

PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA LUDOLIFE UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA PESERTA DIDIK BINAAN KPAJ KOTA MAKASSAR

Takdirmin¹, Sri Maryuni², Yusriah Nurmalasari³, Rosdiana⁴, Yuni Panda Alfira⁵, Suriani⁶, Wiwiek Suryaningsih⁷, Rosyidah⁸, Pramitasari Nur Islamiyah⁹, Sukarti¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

takdirmin@unismuh.ac.id¹
sprimaryuni.uni41@gmail.com²
yusriah13@gmail.com³
rosdiana0443@gmail.com⁴
yuniyupand@gmail.com⁵
suriani11048@gmail.com⁶
suryaningsihwiwiek@gmail.com⁷
rosyidahidha10@gmail.com⁸
pramitasari2001@gmail.com⁹
shukartys@gmail.com¹⁰

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca anak jalanan yang didasarkan kebutuhan belajar. Sasaran dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak jalanan/marginal di rumah belajar binaan Adyaksa yang merupakan salah satu binaan Komunitas Peduli Anak Jalanan (KPAJ) Kota Makassar. Kegiatan pengabdian masyarakat melalui inovasi Ludolife (Ludo Literasi, Fun, dan Edukasi), media pembelajaran berbasis *boardgame*, dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi membaca anak jalanan, pola pengajaran pendidikan non formal yang tidak berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik anak binaan yang beragam, manajemen peserta didik yang belum terstruktur, serta masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Kegiatan ini diawali dengan melakukan kegiatan pra pelaksanaan, pelaksanaan, serta refleksi dan evaluasi. Dalam kegiatan pra pelaksanaan dilakukan pemetaan berdasarkan 3 klasifikasi karakteristik kemampuan membaca peserta didik, dilanjutkan pendampingan pengajaran hingga simulasi media pembelajaran yang dilakukan selama 2 pekan (4 kali pertemuan). Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dibagi menjadi 4 tim dalam permainan *boardgame* Ludolife, dengan hasil yang ditunjukkan peningkatan literasi membaca peserta didik. Refleksi sebagai bentuk kegiatan evaluasi yang berlanjut dengan menggunakan survei kepuasan kepada pihak mitra terhadap pengimplementasian media pembelajaran ini. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya semangat yang baik dari peserta didik sehingga dapat terlibat aktif baik dalam tahap pengajaran hingga pelaksanaan kegiatan inti dengan memainkan media Ludolife. Adanya kegiatan ini dapat memberikan peningkatan literasi membaca anak serta membangun semangat anak yang tinggi untuk belajar sambil bermain.

Kata Kunci: anak jalanan, media pembelajaran Ludolife, literasi membaca.

Pendahuluan

Fenomena anak jalanan merupakan salah satu isu sosial yang banyak melanda kota-kota besar di Indonesia. Anak jalanan rentan menghabiskan waktunya untuk mencari nafkah di jalanan, di berbagai pusat keramaian, di perempatan lampu merah, tempat wisata, dan tempat lainnya. Secara khusus, kota Makassar sebagai salah satu kota metropolitan di Indonesia juga tidak luput dari peningkatan populasi anak jalanan setiap tahunnya. Dinas Sosial Kota Makassar tahun 2022 mencatat jumlah anak jalanan pada tahun 2019-2021 sebanyak 735 yang mengalami peningkatan selama 3 tahun ini (Setiawan, dkk 2023). Hal tersebut disebabkan oleh pola pikir anak jalanan dan orang tua anak yang menganggap bahwa dunia jalanan merupakan tempat yang menjanjikan untuk

