



**ABJADPEDIA: INOVASI MENGATASI PROBLEM KESULITAN MENULIS
(DYSGRAPHIA)**

Ahmad Yusuf Yudhoyono¹, Dinar Ester M. O. Simanjuntak², Muhammad Andea Abhista³, Dinda Cahya Novianti⁴, Dimas Maulana Eka Cahya⁵

^{1,2,3} Universitas Negeri Surabaya
ahmad.22131@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Menulis merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari yang berguna untuk mengekspresikan sesuatu dalam bentuk tulisan. Dysgraphia adalah gangguan yang dialami oleh seorang individu yang mengalami kesulitan untuk mengekspresikan sesuatu dalam bahasa tulis. Panti Yauma merupakan salah satu panti asuhan yang beberapa dari anak asuhnya mengalami masalah kesulitan menulis (dysgraphia). Dalam penyelesaiannya, tim PKM-PM menggunakan media Abjadpedia untuk menangani masalah kesulitan menulis yang ada pada panti tersebut. Media Abjadpedia dapat melatih kemampuan motorik pada anak-anak dengan disgrafia tersebut. Tim Abjadpedia membagi kegiatan menjadi tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi, dan keberlanjutan program. Jumlah anak yang ikut terkena pengaplikasian media Abjadpedia dalam rangka menyelesaikan masalah menulis pada Panti Yauma 19 Surabaya berjumlah 10 orang anak. Pada akhir pertemuan, terlihat adanya perubahan dalam keterampilan menulis anak-anak tersebut yang sudah mulai membaik.

Kata Kunci: Anak-Anak; Disgrafia; Menulis.

Abstract

Writing is a skill needed in everyday life that is useful for expressing something in written form. Dysgraphia is a disorder experienced by an individual who has difficulty expressing things in written language. Yauma Home is one of the orphanages where some of the foster children experience writing difficulties (dysgraphia). In its solution, the PKM-PM team used Abjadpedia media to deal with the problem of writing difficulties that existed at the orphanage. Abjadpedia media can train motor skills in children with dysgraphia. The Abjadpedia team divides activities into preparation stages, activity implementation, evaluation and program sustainability. The number of children who were exposed to the application of Abjadpedia media in order to solve writing problems at Panti Yauma 19 Surabaya was 10 children. At the end of the meeting, there were visible changes in the children's writing skills which had begun to improve

Keywords: Children; Dysgraphia; Writing.

PENDAHULUAN

Menulis adalah tugas penting dan kompleks yang biasanya berkembang pada anak usia dini. Menulis juga merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran serta kegiatan kehidupan sehari-hari, terutama karena tuntutan akademis dan lingkungan meningkat seiring bertambahnya usia. Dysgraphia adalah gangguan yang dialami oleh seseorang dimana penderitanya mengalami kesulitan untuk mengekspresikan sesuatu dalam bahasa tulis, seperti menulis. Meese 2001 dalam (Crouch & Jakubecy, 2007) mendeskripsikan disgrafia sebagai masalah tulisan tangan, khususnya ketidakmampuan untuk mengingat cara membuat simbol alfabet atau aritmatika tertentu. Penderita disgrafia cenderung memiliki tulisan tangan yang buruk dan terkadang tidak terbaca.

Panti Yauma merupakan salah satu panti asuhan yang pusatnya berlokasi di Jalan KH Abdul Halim Nomor 260, Majalengka Kulon, Kecamatan Majalengka, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Panti Yauma ini memiliki banyak cabang yang tersebar di berbagai daerah. Salah satu cabangnya berlokasi di Jalan Raya Menganti Wiyung Nomor 121, Kelurahan Wiyung, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Pada Januari 2023, salah satu anggota tim melakukan kunjungan sosial ke Panti Yauma 19 Surabaya. Dalam kunjungan tersebut, salah satu anggota tim berkesempatan berbincang-bincang dengan pengurus panti. Dalam perbincangan tersebut, salah satu pengurus panti, Bapak Syaripul Islam, menyampaikan keluhan tentang anak-anak asuhnya, yakni masalah kesulitan menulis (*dysgraphia*). Beliau menyampaikan bahwa terdapat sekitar 20 anak usia 5-7 tahun yang tinggal di pantinya mengalami masalah tersebut.

