

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Selama menjalani magang selama 80 hari di Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS), pemagang ditempatkan di dalam divisi *Literacy Program Developer* pada program kerja MARIMBA (Mari Membaca). *Literacy Program Developer* memiliki peranan untuk merancang kurikulum dan metode pembelajaran literasi yang interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak. Di dalam tugasnya, pemagang bekerja bersama teman-teman magang lainnya yang memiliki peran seperti *Literacy Program Developer*, *Community Engagement Specialist*, *Creative Content & Storytelling Specialist*, dan *Operations & Resources Coordinator*. Seluruh proses kegiatan magang dilakukan di bawah bimbingan dan supervisi dari Anis Faisal Reza, selaku Ketua GMLS sekaligus pembimbing lapangan.

Tugas utama sebagai *Literacy Program Developer* adalah merancang, mengembangkan, dan menyesuaikan konten literasi yang relevan dengan konteks mitigasi bencana. Pemagang bertanggung jawab untuk menyusun materi kegiatan membaca yang mendukung pemahaman anak-anak terhadap risiko bencana secara edukatif dan menarik.

Selama proses magang, pemagang juga terlibat secara langsung di dalam pelaksanaan kegiatan MARIMBA yang berlangsung pada 19 April 2025 dan 25 Mei 2025. Kegiatan ini dilaksanakan bersama rekan-rekan pemagang lainnya di Rumah MARIMBA, yang berlokasi di yakni Kampung Panggarangan dan Kampung Nagajaya, Desa Panggarangan, Kecamatan Panggarangan, Lebak, Banten. Di lokasi tersebut, pemagang tidak hanya mengimplementasikan program yang telah dirancang, tetapi juga turut berinteraksi langsung dengan anak-anak dan komunitas lokal untuk mengamati dampak kegiatan serta menyesuaikan pengembangan program kedepannya.

3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

Selama magang 80 hari di GMLS, pemegang menjalankan tugas sesuai peran masing-masing di dalam program MARIMBA. Sebagai *Literacy Program Developer*, fokus utama adalah meningkatkan literasi anak melalui perancangan kurikulum, pemilihan buku, pengembangan metode membaca yang menyenangkan, panduan mendongeng, aktivitas bermain edukatif, pelatihan relawan, evaluasi peserta, serta pembuatan materi pendukung. Peran dari *Literacy Program Developer* dan divisi lainnya akan saling melengkapi di dalam mendukung keberhasilan program MARIMBA.

Tabel 3.1 *Timeline* Kegiatan MARIMBA

Pekerjaan	Februari				Maret				April				Mei			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Riset dan Observasi Lapangan																
Perancangan Materi																
Perizinan pihak eksternal																
Koordinasi Panitia																
Persiapan Kebutuhan Logistik																
Pelaksanaan Kegiatan																
Evaluasi																

Sumber: Dokumen Pribadi, 2025

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Tugas yang dilakukan oleh seorang *Literacy Program Developer* adalah merancang kurikulum literasi yang sesuai untuk berbagai kelompok usia, memilih dan menyusun koleksi buku yang mendukung tujuan program, serta mengembangkan metode belajar membaca yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, ia juga membuat panduan mendongeng yang ekspresif dan komunikatif, merancang aktivitas bermain yang dapat meningkatkan kemampuan literasi anak, serta melatih relawan atau pengajar di dalam teknik pembelajaran literasi. Tugas lainnya adalah

menevaluasi perkembangan kemampuan membaca peserta program dan membuat materi pendukung seperti *worksheets* dan alat peraga. Semua kegiatan ini bertujuan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

3.2.1.1 Alur Kerja Divisi *Literacy Program Developer*

Alur kerja divisi *Literacy Program Developer* di dalam program MARIMBA terdiri dari lima tahapan utama yang dirancang untuk memastikan keberhasilan program literasi berbasis mitigasi bencana bagi anak usia dini. Setiap tahap saling berkaitan dan menjadi dasar bagi perencanaan dan pelaksanaan kegiatan yang efektif, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta.



