

PEMBENTUKAN TAMAN BACA DAN BERMAIN ANAK SEBAGAI WAHANA EDUKASI LITERASI BERBASIS BUDAYA LOKAL DI KELURAHAN SIDOMULYO KECAMATAN TUBAN KABUPATEN TUBAN

Seviyenti Fikroh^{1*}, Kristin Tri Lestari², Kholid³, Usep Supriatna⁴

^{1,2,3,4} Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

³ Email: Syakurazalea@gmail.com

ABSTRAK

Anak-anak dan masyarakat di Kelurahan Sidomulyo memiliki minat tinggi dalam membaca namun tidak dapat tersalurkan karena fasilitas yang kurang memadai, dibuktikan dengan belum tersedianya perpustakaan desa ataupun taman baca yang dapat digunakan oleh masyarakat khususnya anak-anak sehingga masyarakat sulit untuk mengembangkan dan mengakses ilmu pengetahuan. Ditambah lagi dengan adanya pandemi covid 19 membuat anak-anak semakin intens memegang dan memainkan game yang ada di gawai sehingga melupakan permainan tradisional yang justru bisa melatih sosialisasi dan kecerdasan emosional maupun fisik anak. Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat kelurahan Sidomulyo maka tim PKM kami berusaha untuk membuat Taman Baca dan Bermain Anak sebagai wahana edukasi literasi berbasis budaya lokal.

Untuk rencana kegiatannya meliputi :

1. Pembuatan taman baca dan bermain anak yang bersifat edukatif dan bebas biaya serta bebas diakses oleh siapapun.
2. Mengadakan Talk show edukasi budaya literasi.
3. Mengadakan lomba mewarnai
4. Mengadakan pelatihan kader pengelolaan taman baca dan bermain anak yang diikuti oleh kelompokkarang taruna setempat

Upaya ini bertujuan untuk mawadahi kecintaan anak-anak dan masyarakat pada buku. Respon masyarakat sangat baik pada kegiatan ini karena belum adanya taman baca di Kelurahan Sidomulyo. Anak-anak pun sangat antusias mengikuti lomba mewarnai. Pelatihan kader diadakan agar taman baca tetap dikelola pengurus setempat dan dapat menjadi tempat pilihan anak-anak dan masyarakat.

Kata Kunci: Taman; Baca; Bermain; Anak

PENDAHULUAN

Kelurahan Sidomulyo terletak di Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, yang sebagian besar wilayahnya merupakan dataran rendah. Berdasarkan data sensus penduduk di akhir tahun 2021 jumlah penduduk berkisar antara 3.741 jiwa dengan perincian 1.870 berjenis kelamin laki-laki dan 1.871 berjenis kelamin perempuan (Hasil Proyeksi Penduduk Tahun 2021 di Badan Pusat Statistik Tuban). Anak-anak di kelurahan Sidomulyo memiliki potensi yakni minat baca yang tinggi, namun tidak dapat tersalurkan karena belum mendapatkan fasilitas yang baik dari pemerintah daerah setempat. Terbukti dengan belum adanya perpustakaan desa ataupun taman baca yang dapat digunakan oleh masyarakat khususnya anak-anak sehingga masyarakat sulit untuk mengembangkan dan mengakses ilmu pengetahuan.

Kualitas pelaksanaan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain.

pembelajaran, media pembelajaran, sarana penunjang dan fasilitas layanan sekolah lainnya. Serta kedisiplinan dari sumber daya manusia yang ada [1]. Sementara Membaca buku menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya masyarakat secara mandiri dalam menambah pengetahuanataupun wawasan [2]. Karena pembangunan pendidikan merupakan sebuah investasi masa depan dalam rangka mempersiapkan kualitas sumber daya manusia untuk menyongsong tantangan dan persaingan global [3].