Menurut Hurlock sebagaimana dikutip oleh (Suyadi, 2012), perkembangan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. Anak usia 5 tahun, seharusnya sudah memiliki kemampuan motorik halus. Dimana,

koordinasi motorik halus anak sudah semakin meningkat, mulai dari tangan, lengan, dan jari-jari semua telah dapat bergerak bersama di bawah kontrol mata yang lebih baik (Sit, 2023). Untuk mengembangkan motorik anak yang kesulitan menulis (*dysgraphia*), kami membuat media bernama *abjadpedia* yang dirancang untuk melatih otot motorik anak sehingga terbiasa digunakan untuk menulis. Melalui PKM-PM ini (Rahmi & Damri, 2021), Panti Yauma meminta bantuan kami untuk bisa mengatasi masalah kesulitan menulis (*dysgraphia*) yang menjadi salah satu masalah yang ada di Panti Yauma 19 Surabaya. Dari diskusi yang kami lakukan dengan mitra (Panti Yauma 19 Surabaya), kami mendapatkan titik terang pada masalah ini. Solusi yang berhasil kami garap adalah membuat sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan bahan-bahan semi bekas, yang mudah didapatkan pada lingkungan sekitar. Media ini dinamakan "*Abjadpedia*", yaitu sebuah media yang mampu mengasah kemampuan menulis anak dengan mengasah kemampuan motorik dan ingatan mereka. Pengembangan aspek kognitif pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan seperti pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan lain-lain (Astini, Rachmayani, & Suarta, 2017).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari Game Labirin terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa media Game Labirin. Hasil penelitian menghasilkan skor gain sebesar 57,57% menunjukkan bahwa sumbangan efektif Game Labirin terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik adalah sebesar 57,57%. Berdasarkan kriteria penilaian gain ternormalisasi berada pada kategori sedang. Artinya, dengan diberikannya perlakuan berupa Game Labirin terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak

menjadi meningkat dari kategori mulai berkembang menjadi kategori berkembang sesuai harapan (Nurfadhillah et al., 2022).

Media Game Labirin yang sebelumnya telah ada, dikembangkan menjadi sebuah media baru dengan menambah fungsi dari media Game Labirin agar tidak hanya dapat melatih motorik anak, tetapi juga dapat membantu meningkatkan motorik halus pada anak penyintas disgrafia agar dapat mengenal abjad (Natasari, Sunaryono, & Soelaiman, 2016). Jika sebelumnya bentuk Game Labirin memiliki alur yang membentuk labirin, pada Abjadpedia game ini diperbaharui menjadi sebuah media yang memiliki alur berupa abjad-abjad sehingga anak tidak hanya terlatih kemampuan motoriknya, tetapi juga mudah dalam membentuk huruf. Abjadpedia merupakan sebuah media berbentuk bidang datar dengan rel dan juga roll huruf yang dapat dimainkan oleh anak untuk mengasah ingatan serta motorik anak dalam menulis. Abjadpedia memiliki cara kerja yang cukup simple, yaitu anak hanya perlu menggeser roll huruf mengikuti jalur rel yang telah dibentuk sebuah huruf (Rahman & Hasyim, 2014). Dengan cara seperti itu, anak akan dengan mudah menghafal bentuk-bentuk huruf yang ada, sekaligus membantu anak untuk bisa terbiasa menulis huruf-huruf tersebut. Inti keterampilan motorik halus adalah kelenturan jari-jari yang dimulai dari kemampuan mengenggam dan meraih dan berkembang menjadi kemampuan menggunakan jari untuk berhitung dan menulis (Fischer, Sugate, & Stoeger, 2020).