Gambar 3.1 Alur Kerja *Literacy Program Developer Event* MARIMBA

Sumber: Data Aktivitas Magang, 2025

Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan program, yang bertujuan untuk memahami konteks sosial, karakteristik peserta, serta kebutuhan pembelajaran yang relevan dengan tujuan MARIMBA. Di dalam konteks ini, pemegang melakukan observasi baik langsung maupun tidak langsung. Observasi langsung dilakukan pada saat pemegang melakukan pemberangkatan pertama, yaitu 17 Februari 2025. Setelah itu, identifikasi kebutuhan program dilakukan dengan melakukan riset dengan melihat kegiatan-kegiatan sebelumnya. Data tersebut menjadi landasan dalam menyusun materi dan pendekatan pembelajaran. Langkah ini sejalan dengan prinsip *need assessment* dalam perencanaan program pendidikan, di mana

analisis awal diperlukan untuk menyusun program yang sesuai dan relevan dengan target sasaran (Arikunto, 2009). Kegiatan ini juga melibatkan refleksi terhadap program MARIMBA sebagai bagian dari *community resilience program*, sehingga hasilnya bukan hanya atas dasar pada aspek literasi dasar, tetapi juga mengenai kesadaran kebencanaan sejak dini.

Tahapan kedua adalah perancangan materi, yang fokus utamanya adalah menyusun kegiatan yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan bagi anak-anak. Di dalam tahapan ini, *Literacy Program Developer* merancang alur kegiatan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan. Materi yang dikembangkan mencakup *ice breaking* sebagai awalan untuk membuka acara, mengumpulkan isi tas siaga bencana, lagu edukatif, serta aktivitas visual seperti menggambar dan menyusun huruf. Metode penyampaian dipilih secara hati-hati agar sesuai dengan kemampuan kognitif dan sosial yang untuk anak usia dini. Salah satunya adalah penggunaan *storytelling* dengan buku bergambar, yang terbukti efektif dalam menumbuhkan minat baca dan mengembangkan imajinasi anak (Isbell et al., 2004). Selain itu, pendekatan bermain sambil belajar digunakan untuk menyampaikan pesan tentang mitigasi bencana dengan cara yang ramah anak dan mudah dipahami.

Tahapan ketiga adalah produksi dan persiapan media, yaitu proses teknis dalam menyiapkan seluruh perlengkapan yang akan digunakan saat pelaksanaan kegiatan. *Literacy Program Developer* bertanggung jawab dalam menyusun dan mencetak *worksheets*, membuat kartu-kartu untuk bermain, memilih buku cerita, *flashcard* dan menyiapkan alat bantu lainnya untuk kebutuhan kegiatan MARIMBA. Setiap media yang diproduksi mempertimbangkan prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP), yaitu kesesuaian antara materi, metode, dan usia anak (Bredekamp & Copple, 1997). Media visual seperti buku bergambar dan *flashcard* sangat membantu anak-anak dalam memahami konsep abstrak seperti evakuasi

mandiri atau gempa bumi, melalui representasi gambar yang konkret dan menarik.

Tahapan keempat adalah pelaksanaan kegiatan di lapangan, yang merupakan implementasi dari semua hasil perencanaan sebelumnya. Kegiatan dilakukan secara langsung di Rumah MARIMBA, dengan mengikuti *rundown* yang telah dirancang dalam tahap perancangan materi. Kegiatan dibagi menjadi sesi pembukaan (*Ice Breaking*), sesi inti yaitu bermain edukatif (Buru Huruf, Balapan Menyusun Kata) dan *Storytelling* dan sesi penutup, yaitu mengerjakan *worksheets* dan pembagian hadiah.

Selama pelaksanaan, tim magang bertindak sebagai fasilitator. Tim dari pemagangan MARIMBA memberikan contoh langsung saat mendongeng, menyanyikan lagu edukatif, serta memandu anak-anak dalam memahami isi tas siaga bencana. Selain itu, juga mengelola dinamika kegiatan agar suasana Rumah MARIMBA tetap positif, kondusif, dan menyenangkan bagi semua peserta. Menurut teori *experiential learning* dari Kolb (1984), pengalaman langsung menjadi kunci penting dalam pembelajaran efektif. Oleh karena itu, keterlibatan aktif peserta dalam simulasi gempa, menyanyi dengan gerakan, atau bermain menjadi strategi utama dalam memastikan bahwa pesan literasi dan kebencanaan terserap dengan baik oleh peserta.

Meskipun tidak disebut secara eksplisit sebagai tahap kelima adalah evaluasi dan dokumentasi, ini merupakan bagian tak terpisahkan dalam alur kerja divisi *Literacy Program Developer*. Setiap kegiatan didokumentasikan melalui foto, video, serta catatan lapangan yang dikompilasi dalam laporan kegiatan. Evaluasi ini digunakan untuk menilai efektivitas materi, media, dan metode yang digunakan. Hasilnya akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan program kedepannya, sejalan dengan prinsip *formative evaluation* dalam pengembangan program pendidikan (Scriven, 1967). Evaluasi juga memastikan bahwa program MARIMBA tidak hanya berhasil dilaksanakan, tetapi juga memberikan

dampak nyata terhadap peningkatan literasi dan kesadaran risiko bencana di kalangan anak usia dini.

