



Berbagi Cerita, Membangun Cita-Cita Anak-anak di Pedesaan Timor

**Nurhayati Darubekti¹, Sri Handayani Hanum², Patricia Ekowati Suryaningsih³,
Deli Waryenti⁴**

¹Kesejahteraan Sosial, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

²Sosiologi, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

^{3,4}Hukum Administrasi dan Ketatanegaraan, Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

 Email korespondensi: ndarubekti@unib.ac.id

Submit : 05/01/2024 | Accept : 10/02/2024 | Publish : 30/03/2024

Abstract

The dropout statistics are very worrying. For society, the losses resulting from dropping out of school are very large, namely unemployment, crime, poverty and juvenile delinquency. Encouraging successful school completion for students at risk of dropping out is a challenge in itself. This PkM activity can be a positive perception of social support related to education. Dropout prevention programs provide special support to children at risk of dropping out of school. Coloring, storytelling and singing together activities, apart from fostering affective involvement, also foster behavioral involvement. Playing origami and educational games requires cognitive engagement, as an important aspect that serves to activate and arouse students' motivation to demonstrate the desired behavior that enables success in school. 20 children in Oebobo Village, Batu Putih District, TTS, NTT were involved in this activity. The coloring, storytelling, singing together, origami and educational games that have been carried out have had a positive impact on children. The benefit of singing together is that it brightens the voice. The benefits of playing origami observed during this PkM activity include: increasing focus, increasing hand strength, improving motor skills, helping to train patience, increasing imagination, improving math skills, improving problem solving skills, sharpening social skills, improving overall health, and maintaining mental health. The benefits of educational games for children are motivating children to learn, training thinking skills, strengthening memory, training language skills, and growing the desire to want to learn on their own.

Keywords: *Coloring; Dropout; Educational Games; Sing Together; Story Telling; Origami*

Abstrak

Statistik putus sekolah sangat mengkhawatirkan. Bagi masyarakat, kerugian akibat putus sekolah sangat besar, yaitu pengangguran, kriminalitas, kemiskinan dan kenakalan remaja. Mendorong keberhasilan penyelesaian sekolah bagi siswa yang berisiko putus sekolah merupakan tantangan tersendiri. Kegiatan PkM ini dapat merupakan persepsi positif dukungan sosial terkait pendidikan. Program pencegahan putus sekolah memberikan dukungan khusus kepada anak yang berisiko putus sekolah. Kegiatan mewarnai, storytelling, dan bernyanyi bersama, selain menumbuhkan keterlibatan afektif juga menumbuhkan keterlibatan perilaku. Bermain origami dan game edukasi membutuhkan keterlibatan kognitif, sebagai aspek penting yang berfungsi untuk mengaktifkan dan membangkitkan motivasi siswa untuk menunjukkan perilaku yang diinginkan yang memungkinkan keberhasilan di

sekolah. 20 anak-anak di Desa Oebobo, Kecamatan Batu Putih, TTS, NTT terlibat dalam kegiatan ini. Kegiatan mewarnai, storytelling, bernyanyi bersama, origami, dan game edukasi yang telah dilakukan ini mempunyai dampak positif kepada anak-anak. Manfaat bernyanyi bersama adalah menceriakan suasana. Manfaat bermain origami yang teramati selama kegiatan PkM ini berlangsung, di antaranya: meningkatkan fokus, meningkatkan kekuatan tangan, meningkatkan kemampuan motorik, membantu melatih kesabaran, meningkatkan imajinasi, meningkatkan kemampuan matematika, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, mengasah kemampuan sosial, meningkatkan kesehatan secara keseluruhan, dan menjaga kesehatan mental. Manfaat game edukasi bagi anak, yaitu memotivasi anak untuk belajar, melatih kemampuan berpikir, memperkuat memori, melatih kemampuan berbahasa, menumbuhkan keinginan untuk mau belajar sendiri.

