

SWATHER: sharing, watching, and learn together with terminal pintar

by Nunung Nurhasanah

Submission date: 08-Apr-2023 02:58PM (UTC+0700)

Submission ID: 2058927269

File name: ILS0121-23_Isi-Artikel.pdf (258.93K)

Word count: 1570

Character count: 9892

[SN 33]

SWATHER: *Sharing, Watching, and Learn Together with Terminal Pintar*

Ragil Perdana Sani¹, Fauzan Dharmawan², Dwi Putra², Zahra Ramadhani Permata Puteri³, Nurlaila⁴, Dinda Ayuningtyas⁵, Paras Patonah⁶, Zahro Usshofa⁷, Maria Ulfa⁸, Aby Maulana Siddik⁹, Nunung Nurhasanah¹

¹Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Al Azhar Indonesia.

²Teknik Elektro, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Al Azhar Indonesia.

³Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Al Azhar Indonesia.

⁴Bioteknologi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Al Azhar Indonesia.

⁵Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Al Azhar Indonesia.

⁶PG PAUD, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al Azhar Indonesia.

⁷Psikologi, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas Al Azhar Indonesia

⁸Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya, Universitas Al Azhar Indonesia

⁹Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya, Universitas Al Azhar Indonesia

Kompleks Masjid Agung Al Azhar, Jalan Sisingamangaraja, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12110
Email Penulis Korespondensi: shinragildaa@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan bukan hanya tentang kajian keilmuan akan tetapi juga memiliki nilai praktis dalam kehidupan bermasyarakat. Rumah belajar merupakan salah satu sarana pendidikan berbasis nonformal. Salah satu rumah belajar yang terdapat di Jakarta Timur adalah "Terminal Pintar". Berdasarkan hal itu dibutuhkan kegiatan sosial guna menunjang pembelajaran anak-anak di terminal pintar tersebut. Kegiatannya meliputi *Movie Learning* dan juga gambar kolase. Film atau movie dalam kegiatan ini dipilih berdasarkan film atau tayangan animasi yang mengandung banyak nilai-nilai yang baik terhadap perkembangan anak. Yaitu animasi yang berjudul *Nusa dan Rara*. Setelah menonton animasi dari *Nusa dan Rara* disajikan beberapa pertanyaan terkait dengan animasi tersebut. Dan menggambar kolase yang kita lakukan juga mengambil gambar dari animasi *Nusa dan Rara*. Yang kami nilai secara objektif dan langsung, terhadap kerapian dan penggunaan warna. Dan didapatkan capaian dari kegiatan ini sesuai dengan yang diharapkan yaitu meningkatkan kreativitas anak-anak dan menanamkan nilai-nilai yang baik untuk perkembangan anak-anak di Terminal Pintar.

Kata kunci: Pendidikan, *Movie learning*, *olase* dan *Nussa & Rara*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan bukan hanya tentang kajian keilmuan akan tetapi juga memiliki nilai praktis dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan

merupakan modal utama seorang individu dalam menjalani kehidupannya. Dengan bekal ilmu yang didapatkan saat menempuh Pendidikan, seseorang akan mampu bersaing di era globalisasi ini.

Rumah belajar merupakan salah satu sarana pendidikan berbasis nonformal. Rumah belajar

adalah alternatif pembelajaran bagi anak-anak kurang beruntung dari segi ekonomi untuk bisa mendapatkan pendidikan seperti anak-anak lain pada umumnya. Salah satu rumah belajar yang terdapat di Jakarta Timur yaitu Rumah Belajar “Terminal Pintar” yang berlokasi di dekat terminal Kampung Rambutan. Rumah belajar ini adalah sarana belajar untuk anak-anak di sekitar terminal. Di antara anak-anak yang menggunakan Terminal Pintar ini terdapat 25 anak usia SD. Namun Rumah Belajar ini masih terkendala dari segi pengajar. Kurangnya tenaga pengajar membuat proses pembelajaran di Rumah Belajar “Terminal Pintar” terhambat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dibutuhkan kegiatan sosial guna menunjang pembelajaran untuk anak-anak yang putus dan belum pernah bersekolah di Rumah Belajar “Terminal Pintar”. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memberi bantuan tenaga pengajar sehingga dapat menunjang aktivitas pembelajaran dan hiburan untuk anak-anak di Rumah Belajar “Terminal Pintar”. Oleh karena itu, kami sebagai kelompok enam berencana melakukan kegiatan sosial dalam rangka memenuhi kebutuhan tenaga pengajar di “Terminal Pintar”. Kegiatan sosial ini juga dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni Pengabdian Masyarakat.

