, Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011. Animasi Pendidikan Menggunakan Flash. Bandung : Informatika.
- Leong, Marlon dan Mulyanta. 2009. Tutorial membangun multimedia interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya.
- Pressman, R.S. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (buku satu). Yogyakarta : Andi.
- Sunyoto, Andi. 2010. Adobe Flash + XML= Rich Multimedia Application. Yogyakarta : Andi.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, Muhammad. 2004. Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta : Andi.
- Vaughan, Tay. 2008. Multimedia Making it work edisi 6. Yogyakarta : Andi