Kata Kunci: Bernyanyi Bersama; Game Edukasi; Mewarnai; Origami; Putus Sekolah; Storytelling

PENDAHULUAN

Menurut data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek), pada tahun ajaran 2020/2021 ada sekitar 83,7 ribu anak putus sekolah di seluruh Indonesia. Jumlah tersebut meliputi anak putus sekolah di tingkatan SD, SMP, SMA, dan SMK baik negeri maupun swasta. Secara spasial anak putus sekolah paling banyak berada di Jawa Barat, sedangkan paling sedikit ada di Bali. Jumlah anak putus sekolah tahun ajaran 2020/2021 di Provinsi Nusa Tenggara Timur: 2.855 orang. Ketidakmampuan ekonomi bukan menjadi penyebab satu-satunya anak putus sekolah. Pola pikir dan budaya menjadi faktor lain penyebab anak putus sekolah. Sebanyak 67 anak di Kakana, Desa Sillu, Kecamatan Fatuleu, Kabupaten Kupang terpaksa putus sekolah. Mereka tidak bisa melanjutkan sekolah sampai selesai di tingkat Sekolah Dasar (SD) karena tempat tinggal yang sangat jauh dengan sekolah. Enam tahun lalu, ada pelaksanaan kelas jauh di desa tersebut, tetapi, karena dihantam Badai Seroja, sekolah itu tidak dilanjutkan.

Sebanyak 111.040 orang anak usia sekolah pada jenjang pendidikan SD/MI sampai jenjang SMA/SMK di Nusa Tenggara Timur mengalami putus sekolah tahun ajaran 2021/2022 sehingga perlu dilakukan upaya penyelamatan agar anak-anak NTT itu kembali bersekolah. Sangat penting memastikan bahwa anak-anak generasi NTT memiliki kemampuan dan daya saing yang baik untuk menghadapi dunia kerja global pada Abad 21 sejalan dengan Visi Gubernur dan Wakil Gubernur NTT yaitu "NTT Bangkit Menuju Sejahtera" khususnya dalam bidang pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM). Fokus perhatian berbasis kepulauan ini perlu dilakukan terhadap 111.040 orang anak usia sekolah pada jenjang SD/MI sampai jenjang SMA/SMK yang saat ini mengalami putus sekolah. Selain itu, perlu mempertahankan 1,35 juta anak usia sekolah yang sekarang berada di sekolah formal baik di jenjang SD/MI sampai SMA/SMK untuk tidak mengalami putus sekolah dengan tetap mempunyai semangat untuk bersekolah dan mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Putus sekolah merupakan permasalahan yang serius dan kompleks dalam masyarakat kontemporer dan secara implisit mencerminkan sistem pendidikan/pembelajaran yang sebenarnya. Secara umum, fenomena putus sekolah diartikan sebagai "suatu bentuk ekstrem dari kegagalan sekolah yang berupa terhentinya studi pada tahap wajib belajar umum" (Gorghiu et al., 2020).

Statistik putus sekolah sangat mengkhawatirkan karena pekerjaan yang memberikan upah layak dan tunjangan hampir hilang bagi kaum muda yang tidak memiliki ijazah sekolah

Asosiasi Dosen PkM Indonesia (ADPI)

menengah atas. Bagi masyarakat, kerugian akibat putus sekolah sangat besar, yaitu pengangguran, kriminalitas, kemiskinan dan kenakalan remaja. Mengingat konsekuensi individu dan sosial ini, memfasilitasi penyelesaian sekolah bagi semua siswa harus menjadi perhatian penting bagi para peneliti, pembuat kebijakan, dan pendidik di seluruh negeri.

Mendorong keberhasilan penyelesaian sekolah bagi siswa yang berisiko putus sekolah merupakan tantangan tersendiri mengingat upaya reformasi nasional saat ini untuk mencapai standar akademik yang tinggi.