Sementara dengan adanya Pandemi Covid-19 yang terjadi di dunia membuat banyak perubahan. Pemerintah Indonesia secara resmi mengimbau pada warga agar tetap tinggal di rumah dan bersekolah secara daring sebagai salah satu cara memutus rantai penyebaran virus SARS- Cov-2 atau yang kita kenal sebagai Virus Corona (covid19.go.id). Hal ini tentu membuat anak-anak semakin intens

memegang gawai dan memainkan permainan-permainan yang ada di gawai [4]. Kecanduan gawai pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan konsentrasi anak dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal dengan bantuan gawai. Dampak lain yang ditimbulkan adalah semakin terbukanya akses internet yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak [5]. Banyak anak yang mulai kecanduan gawai dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak [6]. Banyak anak yang lebih suka bermain game di Hp daripada bermain dengan temannya.

Hal tersebut merupakan sebuah permasalahan yang harus dicari solusi yang tepat. Untuk meningkatkan minat baca masyarakat sebagai bentuk tindak lanjut dan pemeliharaan pembelajaran yang berkelanjutan dibutuhkan dukungan tokoh [7]. Budaya membaca itu sendiri adalah kegiatan positif rutin yang baik dilakukan untuk melatih otak untuk menyerap apa-apa saja informasi yang terbaik diterima seseorang dalam kondisi dan waktu tertentu [8].

Kehadiran taman belajar bagi masyarakat diharapkan dapat memberikan layanan dan pemenuhan akan kebutuhan literasi bagi masyarakat [9]. Hadirnya taman baca dan bermain anak sebagai wahana edukasi literasi berbasis budaya lokal adalah salah satu dari sekian banyak solusi strategis untuk mengali potensi masyarakat [10]. Melalui wahana tersebut, anak memperoleh pendidikan dan pengetahuan yang bermanfaat dan diharapkan minat baca anak-anak terfasilitasi dengan baik dan menjadi sebuah solusi yang tepat untuk mewujudkan akses terhadap hak-hak pendidikan anak. Dimana taman baca dan bermain anak ini bersifat gratis dan terbuka untuk umum yang akan menyediakan buku-buku bacaan yang bersifat edukatif dan dilengkapi dengan berbagai macam alat permainan tradisional seperti congklak, layangan, engklek dll [11]. Harapan jangka panjangnya adalah meningkatnya kualitas pendidikan dan pengetahuan serta membangun perekonomian masyarakat menjadi lebih baik dan menekan angka kemiskinan [12]. Selain sebagai akses layanan bahan bacaan dalam mendukung peningkatan kualitas hidup masyarakat, kehadiran Taman Baca Masyarakat juga merupakan sarana

tersendiri bagi terwujudnya konsep pembelajaran abadi sepanjang hayat [13].

PERMASALAHAN MITRA

Saat mengidentifikasi masalah, kami mendapat beberapa temuan, yaitu: pertama, tingginya minat baca anak-anak dan masyarakat di Kelurahan Sidomulyo untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan yang sampai saat ini belum dapat difasilitasi dengan baik oleh pemerintah daerah setempat. Terbukti dengan belum adanya perpustakaan desa ataupun taman baca yang dapat digunakan atau diakses oleh masyarakat khususnya anak-anak. Sehingga masyarakat sulit untuk mengembangkan dan mengakses ilmu pengetahuan. Kedua, dengan adanya pandemi covid 19 membuat anak-anak semakin intens memegang gawai dan memainkan permainan-permainan yang ada di gawai sehingga melupakan permainan tradisional yang justru bisa melatih sosialisasi dan kecerdasan emosional maupun fisik anak.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi hal tersebut adalah melalui pengembangan *Smart Village* [14]. Solusi untuk memecahkan permasalahan anak-anak di Kelurahan Sidomulyo adalah sebagai berikut: Pertama, memberdayakan masyarakat, khususnya orang tua agar memiliki wawasan memadai dan pengetahuan yang baik akan pentingnya pendidikan dan pemenuhan hak bagi anak-anaknya.