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, akan dilakukan juga pengawasan berupa pemberian poin dan reward menarik untuk anak. Pemberian reward yang dimaksud adalah pin berbentuk bintang sebagai apresiasi untuk mereka. Memberikan apresiasi merupakan salah satu cara untuk membentuk karakter anak ke arah yang positif (Putri & Amaliyah, 2022). Membentuk karakter anak ke arah positif juga dapat diartikan sebagai meningkatnya semangat anak dalam belajar. Selain

pemberian poin dan reward, membentuk media dengan warna-warna serta bentuk yang menarik perhatian anak dengan tujuan membangun keinginan anak untuk tidak menyerah dan terus belajar, terutama dalam hal menulis.

METODE

Tim Abjadpedia membagi kegiatan menjadi tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi, dan keberlanjutan program. Pada tahap persiapan, tim Abjadpedia mencari tahu masalah yang terdapat pada Panti Yauma 19 Surabaya dengan melakukan wawancara kepada pihak Panti Yauma 19 Surabaya. Dari hasil diskusi, tim Abjadpedia menyusun konsep alternatif pemecahan masalah yang ada di Panti Yauma Surabaya. Lalu pada proses pelaksanaan kegiatan, tim akan memulai kegiatan dengan melakukan sosialisasi terlebih dahulu, baik kepada anak-anak panti maupun kepada pengurus panti. Sosialisasi dilakukan dengan tujuan memberikan pemahaman pada anak-anak panti dan pengurus panti dan memotivasi anak-anak agar menjadi giat menulis (Ananda & Wandini, 2022).

Disamping itu, sosialisasi juga diadakan dengan harapan mendapatkan dukungan penuh kegiatan dari anak-anak yang ada. Pembuatan media “Abjadpedia” dilakukan bersama dengan anak-anak panti dan didampingi oleh pengurus panti. Pada tahapan pembuatan media “Abjadpedia”, tim menggunakan media semi bekas dengan tujuan agar anak-anak terbiasa untuk memanfaatkan benda semi bekas menjadi benda yang bermanfaat dan lebih cinta dengan lingkungannya. Penerapan media “Abjadpedia” pada kegiatan pembelajaran merupakan sesi paling akhir pada tahapan pelaksanaan kegiatan. Selama proses penerapan media “Abjadpedia”, tim akan melakukan pengamatan dan monitoring perkembangan anak-anak tersebut.

Selanjutnya, pada tahapan terakhir terdapat evaluasi untuk melihat perkembangan dari anak-anak. Agar program

“Abjadpedia” tidak berhenti, tim membentuk tim pengembang yang juga akan melanjutkan program “Abjadpedia”.

Berdasarkan hasil diskusi dan kesepakatan yang telah dilakukan bersama pihak Panti Yauma 19 Surabaya, pelaksanaan Abjadpedia dilaksanakan pada tanggal 31 Juli sampai dengan 25 Agustus 2023 secara bertahap. Evaluasi pada anak-anak dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2023 untuk melihat adanya peningkatan pada kemampuan menulis anak. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan “Abjadpedia” berjumlah sekitar 10 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas pengabdian kepada anak-anak disgrafia pada Panti Yauma 19 Surabaya dilaksanakan dalam 8 sesi pertemuan. Pada sesi 1 yang dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2023 ialah sosialisasi mengenai pembuatan media “Abjadpedia” kepada pengurus Panti Yauma 19 Surabaya. Sesi ini berjalan dengan sangat lancar. Setiap pengurus memahami setiap instruksi yang diberikan oleh tim Abjadpedia. Sesi ini telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni mengetahui cara membuat “Abjadpedia” menggunakan bahan semi bekas. Para pengurus juga aktif bertanya dan terlibat dalam proses pembuatan media ini.



Gambar 1. Sosialisasi pembuatan media "Abjadpedia" bersama pengurus Panti Yauma 19 Surabaya

Selanjutnya, pada sesi 2 yang dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2023, tim Abjadpedia bersama pengurus Panti

Yauma 19 Surabaya memulai pelaksanaan dengan pengenalan “Abjadpedia” kepada anak-anak disgrafia. Pada sesi ini, tim juga telah berhasil mengajarkan anak-anak cara memegang alat tulis dengan benar. Pada sesi ini, anak-anak juga diberikan pelatihan menulis garis lurus, melengkung, dan garis berliku-liku menggunakan salah satu media yang telah disiapkan oleh tim Abjadpedia. Dengan media tersebut, kemampuan motorik anak akan terlatih dan terbiasa untuk menggerakkan tangannya yang nantinya berguna untuk meningkatkan kemampuan menulis mereka dan melanjutkan rangkaian dari kegiatan “Abjadpedia”.