Program pencegahan putus sekolah memberikan dukungan khusus kepada siswa yang berisiko. Program tersebut sering kali merupakan intervensi multi-layanan. Program pencegahan putus sekolah dapat melakukan perubahan menyeluruh terhadap lingkungan sekolah, atau menawarkan sekolah alternatif. Program-program tersebut dapat dilaksanakan di sekolah atau lingkungan masyarakat dan dapat berfokus pada siswa yang berisiko atau pada seluruh sekolah dengan tingkat kelulusan yang rendah.

Dukungan sosial adalah sumber daya yang mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan fisik, penyesuaian psikososial, dan pencapaian pribadi. Persepsi dukungan sosial terkait pendidikan berarti persepsi individu bahwa orang lain peduli dan menaruh minat pada aktivitas, keputusan, dan lintasan pendidikannya (Samuel & Burger, 2020). Kegiatan PkM ini dapat merupakan persepsi positif dukungan sosial terkait pendidikan

Merangsang kecerdasan anak bisa dilakukan dengan beragam cara, salah satunya adalah melalui kegiatan mewarnai. Mewarnai merupakan suatu bentuk kegiatan kreativitas, di mana anak diajak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar, sehingga terciptalah sebuah kreasi seni. Manfaat mewarnai bagi anak-anak. Selain menjadi hiburan yang menyenangkan, ternyata mewarnai bisa bermanfaat untuk keperluan tumbuh kembang anak-anak: mengembangkan kemampuan motorik, meningkatkan kreativitas, membantu meningkatkan fokus, membantu koordinasi tangan dan mata, membantu meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi stres.

Storytelling merupakan cara menyampaikan suatu cerita secara lisan. Cerita anak yang pada umumnya disampaikan berupa fabel (kisah hewan) atau legenda. *Storytelling* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, mengembangkan imajinasi, menambah perbendaharaan kata, keingintahuan tinggi, membantu menyampaikan cerita yang didengarnya, dan membuat suasana belajar lebih aktif (Aprianti et al., 2021). Di sisi lain, *Storytelling* membantu tim PkM memahami perkembangan anak dalam aspek kognitif, bahasa, sosial emosional dan aspek perkembangan lainnya; memahami emosi anak dan kemudian membuat rencana upaya dalam membantu anak agar kelak dia dapat mengelola emosinya dengan baik, berpikir fleksibel, serta dapat mengelola dirinya dengan baik di situasi apa pun; memetakan masalah dalam diri anak, mencari solusi penyelesaian, serta mengevaluasi bagaimana caranya agar masalah yang ada pada sang anak dapat diatasi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Origami adalah jenis karya seni lama dan permainan tradisional yang dilakukan dengan melipat kertas menjadi berbagai macam bentuk. Selain menyenangkan, kegiatan bermain dan seni melipat kertas origami memiliki sejumlah manfaat untuk tumbuh kembang anak. Bermain origami melatih keterampilan motorik halus anak usia dini (Sandra Adetya & Gina, 2022).

Tak hanya belajar, anak juga butuh waktu bermain untuk mendukung perkembangan otaknya. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan fungsi kognitif otaknya, seperti dalam mengasah kreativitas, memecahkan masalah, serta mempelajari berbagai konsep baru. Game edukasi adalah media bermain yang bertujuan untuk memberikan suatu pembelajaran bagi pemainnya. Proses pembelajaran anak disajikan melalui berbagai cara, di antaranya melalui tantangan-tantangan dan pertanyaan-pertanyaan edukatif dalam game. Game edukatif dapat mengembangkan kreativitas anak, karena dalam game edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika (Vitianingsih, 2017).