Tri Dharma merupakan sebuah junjungan terhadap perguruan tinggi yang dapat mencetak sumber daya manusia unggul dan bertanggung jawab yang lebih berguna bagi masyarakat, khususnya bangsa Tri Dharma dapat mencakup pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat. Tri Dharma juga membimbing mahasiswa ke lebih banyak bakti sosial sebagai tempat memperdalam kemampuan baik akademik maupun non akademik serta membuktikan diri kepada institusi dan masyarakat. Dharma “pengabdian kepada masyarakat” oleh perguruan tinggi seringkali disimbolkan sebagai kegiatan sosial dimana pihak-pihak terkait secara tulus dan ikhlas memberikan bantuan dan pelayanan tanpa memungut biaya apapun kepada kelompok masyarakat yang rentan, tidak mampu secara ekonomi, dan subsisten hal semacam itu adalah akibat dari kesalahan penafsiran istilah “pengabdian” yang sangat terbatas pada “tindakan tanpa pamrih. Padahal, kegiatan tersebut bertujuan hanya semata-mata membantu dan memberikan pelayanan. Padahal, tujuan dari kegiatan tersebut hanya untuk

membantu dan memberikan pelayanan. Ini hanyalah salah satu bentuk kegiatan yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi dan tidak harus selalu gratis. Di sisi lain, semua bidang pendidikan tinggi dapat mengimplementasikan Dharma melalui pengabdian masyarakat, karena implementasi Dharma bukan hanya simbol dan komitmen untuk lembaga fungsional, seperti organisasi nirlaba yang khusus didirikan oleh perguruan tinggi. (Chudzaifah, 2021)

Dengan begitu dibentuklah kegiatan ini yang memiliki tujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak di Rumah Belajar “Terminal Pintar”, sekaligus memenuhi kebutuhan tenaga pengajar, serta kami berharap bisa memberikan sedikit kebahagiaan kepada anak-anak di Rumah Belajar “Terminal Pintar”

2. METODE

Kegiatan yang kami lakukan yaitu dengan mengadakan *movie learning* dan membuat gambar kolase dengan kertas origami. *Movie Learning* merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan konsep pembelajaran dengan film atau program film. (Aminahi, 2019),) penayangan film yang kita pilih adalah movie dari film animasi yang berjudul Nussa&Rara. Film Nussa dan Rara adalah contoh film atau serial animasi yang mengandung banyak nilai bagus untuk tumbuh kembang anak. Film ini berkisah tentang keseharian anak-anak dan sarat dengan nuansa anak-anak sehingga anak-anak dapat lebih memahaminya. (Ade Ratna Sari Hutasuhut, 2020).

Adapun pertanyaan yang kita sajikan terhadap animasi yang ditonton anak-anak di terminal pintar sebagai berikut:

- 1) Apa nama pemeran utama dalam cerita?
- 2) Apa nama sekolah tempat Nusa dan Rara bersekolah?
- 3) Siapakah teman baru dari Nusa dan Rara?
- 4) Apa yang Nusa lakukan sehabis dia bertengkar dengan temannya?
- 5) Apa yang dibuat Joni saat perlombaan?

Selanjutnya setelah sesi *movie learning* yaitu membuat kolase dengan kertas origami. Kolase adalah komposisi artistik yang terbuat dari berbagai bahan seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dll., Yang ditempelkan pada permukaan gambar. (Sigit Purnomo Adi, 2019), gambar yang kami ambil juga merupakan gambar dari

animasi Nusa dan Rara. Yang Penilaian atas kreasi dilakukan secara objektif dan langsung, terhadap kerapihan dan penggunaan warna. yang beragendakan sebagai berikut:

Tabel 1. Agenda kegiatan

No.	Waktu	Bentuk Kegiatan
1	09.00-10.00	Kumpul panitia dan pengarahan
2	10.00-10.30	Pembukaan acara oleh MC dan sambutan ketua
3	10.30-11.00	Pemutaran Video Animasi Nussa & Rara
4	11.00-11.30	Quiz berdasarkan video oleh MC
5	11.30-12.00	Menempel kertas origami pada gambar(KOLASE)
6	12.00-12.30	Istirahat dan makan siang
7	12.30-13.00	Games
8	13.00-13.30	Penutupan oleh MC dan dokumentasi akhir