Kedua, menyediakan wadah untuk memenuhi minat baca anak-anak yang tinggi melalui pendirian taman baca dan bermain anak yang bersifat edukatif dan bebas biaya serta bebas akses. Ketiga, menyelenggaraan Festival edukasi budaya literasi dengan 4 Zona yaitu Zona 1 terdapat pameran berbagai macam buku bacaan dan permainan tradisional anak, Zona 2 yaitu kegiatan menonton film bersama di layar lebar tentang edukasi budaya literasi, Zona 3 yaitu demonstrasi tampil mendongeng/ bercerita, berpuisi dan demonstrasi permainan tradisional dengan melibatkan anak didalamnya, Zona 4 yaitu kegiatan melatih kreativitas anak dengan membuat puisi, mengarang, mendongeng dan menghias alat permainan tradisional agar tampak indah dan lebih menarik, contohnya menggambar pada layangan, mewarnai bola bekel, dan lain-lain. Keempat, mengadakan Talk show edukasi literasi. Kelima,

mengadakan event olimpiade edukasi budaya literasi berupa lomba-lomba yang terdiri antara lain lomba meresensi buku, mewarnai, puisi, mengarang, menggambar, dan lain-lain. Selain itu juga mengadakan pelatihan kader untuk pengelolaan optimalisasi kegiatan taman baca dan bermain anak yang berkelanjutan diikuti oleh pemuda karang taruna

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan adalah *Participatory Rural Appraisal (PRA)* [15]. Metode ini didefinisikan sebagai metode dalam proses pemberdayaan masyarakat yang menekankan partisipasi aktif semua elemen masyarakat dalam seluruh proses pengabdian yang dilaksanakan mulai tahap awal berupa perencanaan kegiatan sampai tahap akhir yaitu evaluasi dan penerimaan manfaat bagi masyarakat [16]. Dalam metode PRA, masyarakat menjadi subjek dan objek dalam pengembangan pesanggrahan baca dan bermain Rahayu. Pemilihan khalayak sasaran didasarkan pada semangat semua elemen masyarakat yang ada di Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban. Dalam mewujudkan taman baca dan bermain anak sebagai wahana edukasi literasi berbasis budaya lokal. Oleh karena itu, tim menyusun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Melakukan analisis situasi dan setting lokasi lahan induk yang dijadikan sebagai taman baca dan bermain anak. Segala fasilitas yang dibutuhkan, seperti bangunan untuk taman baca dan bermain anak, fasilitas toilet, tempat parkir dll.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pengusul membentuk tim beserta mahasiswa untuk mendirikan taman baca dan bermain anak. Kegiatan dimulai dengan mencari lahan tempat taman baca dan bermain anak direnovasi, ditata dan dikonsepsi letak buku, mainan dll didalamnya. Dalam taman baca dan bermain anak, tersedia buku-buku bersifat edukatif mulai buku pelajaran, dongeng, motivasi, dan buku-buku yang dapat mendorong kreativitas anak. Selain itu juga menyediakan berbagai macam peralatan bermain tradisional anak yaitu layangan, congklak/dakon, bekel, kelereng dan lain-lain. Taman baca dan bermain dibuka setiap hari sesuai

jadwal yang telah ditentukan, bekerjasama dengan karang taruna setempat. Dan setelah semuanya siap diadakan grand launching agar masyarakat semua tahu tentang taman baca dan bermain anak, sertadilakukan sosialisasi secara intens kepada masyarakat terkait dengan edukasi literasi.