METODE KEGIATAN

Metode kegiatan PkM ini adalah: mewarnai, *storytelling*, bernyanyi bersama, origami, dan game edukasi. Motivasi siswa adalah salah satu perhatian paling penting bagi pendidik, pemerhati masalah sosial, dan orang tua, karena merupakan jantung keberhasilan akademik. Untuk lebih memahami motivasi siswa, para peneliti telah meneliti proses keterlibatan spesifik yang berdampak pada motivasi dan kinerja siswa di sekolah. Secara khusus, keterlibatan afektif telah mendapat perhatian sebagai aspek penting yang berfungsi untuk mengaktifkan dan membangkitkan motivasi siswa untuk menunjukkan perilaku yang diinginkan yang memungkinkan keberhasilan di sekolah (Reschly et al., 2020).

Kegiatan mewarnai, *storytelling*, dan bernyanyi bersama, selain menumbuhkan keterlibatan afektif juga keterlibatan perilaku, mencakup perilaku anak dalam pembelajaran dan kegiatan PkM ini.

Bermain origami dan game edukasi membutuhkan keterlibatan kognitif. Keterlibatan kognitif dapat didefinisikan sebagai investasi siswa dalam pembelajaran mereka, menilai pembelajaran mereka, mengarahkan upaya ke arah pembelajaran, dan menggunakan strategi pembelajaran untuk memahami materi, menyelesaikan tugas, menguasai keterampilan, dan mencapai tujuan. Keterlibatan kognitif mengacu pada motivasi siswa untuk belajar dan sejauh mana mereka bertindak berdasarkan motivasi tersebut dan memanfaatkan strategi kognitif dan metakognitif untuk mengatur pembelajaran mereka (Sesmiyanti, 2018).

Sasaran kegiatan adalah anak-anak di Desa Oebobo, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS), Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT).



Gambar 1. Yayasan Cahaya Hijrah & Universitas Bengkulu

HASIL DAN PEMBAHASAN

20 anak-anak di Desa Oebobo, Kecamatan Batu Putih, TTS, NTT terlibat dalam kegiatan ini. Kegiatan mewarnai, *storytelling*, bernyanyi bersama, origami, dan game edukasi yang telah dilakukan ini mempunyai dampak positif kepada anak-anak.

Storytelling berdampak positif pada anak, di antaranya:

1. Menumbuhkan kreativitas. Saat anak mendengar sebuah cerita secara antusias, anak berimajinasi tentang jalannya cerita. Misalnya, penggambaran karakter, latar, dan konflik yang terjadi. Dengan menanamkan berbagai ide, anak menjadi lebih kreatif.
2. Meningkatkan kecerdasan. Karena rasa ingin tahu yang tinggi, anak mampu mengolah alur cerita di dalam pikirannya. Setelah cerita selesai, anak memahami pesan yang terkandung dari cerita yang dibacakan. Hal itu berguna untuk membiasakannya berbuat baik serta melatihnya berpikir kritis.
3. Minat baca anak bertambah. Manfaat yang ketiga dari *storytelling* yakni bisa meningkatkan minat baca anak. Dari mendengarkan, anak mulai tertarik untuk membaca buku. Semakin sering ber-*storytelling*, semakin tumbuh rasa penasaran anak terhadap kisah-kisah menarik serta pengetahuan umum.
4. Melatih kemampuan Bahasa. Kemampuan bahasa dapat berupa kecakapan berbicara ataupun pendalaman suatu bahasa. *Storytelling* melatih anak untuk mendengar, menyimak, dan menyimpulkan sebuah cerita.