Gambar 2. Foto bersama pengurus Panti Yauma 19 Surabaya pada akhir kegiatan sesi 2.

Pengenalan huruf yang terdapat pada media “Abjadpedia” dikenalkan pada anak-anak dengan membaginya menjadi dua sesi, yaitu pada sesi 3 dan sesi 4. Sesi 3 dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2023 oleh tim Abjadpedia bersama pengurus Panti Yauma 19 Surabaya dengan mengajarkan huruf A sampai dengan huruf M. Beberapa anak mengalami sedikit kesulitan dalam mengikuti bentuk huruf yang diberikan, tetapi tim Abjadpedia dibantu dengan pengurus Panti Yauma 19 Surabaya telah berhasil membimbing anak-anak yang kesulitan tersebut sampai ia mampu untuk memahami dan mengikuti bentuk dari huruf yang diberikan. Selanjutnya, pada sesi 4 yang dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023, tim Abjadpedia melanjutkan pembelajaran yang telah dilakukan pada sesi sebelumnya, yakni mengenalkan huruf N sampai dengan huruf Z. Pada sesi 4,

pelaksanaan berjalan dengan lancar. Pengenalan huruf ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih familiar dengan huruf-huruf terlebih dahulu dan mampu untuk mengingatnya (Sa'adati, 2015). Dari sesi yang telah dilaksanakan, mulai dari sesi 1 sampai dengan sesi 4, dapat dikatakan bahwa tim telah berhasil mengajarkan dan menerapkan cara menggunakan "Abjadpedia" kepada pengurus dan anak-anak Panti Yauma 19 Surabaya.

Pada sesi 5 yang dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2023, kegiatan yang dilaksanakan ialah pemberian latihan lebih lanjut kepada anak-anak Panti Yauma 19 Surabaya agar lebih memahami dan mengingat bentuk dari huruf A sampai dengan Z. Pada sesi ini, anak-anak mulai dilatih untuk menggambarkan huruf-huruf pada kertas yang disediakan oleh tim Abjadpedia. Pada sesi ini masih terdapat beberapa anak yang masih lupa pada beberapa huruf. Selain itu, juga ditemukan beberapa anak-anak yang masih kesulitan untuk menggunakan pensil dalam menggoreskan huruf di kertas (Anwar, 2014).



Gambar 3. Sesi 5: Pemberian latihan lebih lanjut pada anak-anak Disgrafia Panti Yauma 19 Surabaya.

Selanjutnya, anak-anak akan berlatih untuk menulis huruf kembali dan mulai belajar untuk menuliskan sebuah kata dalam sesi 6 yang dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2023. Pada sesi ini, semua anak sudah berhasil menuliskan huruf dengan baik, tetapi pada saat menuliskan kata, anak-

anak masih kesulitan dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Dilanjutkan pada sesi 6, anak-anak didorong agar semakin terampil dalam menulis kata-kata agar lebih lancar dan akurat. Pada sesi 6 inilah sudah terlihat perbedaan yang cukup jelas yang ditunjukkan oleh anak-anak. Mereka sudah mulai lancar dan terbiasa untuk menulis.

Pada sesi 7 yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2023, anak-anak diberikan tantangan yang lebih kompleks dari sebelumnya dengan membiarkan anak-anak menuliskan sebuah kalimat. Anak-anak yang telah berhasil menuliskan kalimat yang diminta akan didorong untuk menuliskan kalimat lainnya agar ia semakin terbiasa untuk menulis kalimat lainnya. Dengan berhasilnya anak-anak menuliskan kalimat-kalimat yang diminta oleh tim Abjadpedia, dapat dikatakan bahwa media "Abjadpedia" telah berhasil diterapkan untuk mengatasi masalah disgrafia pada anak-anak Panti Yauma 19 Surabaya.