*Correspondent Author: takdirmin@unismuh.ac.id

mencari nafkah meskipun penuh dengan banyak risiko. Sebagian kecil dari anak jalanan ada yang masih bisa bersekolah di pagi hingga siang hari, lalu sepulang sekolah memulai bekerja di jalanan. Namun sebagian besarnya pula masih banyak terdapat anak jalanan yang tidak menempuh pendidikan yang layak. Beberapa faktor yang menjadi alasan mengapa anak jalanan tidak mendapat pendidikan yang layak seperti anak-anak lain yang seusianya diantaranya adalah karena faktor ekonomi, sehingga menjadikan mereka memiliki keterbatasan untuk bersekolah. Padahal memperoleh pendidikan yang layak dan bermutu adalah hak setiap anak. Menurut Undang-undang No 22 tahun 2003 Pasal 5 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan menyebutkan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Sehingga pada dasarnya pendidikan yang bermutu adalah hak setiap warga negara Indonesia. Namun realita yang terjadi saat ini di Indonesia, pendidikan yang bermutu belumlah bisa dirasakan secara merata oleh seluruh warga khususnya anak-anak yang ada di negara Indonesia.

Oleh tuntutan aktifitas anak-anak jalanan untuk bekerja di jalanan, hal tersebut menjadikan mereka lalai dan tidak fokus dalam bersekolah. Sehingga pemerintah, fasilitator pendidikan, maupun masyarakat perlu memberikan perhatian khusus dalam mendukung, memfasilitasi, dan memberikan pembinaan untuk mencapai tujuan pendidikan bagi mereka yang sebagaimana tujuan pendidikan diharapkan. Hadirnya komunitas yang berperan di bidang sosial dan pendidikan, salah satunya adalah KPAJ (Komunitas Peduli Anak Jalanan) Kota Makassar menjadi sebuah langkah dalam upaya memberikan edukasi dan pembinaan untuk mencapai tujuan pendidikan yang layak bagi anak jalanan. Komunitas ini memiliki 6 area binaan di Kota Makassar salah satunya adalah Area Binaan Adhyaksa yang berlokasi di Jl. Adyaksa Baru, Kota Makassar. Rumah Belajar Area Binaan Adhyaksa hingga saat ini memiliki peranan sebagai pusat kegiatan belajar non-formal khususnya bagi anak-anak jalanan/marginal di Jl. Adhyaksa Baru, Kec. Panakkukang, Kota Makassar. Komunitas ini kemudian berkembang dan merekrut relawan pengajar setiap tahunnya yang memiliki kepekaan terhadap isu sosial yang sama untuk memberikan dedikasi dan dampak yang nyata dalam pengembangan pendidikan non-formal khususnya bagi anak jalanan/marginal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Area Binaan Adhyaksa, tim pengabdian masyarakat yang sekaligus merupakan tim proyek kepemimpinan menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi anak-anak jalanan yaitu kemampuan literasi membaca peserta didik masih rendah, jenjang dan usia serta kemampuan literasi membaca peserta didik dalam kelas yang sangat beragam, serta manajemen peserta didik dan pola pembelajaran non-formal khususnya pada materi literasi membaca yang masih belum terstruktur. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di rumah belajar Area Binaan Adhyaksa masih kurang bervariasi dan terbatas. Masalah tersebut diperoleh berdasarkan observasi sebelumnya, dimana diperoleh informasi bahwa pengajar di area binaan Adhyaksa biasanya menggunakan media belajar pada kegiatan pembelajaran, namun masih kurang bervariasi, seperti hanya menggunakan buku, lembar berkreasi, dan media lainnya yang belum dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang fokus pada kebutuhan peserta didik. Melalui permasalahan yang ditemukan tersebut, sehingga membutuhkan langkah sistematis yang dapat menunjang peningkatan/pengembangan proses pembelajaran secara maksimal yang dapat dilakukan melalui pemetaan untuk mengklasifikasi peserta didik berdasarkan kemampuan literasi membaca, serta didukung dengan media pembelajaran menyenangkan yang sesuai dan menjangkau masing-masing kebutuhan peserta didik binaan yang beragam.

Inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca salah satunya adalah melalui media pembelajaran berbasis *boardgame*. Media permainan yang cukup familiar yang dapat digunakan adalah permainan ludo. Berdasarkan penelitian oleh Selviana Khodizah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok 5 Bahasan Gerak Melingkar” menghasilkan media permainan ludo fisika yang memenuhi kriteria layak materi, 82,2% dan media 93,70%, uji kelompok kecil 86,69%, dan uji lapangan 82,76% (Khodizah, 2018). Pemilihan permainan ludo oleh tim proyek kepemimpinan dikarenakan permainan ini menyenangkan, menghibur, dan mudah dimainkan oleh peserta didik. Media permainan ludo telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai

dengan kebutuhan untuk tujuan peningkatan literasi membaca. Oleh karena itu, tim proyek kepemimpinan kami menginisiasi kegiatan pengabdian masyarakat melalui kegiatan proyek kepemimpinan berupa inovasi media pembelajaran berbasis permainan yang dinamakan “Ludolife”. Media ini bertujuan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak binaan untuk dapat meningkatkan literasi membaca dalam proses belajar-mengajar di rumah belajar area binaan Adhyaksa.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di Jl. Adhyaksa Baru, Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak jalanan dengan jumlah rata-rata 25 orang. Dalam kegiatan ini kami bermitra dengan Komunitas Peduli Anak Jalanan (KPAJ) Kota Makassar. Dalam pelaksanaan, tim proyek kepemimpinan dibantu relawan pengajar area binaan Adhyaksa KPAJ aktif memberikan pendampingan kepada anak jalanan di rumah belajar Area Binaan Adhyaksa. Prosedur kegiatan yang dilakukan terdiri atas tiga tahap, yaitu: pra pelaksanaan, pelaksanaan, serta refleksi dan evaluasi.

1. Tahap Pra Pelaksanaan

Setelah melakukan observasi di tempat mitra, langkah selanjutnya yang kami lakukan pada kegiatan proyek kepemimpinan yaitu pra pelaksanaan (tahap pengajaran dan simulasi). Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 8, 9, 15 dan 16 Agustus 2024 di Rumah Belajar Area Binaan Adhyaksa KPAJ Kota Makassar. Adapun hal-hal yang telah dilaksanakan yaitu:

- 1) Pemetaan Peserta Didik. Tim melakukan pemetaan/pengelompokan peserta didik berdasarkan 3 klasifikasi yaitu: kelompok mengenal huruf (Kelas A), kelompok mengeja (Kelas B), dan kelompok lancar membaca (Kelas C).
- 2) Pendampingan Belajar. Setelah melakukan pemetaan/pengelompokan peserta didik, tim melakukan pendampingan belajar berdasarkan klasifikasi yang sudah ditetapkan. Pendampingan/pengajaran yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan belajar pada masing-masing kelompok. Pengajaran dilakukan selama 3 kali pertemuan.
- 3) Simulasi *Boardgame*. Setelah melaksanakan pengajaran selama 3 kali pertemuan, dilanjutkan 1 pertemuan terakhir yang dilakukan sebagai pengenalan media *boardgame* Ludolife kepada peserta didik binaan. Pengenalan media meliputi penyampaian tujuan media, aturan permainan dan tata cara bermain, hingga melakukan simulasi permainan bersama tim dan peserta didik binaan.



Gambar 1. Tahap Pra Pelaksanaan

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan kegiatan penerapan media Ludolife dengan tema permainan ludo literasi. Tahap pelaksanaan ini pada tanggal 22 Agustus 2024 di Area Binaan Adhyaksa KPAJ Kota Makassar. Kegiatan ini berjalan dengan baik sesuai dengan rundown acara yang telah disusun panitia kegiatan, mulai dari pembukaan kegiatan yang dihadiri oleh dosen pembimbing, pengurus KPAJ, tim/panitia, dan peserta didik area binaan Adhyaksa. Acara dilanjutkan dengan implementasi kegiatan dengan tingginya antusiasme dan semangat belajar dan bermain peserta didik. Dalam pelaksanaan kegiatan, peserta didik binaan diharapkan mendapatkan

pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Kegiatan diakhiri dengan penutupan dan foto bersama.