Gambar 1. Agenda kegiatan movie learning

Yang pertama kegiatan Movie Learning dengan kegiatan ini mereka aktif dan memiliki antusias yang tinggi sehingga dapat menjawab pertanyaan yang kami tanyakan kepada mereka dengan tepat dan cepat.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan:

Kegiatan sosial ini akan dilaksanakan pada Sabtu, 16 Juli 2022 Dengan bertempat di Rumah Belajar “Terminal Pintar” yang berlokasi di lingkungan Bungur RT. 11/06, Kelurahan Rambutan, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur.

Kegiatan diikuti oleh 23 anak, usia 6-12 th. Pelaksana kegiatan sebagai pendamping adalah 10 mhs dari berbagai program studi



Gambar 2. Agenda kegiatan menempel origami

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan sosial yang telah dilakukan pada anak-anak di terminal pintar di lingkungan Bungur RT. 11/06, Kelurahan Rambutan, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur. mengenai pembelajaran Movie Learning (belajar sambil menonton film) dengan film animasi Nussa & Rara serta permainan. didapatkan beberapa hasil pelaksanaan dari kegiatan.

Jawaban dari pertanyaannya adalah:

- 1) Nusa dan Rara
- 2) Sekolah Nusantara
- 3) Joni
- 4) Meminta maaf
- 5) Roket

Kegiatan selanjutnya adalah menempel kertas origami pada gambar animasi Nussa & Rara dan mendapatkan hasil yang dapat dilihat secara langsung sebagaimana capaian yang kita inginkan. Dikarnakan proses kolase dilakukan oleh masing-masing anak sehingga dapat dilihat perbedaan warna maupun tingkat kerapihan dalam menempel gambar tersebut.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan kegiatan sosial pada kali ini hal yang ingin kita capai dapat terlaksana. Dapat dibuktikan dengan hasil dari lontaran pertanyaan saat selesai sesi *movie learning*. Dan juga dalam hasil karya kolase masing-masing anak. Semoga untuk kedepannya dapat terlaksana kegiatan serupa dengan kegiatan lain yang lebih menarik dan bermanfaat bagi anak-anak dilingkungan terminal pintar ini.

2

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami berikan kepada Universitas Al-Azhar Indonesia (UAI), terkhusus kepada DKA UAI yang telah bersedia memberikan kesempatan, dan membimbing kegiatan *Social Empowerment* baik dalam pendanaan maupun persiapan kegiatan. Kemudian kami ucapkan terima kasih kepada Program Studi Teknik Industri UAI yang telah mendukung dalam hal pendanaan untuk publikasi hasil kegiatan ini. Kemudian juga kepada pengelola Terminal pintar di lingkungan Bungur RT. 11/06, Kelurahan Tambutan, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur yang telah bersedia memberikan tempatnya dan mendukung keberlangsungan kegiatan *Social Empowerment* ini. Selain itu, juga kepada anak-anak Terminal Pintar yang telah bersedia dan antusias mengikuti kegiatan *Social Empowerment* dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ratna Sari Hutasuhut, Y. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2) 1237-1246.
- Aminahi, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Strategi Movie Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V di MIN 4 Banjar. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari.
- Chudzaifah, I. (2021). Tridharma Perguruan Tinggi: Sinergitas Akademisi dan Masyarakat dalam Membangun Peradaban. *Jurnal Pengabdian dan Pendampingan Masyarakat*, 1(1) 79-91.
- Sigit Purnomo Adi, I. G. (2019). Pemanfaatan Kolase dengan Media Kertas dan Plastik Bekas Dalam Karya Monoprint Yang Ramah Lingkungan. *Brikolase Jurnal Kajian Teori Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(1) 70-75.

SWATHER: sharing, watching, and learn together with terminal pintar

ORIGINALITY REPORT

14%
SIMILARITY INDEX

14%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.unika.ac.id **8%**
Internet Source

2 journal.unugiri.ac.id **6%**
Internet Source

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%

SWATHER: sharing, watching, and learn together with terminal pintar

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4