Sesi terakhir pada pelaksanaan kegiatan pengabdian oleh tim Abjadpedia dilakukan dengan sesi evaluasi untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan menulis yang dimiliki oleh anak-anak. Dari beberapa anak yang telah dibimbing dari sesi 2 sampai dengan sesi 7, kebanyakan anak sudah berhasil menuliskan kalimat-kalimat yang diminta dengan benar dan sesuai. Pada sesi terakhir ini, anak-anak juga diberikan dorongan dan dukungan agar lebih giat lagi dalam menulis. Tim juga tidak lupa membentuk tim pengembang agar kegiatan Abjadpedia tidak terhenti dan dapat terus terlaksana.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Abjadpedia sangat membantu proses pembelajaran pengenalan huruf pada anak-anak Panti Yauma 19 Surabaya. Bahan dan alat yang diperlukan juga mudah untuk dicari, sehingga cukup mudah untuk mengembangkan "Abjadpedia". "Abjadpedia" juga membuat anak-anak menjadi lebih senang dan bersemangat dalam

belajar menulis, karena media “Abjadpedia” digunakan dengan cara yang menyenangkan layaknya sedang bermain. Penggunaan media “Abjadpedia” untuk menyelesaikan masalah menulis pada anak-anak disgrafia dapat dikatakan cukup tepat sasaran. Pengembangan kemampuan menulis anak yang terlihat juga menunjukkan keberhasilan dari media ini.

Adapun kekurangan dari “Abjadpedia” ini adalah lamanya proses pembuatan media menjadi tantangan tersendiri bagi tim pengembang. Pembuatan media juga memerlukan ketelitian dan kesabaran yang cukup agar media memiliki bentuk yang lebih rapi dan jelas.

Saran

Untuk pengembangan penelitian ataupun pengabdian selanjutnya, anak-anak disgrafia perlu diklasifikasikan terlebih dahulu untuk memudahkan ketika pemantauan perkembangan kemampuan menulis pada anak-anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181.
- Anwar, K. (2014). Problematika Belajar Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Pelopor Pendidikan*, 6(2), 105–107.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi pemafaatan alat permainan edukatif (ape) dalam mengembangka motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Crouch, A. L., & Jakubecy, J. J. (2007). Dysgraphia: How It Affects a Student’s Performance and What Can Be Done about It. *Teaching Exceptional Children Plus*, 3(3), n3.
- Fischer, U., Suggate, S. P., & Stoeger, H. (2020). The implicit contribution of fine motor skills to mathematical insight in early childhood. *Frontiers in Psychology*, 11, 508640.
- Natasari, P. S., Sunaryono, D., & Soelaiman, R. (2016). Rancang Bangun Aplikasi NULIS: Media Pembelajaran Siswa Disgrafia. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), A353–A358.
- Nurfadhillah, S., Adella, A., Asfari, A. I., Anggraeny, D., Sari, N. N., & Ananda, V. (2022). Analisis Model Pelayanan Pendidikan Bagi Anak Disleksia dan Disgrafia di Sekolah Inklusi SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *MASALIQ*, 2(1), 43–52.
- Putri, A. H., & Amaliyah, N. (2022). Peran Apresiasi Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7368–7376.
- Rahman, U., & Hasyim, M. (2014). Kesulitan Belajar:(Kasus Pada Siswa Mi Madani Paopao Gowa). *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 218–228.
- Rahmi, A., & Damri, D. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana melalui Media Buku Halus Kasar Bagi Anak Disgrafia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5305–5312.
- Sa’adati, T. I. (2015). Intervensi psikologis pada siswa dengan kesulitan belajar (Disleksia, Disgrafia Dan Diskalkulia). *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 13(1), 1–12.
- Sit, M. (2023). Optimalisasi Keterampilan Motorik Halus dengan Bahan Bekas Pada Anak Usia Dini. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 8–14.
- Suyadi, S. (2012). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pedagogia.