Gambar 2. Tahap Pelaksanaan

3. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Tahap ketiga yaitu tahap refleksi dan evaluasi. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus dengan memberikan survei kepuasan kepada pihak mitra. Tahap ini kami lakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kepuasan mitra dan keberhasilan dari tujuan proyek yang telah tim laksanakan. Dengan mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dari proyek ini, kami dapat terus melakukan perbaikan dan/atau pengembangan kedepannya untuk meningkatkan kualitas kemampuan literasi membaca melalui kegiatan-kegiatan yang bermakna dan menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik khususnya bagi anak jalanan/marginal di Kota Makassar.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan proyek kepemimpinan ini memberikan gambaran kemampuan literasi membaca peserta didik dari proses kegiatan belajar yang dilakukan, serta antusiasme dan semangat belajar yang tinggi peserta didik melalui inovasi media pembelajaran Ludolife yang berbasis *boardgame*. Kegiatan proyek kepemimpinan ini melalui tahapan pra pelaksanaan, pelaksanaan serta refleksi dan evaluasi. Pada tahap pra pelaksanaan yaitu dilakukan pengajaran kepada peserta didik yang telah dipetakan menjadi 3 kelompok untuk diklasifikasikan menjadi kelompok peserta didik mengenal huruf, mengeja, dan lancar membaca. Tujuannya untuk mengetahui capaian belajar peserta didik sehingga dapat diberikan bimbingan sesuai dengan kebutuhannya. Kemudian, Masing-masing kelompok didampingi langsung oleh panitia yang berkolaborasi dengan pengajar KPAJ. Hasil dari sesi ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya atau capaian belajarnya sehingga dapat mempermudah dalam proses belajar dan mengasah literasi membaca peserta didik. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak bagi peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, menarik, efektif dan memberikan dukungan peserta didik memenuhi kebutuhan dasarnya serta dukungan ini mempengaruhi motivasi dan semangat belajarnya.

Sejalan dengan penelitian Estari (2022) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran yang berfokus pada karakteristik dari peserta didik, salah satunya kemampuan dasar kognitifnya. Upaya pemenuhan kebutuhan belajar yang berdasar dari beragamnya karakter peserta didik akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menjangkau kebutuhan peserta didik. Selain itu, diadakan pertemuan untuk pengenalan media, yaitu tim proyek kepemimpinan menjelaskan aturan dan tata cara permainan kepada peserta didik, pembagian tim pemain, dilanjutkan dengan simulasi permainan yang dilakukan oleh mahasiswa Proyek Kepemimpinan bersama peserta didik binaan. Hasil pertemuan ini menunjukkan peserta didik merespon dengan sangat antusias khususnya pada saat mensimulasikan cara permainan. Pada desain *boardgame* Ludolife setiap pijakannya memiliki poin, ketika peserta didik mampu menyambung kartu suku kata menjadi sebuah kata maka akan memperoleh poin. Sehingga, salah

satunya melalui kegiatan menyambung suku kata dalam media tersebut mampu mengasah kemampuan literasi membaca peserta didik.