Ceritakan suasana, berikut ini manfaat bernyanyi bersama anak yang teramati selama kegiatan PkM ini berlangsung:

1. Melatih Kemampuan Berbicara. Ketika menyanyi, anak belajar mengkoordinasikan bibir dan lidah melalui gerakan yang justru membantunya berbicara dengan lebih jelas. Selain itu, bernyanyi juga menambah kosakata. Saat menyanyi, anak meniru kata-kata yang diucapkan sehingga anak lebih mudah mengingat kata tersebut.
2. Melatih Daya Ingat. Selain melatih pendengaran, lagu juga dapat menstimulasi otak untuk menyerap informasi dengan lebih mudah melalui nada. Apabila rutin dilakukan, memorinya akan terlatih untuk mengingat berbagai macam kata secara bertahap. Sebagai contoh, mengajarkan si Kecil bernyanyi lagu “Lihat Kebunku” atau “Satu-Satu Aku Sayang Ibu” bisa dijadikan alternatif agar si Kecil dapat lebih mudah mengingat berbagai macam istilah di lingkungan sekitarnya.
3. Melatih Kemampuan Pendengaran. Ketika tim PkM atau anak lain menyanyikan sebuah lagu, anak-anak melatih dirinya sendiri untuk mendengarkan lagu serta kata per kata yang diucapkan, disimpan dalam memorinya, lalu kemudian diucapkan kembali olehnya. Proses ini juga dapat melatih daya konsentrasinya.
4. Belajar Mengenal Huruf dan Angka. Lagu “Balonku” atau “ABC” menjadi salah satu contoh lagu untuk mengenalkan angka dan berbagai macam huruf kepada anak. Dengan menyanyikan lagu tersebut secara bersama-sama dan rutin, maka anak dengan lebih mudah menghafalnya.
5. Menyerap Informasi dengan Lebih Baik. Anak-anak membutuhkan waktu dalam memproses sebuah informasi yang ditangkap. Lagu dapat menstimulasi otak untuk menyimpan memori yang tersampaikan lewat nada. Oleh sebab itu, anak lebih mudah mengingat dan mengulangnya secara rutin.
6. Sebagai Sarana dalam Memberi Pemahaman Emosi. Musik dan nyanyian juga bisa dijadikan sebagai sarana untuk memberikan pemahaman emosi. Ketika ucapan tidak bisa mengungkapkan perasaan, maka musik adalah sarana yang tepat untuk menyampaikannya. Musik juga mampu mengatur ritme aktivitas harian dan tempat belajar untuk mengartikan emosi di dalam dirinya.
7. Menciptakan Suasana Ceria. Lagu anak-anak yang ceria menciptakan suasana terasa ceria yang sangat berpengaruh terhadap suasana hati anak.

8. Sebagai Metode Belajar yang Menyenangkan. Lagu dan nyanyian adalah salah satu metode belajar yang menyenangkan dan membuat anak lebih mudah dalam menyerap pelajaran. Suasana yang ceria juga membuat anak tidak cepat bosan, malah dia akan menantikan waktu belajar berikutnya dengan bernyanyi.
9. Menciptakan *Bonding* Antara tim PkM, Guru, dan anak. Melakukan kegiatan bersama akan membuat hubungan menjadi lebih erat, termasuk juga bernyanyi bersama. Suara dari orang terdekat, adalah stimulus yang dapat membantu perkembangan anak. Melalui musik anak juga akan mengikuti situasi yang ada di sekelilingnya.

Berikut manfaat bermain origami yang teramati selama kegiatan PkM ini berlangsung, di antaranya: meningkatkan fokus, meningkatkan kekuatan tangan, meningkatkan kemampuan motorik, membantu melatih kesabaran, meningkatkan imajinasi, meningkatkan kemampuan matematika, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, mengasah kemampuan sosial, meningkatkan kesehatan secara keseluruhan, menjaga kesehatan mental.

Berikut lima manfaat game edukasi bagi anak: memotivasi anak untuk belajar, melatih kemampuan berpikir, memperkuat memori, melatih kemampuan berbahasa, menumbuhkan keinginan untuk mau belajar sendiri.



Gambar 2. Kegiatan Seni Melipat Kertas Origami



Asosiasi Dosen PkM Indonesia (ADPI)



Gambar 3. Mewarnai Mengembangkan Kemampuan Motorik, Meningkatkan Kreativitas, Membantu Meningkatkan Fokus, Membantu Koordinasi Tangan dan Mata, Membantu Meningkatkan Rasa Percaya Diri, Mengurangi Stres.