- b. Menyelenggaraan Festival edukasi literasi dengan 4 Zona yaitu Zona 1: pameran buku bacaan dan permainan tradisional, Zona 2: kegiatan “nonton bareng/nobar” di layar lebar tentang edukasi budaya literasi, Zona 3 yaitu demonstrasi tampil mendongeng/ bercerita, berpuisi dan demonstrasi permainan tradisional dengan melibatkan anak, Zona 4: kegiatan melatih kreativitas anak dengan membuat puisi, mengarang, mendongeng dan menghias alat permainan tradisional sehingga lebih menarik minat anak untuk ikut bermain dalam permainan tradisional contohnya menggambar pada layangan, mewarnai bola bekel dan lain-lain.
- c. Mengadakan Talk show edukasi literasi yang menghadirkan narasumber terpercaya untuk mengedukasi masyarakat setempat agar pengetahuannya bertambah dan pola pikirnya berkembang sehingga pendidikan anak bisa dicapai secara maksimal. Semua kegiatan ini mengajak masyarakat untuk berpartisipasi aktif didalamnya.
- d. Mengadakan event olimpiade edukasi literasi berupa lomba- lomba yang terdiri antara lain lomba meresensi buku, mewarnai, puisi, mengarang, menggambar, dan lain-lain.
- e. Pelatihan kader pesanggrahan untuk pengelolaan optimalisasi kegiatan taman baca dan bermain anak yang berkelanjutan diikuti oleh pemuda karang taruna
3. Tahap Evaluasi
Tim bersama mitra dan masyarakat mengetahui keberhasilan program salah satunya dengan melihat antusiasme anak-anak sekitar datang ke taman baca dan bermain anak ketika diadakan kegiatan-kegiatan edukasi budaya literasi dan permainan- permainan tradisional

diujicobakan. Semua proses dari awal sampai akhir didiskusikan kembali dengan mitra dan masyarakat untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari program-program yang telah dibuat.

Evaluasi dalam program ini akan dilaksanakan secara rutin. Evaluasi akan dilakukan secara intern tim dan akan melibatkan mitra, masyarakat dan anak-anak untuk memberikan saran terhadap program ini. Dengan evaluasi tersebut maka diharapkan tim dapat memberikan kontribusi dan pengabdian secara optimal serta tujuan dari Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terwujud dengan baik.

Selain itu Tim akan bekerjasama dengan berbagai pihak seperti pemuda kelurahan Sidomulyo, aparat pemerintah desa, serta tokoh masyarakat secara umum. Kerjasama tersebut agar keberadaan taman baca dan bermain anak dapat berjalan dengan baik, membantu operasional pesangrahan secara berkelanjutan, dan membantu memonitoring serta menilai keberhasilan dari program ini.

HASIL YANG DICAPAI

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan transfer ipteks dan pengaplikasian teknologi dengan sosialisasi dan pelatihan serta pembinaan tentang Pembentukan Taman Baca dan Bermain Anak, maka pelaksanaan kegiatan dan hasilnya sebagai berikut;

1. 15 Maret 2022, Tim pelaksana melakukan survey/observasi awal ke lokasi program pengabdian masyarakat
2. 17 Maret 2022, Tim pelaksana mengurus surat-surat ijin penelitian ke Universitas, Kepala Desa, Ketua RW, dan Ketua RT
3. 18 Maret 2022, Tim pelaksana melakukan pendekatan dan koordinasidengan masyarakat terkait jadwal dan tempat kegiatan
4. 20 Maret 2022, Tim pelaksana melakukan pembelian bahan dan alat untuk kegiatan lomba-lomba sekaligushadiah lomba anak.
5. 26 Maret 2022, Tim pelaksana

masyarakat, Pemuda-pemudi karang taruna, perwakilan RT, RW, dan masyarakat sekitar yang bertempat di Balai Posyandu Kelurahan Sidomulyo. Untuk penyediaan buku-buku dan rak-rak buku menyusul secara bertahap.

6. 27 Maret 2022, Tim pelaksana melakukan kegiatan lomba mewarnai dimana lomba berlangsung dengan lancer dan peminatnya sangat antusias terutama dari anak-anak Kelurahan Sidomulyo yang bergembira dan merasa puas dengan adanya kegiatan ini

FOTO-FOTO KEGIATAN PELAKSANAAN DI BAWAH INI:



Gambar 1. Pelaksanaan Pembentukan Taman Bacadan Bermain Anak



Gambar 2. Pelaksanaan lomba anak



Gambar 3. Penyerahan hadiah lomba anak

KESIMPULAN

1. Pembentukan taman baca dan bermain anak berjalan lancar dan penuh antusias dari warga untuk proses kelanjutannya.
2. Dengan adanya lomba-lomba membuat kreativitas anak-anak di Kelurahan Sidomulyo meningkat