Untuk tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari kegiatan ini, dimana dilaksanakannya proyek kepemimpinan yaitu bermain Ludo literasi. Media belajar Ludolife ini merupakan pengimplementasian permainan ludo pada umumnya yang dimodifikasi dengan menambahkan beberapa aturan tertentu yang berkaitan tentang literasi membaca, sehingga media belajar ini mendorong peserta didik belajar sambil bermain yang menunjukkan keterampilan literasi membaca peserta didik. Peserta didik dibagi 4 tim sesuai dengan boardgame yang setiap tim bergiliran melempar dadu dan berpijak menuju puncak permainan serta menyambungkata ketika berhenti dipijakan. Setiap mahasiswa proyek kepemimpinan juga membagi tugas masing-masing seperti MC, pendamping setiap 16 kelompok, pencatat skor dan juga yang bertugas sebagai dokumentasi. Pihak mitra juga mendukung pelaksanaan kegiatan kami serta Masyarakat sekitar juga turut membantu kami dalam penempatan Lokasi kegiatan permainan kami. Kegiatan pelaksanaan berjalan dengan lancar selama kurang lebih 4 jam, namun antusias peserta didik sangat semangat mengikuti permainan sampai finish. Hasil pelaksanaan diperoleh 2 pemenang yaitu tim yang memiliki skor tertinggi dan tim yang cepat finish. Tim yang memperoleh juara diberikan apresiasi berupa pemberian hadiah juara. Dampak pelaksanaan kegiatan media belajar ludolife ini juga melatih peserta didik untuk berkolaborasi dengan timnya, memanfaatkan waktu, bertanggung jawab, dan berusaha untuk mencapai finish. Hal ini sejalan dengan penelitian Harahap & Yusnaldi (2024) bahwa melalui media Ludo mampu secara efektif membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan interaksi peserta didik proses pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran Ludo dapat menjadi alat yang efektif dalam konteks penggunaan media di pendidikan dasar, karena mampu menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, tahap refleksi sebagai evaluasi lanjut dalam pelaksanaan kegiatan yaitu dengan melakukan pemberian angket kepuasan kepada pihak mitra terhadap pelaksanaan kegiatan proyek. Berdasarkan hasil tersebut beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu menyesuaikan desain boardgame ludolife dengan pijakan peserta didik dan manajemen waktu dalam melaksanakan kegiatan. Dari refleksi untuk evaluasi lanjutan tersebut bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah optimal. Dengan adanya evaluasi ini, kami dapat mengetahui efektivitas dan persepsi pihak mitra terhadap pelaksanaan pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran Ludolife.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari kegiatan ini adalah media pembelajaran Ludolife ini dengan melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, ini mampu membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan literasi membaca peserta didik serta peningkatan motivasi dan semangat belajar dari peserta didik yaitu anak-anak binaan KPAJ. Untuk pengembangan lebih lanjut adalah penyesuaian waktu permainan dengan baik dan sebaiknya menggunakan media ini ditempat yang luas dengan mempertimbangkan ukuran media cukup besar, serta pengembangan media ini yaitu *boardgame* ini dapat dibuat dalam skala kecil untuk memainkannya secara fleksibel.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Bapak Dr. Takdirmin, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah proyek kepemimpinan yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada kami selama proses perencanaan sampai dengan pelaksanaan kegiatan. Pihak mitra yaitu pengurus area binaan Adyaksa Komunitas Peduli Anak Jalanan (KPAJ) yang telah bekerjasama dalam mendukung pelaksanaan proyek kepemimpinan dan seluruh panitia pelaksana dalam hal ini teman-teman kelompok proyek kepemimpinan yang telah berpartisipasi dan berkolaborasi menyukseskan kegiatan ini.

Referensi

- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *SHEs: Conference Series*, 3(3).
- Fatwa, A. M. (2019). *Pelaksanaan Pendampingan Belajar dalam Mewujudkan Kemandirian Anak Jalanan di Komunitas Save Street Child Taman bungkul Surabaya*.
- Gantara, D. (2018). *Peran Komunitas Anak Jalanan dalam Mengembangkan Modal Budaya Literasi Melalui Praktik Reproduksi Kultural*.
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Ludo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511. <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Hibatullah, H., Rahardjo, D. T., & Haryani, F. (2024). Peningkatan Pemahaman dan Kerjasama Siswa Menggunakan Model Pembelajaran REACT Pada Materi Kalor. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1850>
- Indonesia, P. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rahmadani, N., & Tm, M. F. (2023). Implementasi Program Kelas Jalanan Sebagai Pendampingan Pendidikan Pada Anak Jalanan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 5504. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.17636>
- Saidah, K. R., & Farihah, I. (2014). Pendidikan Bagi Anak Jalanan (Analisis Sosiologis Anak Jalanan di Desa Sosial Kaligelis Kudus). *Thufula*, 2(2).
- Setiawan, A. M. I., Mahsyar, A., & Mustari, N. (2023). *Pelaksanaan Penanganan Anak Jalanan, Gelandangan, dan Pengemis Di Kota Makassar*. 4.