Gambar 4. *Storytelling*



Gambar 5. Menyanyi



Gambar 6. Semangat Menggapai Cita-Cita

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan dan pembahasan menunjukkan:

1. Kegiatan mewarnai *storytelling*, dan bernyanyi bersama menumbuhkan keterlibatan afektif dan perilaku, mengaktifkan dan membangkitkan motivasi anak untuk menunjukkan perilaku yang diinginkan yang memungkinkan keberhasilan di sekolah.
2. Secara umum, keterlibatan kognitif telah dikaitkan dengan banyak hasil positif bagi siswa termasuk prestasi akademik, kesehatan mental, kepuasan hidup, kesejahteraan, dan harga diri secara keseluruhan. Keterlibatan kognitif mempengaruhi keterlibatan akademik dan perilaku siswa. Misalnya, ketika anak melihat nilai positif dalam pembelajaran mereka, mereka cenderung terlibat dalam perilaku yang dapat diamati dan konsisten dengan keberhasilan sekolah seperti menghadiri kelas, dan menyelesaikan pekerjaan rumah.

Saran untuk keberlanjutan kegiatan:

1. Mengembalikan anak tidak sekolah untuk belajar di sanggar kegiatan belajar dan pusat kegiatan belajar masyarakat.
2. Menyikapi beragamnya alasan anak putus sekolah, setiap sanggar kegiatan belajar dan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dibebaskan untuk menggelar metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Di daerah di mana banyak anak memilih untuk bertani, misalnya, sejumlah PKBM dapat menggelar kegiatan belajar mulai sore hingga malam hari sehingga tidak mengganggu aktivitas anak putus sekolah di lahan.
3. Kampanye Pencegahan Putus Sekolah dapat dianggap sebagai kampanye “kehendak masyarakat”, yaitu upaya untuk meningkatkan pentingnya masalah sosial di mata masyarakat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: Yayasan Cahaya Hijrah, Timor Tengah Selatan, NTT, masyarakat Desa Oebobo, Kecamatan Batu Putih, TTS, NTT, dan Ibu Nur Fitriani, yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan dan penulisan manuskrip serta lembaga afiliasi penulis.

Asosiasi Dosen PkM Indonesia (ADPI)

75

<https://ejournal.adpi-indonesia.id/index.php/jsoshum/>

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, N., Purnawati, A., Nur, S., & Sari, H. (2021). Manfaat Story Telling dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(1), 67–81.
- Gorghiu, L. M., Enache, R. C., Petrescu, A.-M. A., & Gorghiu, G. (2020). Several Causes and Sustainable Solutions of School Dropout in Romania. *International Conference Globalization, Innovation and Development. Trends and Prospects (G.I.D.T.P.)*, 10, 335–343. <https://doi.org/10.18662/lumproc/gidtp2018/37>
- Reschly, A. L., Pohl, A. J., & Christenson, S. L. (2020). Student engagement: Effective academic, behavioral, cognitive, and affective interventions at school. In *Student Engagement: Effective Academic, Behavioral, Cognitive, and Affective Interventions at School*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37285-9>
- Samuel, R., & Burger, K. (2020). Negative life events, self-efficacy, and social support: Risk and protective factors for school dropout intentions and dropout. *Journal of Educational Psychology*, 112(5), 973–986. <https://doi.org/10.1037/edu0000406>
- Sandra Adetya, & Gina, F. (2022). Bermain origami untuk melatih keterampilan motorik halus anak usia dini. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(2), 46–50. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i2.21501>
- Sesmiyanti, S. (2018). Student's Cognitive Engagement in Learning Process. *Journal Polingua: Scientific Journal of Linguistic Literatura and Education*, 5(2), 48–51. <https://doi.org/10.30630/polingua.v5i2.34>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>