SARAN

Diharapkan adanya sinergitas dan kepedulian dari pemerintah setempat untuk meningkatkan eksistensi dari taman baca dan bermain anak ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. P. Prasetya and F. Rahmalia, "Pemberdayaan Masyarakat Tentang Kesehatan, Pendidikan dan Kreatifitas," *Abdi Dosen J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2018.
- [2] M. A. A. Sani and S. A. Suwanto, "Pembinaan Minat Baca Masyarakat Melalui Pembangunan Taman Bacaan Masyarakat Desa Kemas Klepu, Semarang, Jawa Tengah," *Anuva J. Kaji. Budaya, Perpustakaan, dan Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 165–176, 2018.
- [3] B. P. Sitepu, "Pengembangan Taman Bacaan Masyarakat Sebagai Sumber Belajar," *J. Ilm. Visi*, vol. 7, no. 1, pp. 42–56, 2012.
- [4] D. Herdiana, R. Heriyana, and R. Suhaerawan, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Gerakan Literasi Perdesaan di Desa Cimanggu Kabupaten Bandung Barat," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 4, no. 4, pp. 431–442, 2019.
- [5] S. N. Hakim and A. A. Raj, "Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja," *Pros. Temu Ilm. Nas. X Ikat. Psikol. Perkemb. Indones.*, vol. 1, 2017.
- [6] P. A. Chusna, "Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak," *Din. Penelit. Media Komun. Penelit. Sos. Keagamaan*, vol. 17, no. 2, pp. 315–330, 2017.
- [7] E. Saepudin, S. Sukaesih, and A. Rusmana, "Peran taman bacaan masyarakat (TBM) bagi anak-anak usia dini," *J. Kaji. Inf. Perpust.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–12, 2017.
- [8] Z. R. Moo, I. Popoi, and M. Mahmud, "Pengaruh Fasilitas Perpustakaan Terhadap Budaya Baca," *Jambura Econ. Educ. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–24, 2020.
- [9] G. N. Pramudyo, M. R. Ilmawan, B. Azizah, M. Anisah, and Y. Deo, "Inovasi Kegiatan Taman Bacaan Masyarakat (TBM)," *Lentera Pustaka J. Kaji. Ilmu Perpustakaan, Inf. dan Kearsipan*, vol. 4, no. 1, pp. 29–38, 2018.
- [10] R. Rahayu and N. Widiastuti, "Upaya Pengelola Taman Bacaan Masyarakat Dalam Memperkuat Minat Membaca (Studi Kasus TBM Silayung Desa Ciburuy Kecamatan Padalarang)," *Comm-Edu (Community Educ. Journal)*, vol. 1, no. 2, pp. 57–64, 2018.
- [11] M. Mansur and K. T. Lestari, "Festival Dolanan In English Sebagai Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Anak Pada Gugus 02 Sd Puspitasari Kabupaten Tuban," *Pros. SNasPPM*, vol. 4, no. 1, pp. 196–198, 2019.
- [12] A. Baedowi, *Calak Edu 4: Esai-esai Pendidikan 2012-2014*, vol. 4. Pustaka Alvabet, 2015.
- [13] C. Afrina and I. Irwan, "Peran Taman Bacaan Masyarakat (Tbm) Dalam Membangun Budaya Literasi Berbasis Kearifan Lokal Di Kota Padang Panjang," *Proc. ICIS 2021*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [14] R. N. Andari and S. Ella, *Model Desa Cerdas Untuk Membangun Indonesia Maju*. Syiah Kuala University Press, 2021.
- [15] R. Waluyo and A. Devi, "Peningkatan Fungsional Elemen Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan, Kesehatan, Perekonomian Dan Hukum Melalui Teknologi Yang Membangun Kesejahteraan Masyarakat," *Abdi Dosen J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 211–228, 2020.
- [16] N. Laily, I. B. Raharjo, and D. Efendi, "Pendampingan Kampung Sawunggaling, Menuju Kampung Pendidikan–Kampung Arek Surabaya (Kp-Kas)," *J. Cemerlang Pengabd. pada Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 12–25, 2019.