3.2.1.2 Alur Kerja Divisi *Literacy Program Developer*

Tugas utama yang dilakukan oleh seorang *Literacy Program Developer* dalam aktivitas kerja magang adalah sebagai berikut:

Brainstorming	Menggali ide kegiatan literasi yang sesuai dengan anak usia dini melalui diskusi tim dan riset lapangan.
Penyusunan Materi Literasi	Menyusun konten edukatif, termasuk cerita, lagu, dan kegiatan bermain, yang mendukung tujuan literasi dan mitigasi bencana.
Pengembangan Media Edukasi	Mendesain media visual dan alat peraga seperti <i>flashcard</i> dan <i>worksheets</i> sebagai pendukung proses belajar anak.

Tabel 3.2 Tugas Utama Divisi *Literacy Program Developer*
Sumber: Data Aktivitas Magang, 2025

Selama proses kerja magang yang berlangsung selama 80 hari, pemegang melaksanakan berbagai tugas mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan di lapangan. Aktivitas ini menuntut pemahaman yang baik tentang pengembangan literasi anak, komunikasi risiko bencana, serta strategi pembelajaran yang menyenangkan. Peran *Literacy Program Developer* menjadi penting untuk menjembatani pesan edukatif dan kreativitas dalam merancang program yang efektif dan berdampak bagi anak usia dini.

3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tugas utama yang dilakukan oleh seorang *Literacy Program Developer* dalam aktivitas kerja magang adalah sebagai berikut:

A. Brainstorming

Tahap awal dimulai dengan proses brainstorming, yang menjadi langkah penting dalam penyusunan kegiatan program MARIMBA. Proses ini dilakukan oleh tim MARIMBA secara kolaboratif, dengan mengacu pada hasil observasi yang diperoleh baik secara langsung maupun tidak langsung dari lokasi pelaksanaan program. Observasi langsung dilakukan pada kunjungan pertama ke lokasi, tepatnya pada tanggal 17 Februari 2025, yang bertujuan untuk mengenal lebih jauh kondisi sosial, lingkungan belajar, serta karakteristik

peserta Kampung Panggarangan dan Kampung Nagajaya. Pada saat itu, tim melakukan pengamatan terhadap interaksi anak-anak, fasilitas belajar, metode pengajaran guru, serta respon anak terhadap berbagai bentuk stimulus edukatif. Data ini menjadi rujukan awal dalam menyusun rancangan kegiatan yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Sementara itu, observasi tidak langsung dilakukan melalui kajian terhadap dokumentasi kegiatan MARIMBA pada periode sebelumnya, seperti laporan kegiatan maupun video dokumentasi. Dari data tersebut, tim dapat melihat model kegiatan yang sudah pernah dilakukan, jenis permainan yang diminati peserta, serta pendekatan literasi yang paling efektif diterapkan pada anak usia dini. Setelah data dikumpulkan, proses brainstorming dilakukan dalam beberapa pertemuan diskusi internal tim MARIMBA, dengan tujuan untuk merancang rangkaian kegiatan yang menyenangkan, edukatif, dan relevan dengan kebutuhan anak. Dalam sesi ini, pemilihan tema cerita, bentuk permainan edukatif, jenis lagu literasi, dan aktivitas literasi kebencanaan dibahas secara intensif. Seluruh ide yang muncul kemudian disesuaikan dengan hasil identifikasi kebutuhan peserta dan konteks lokal. Tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dasar seperti mengenal huruf, membaca kata, dan memahami cerita, kegiatan juga disisipkan nilai-nilai edukatif tentang mitigasi bencana seperti kesiapsiagaan saat gempa, isi tas siaga bencana, serta pentingnya evakuasi mandiri.

Tahap brainstorming ini menjadi pondasi penting dalam perancangan kegiatan literasi, karena memastikan bahwa seluruh aktivitas yang dirancang bukan hanya bersifat menarik, tetapi juga memiliki muatan nilai yang tepat sasaran. Proses ini mencerminkan prinsip need assessment dalam perencanaan program pendidikan (Arikunto, 2009), yakni proses penggalan kebutuhan peserta secara sistematis agar program yang dirancang dapat menjawab persoalan yang benar-benar ada di lapangan. Dengan cara ini, MARIMBA tidak hanya hadir sebagai program literasi biasa, tetapi juga sebagai bagian dari upaya membangun ketangguhan komunitas sejak usia dini melalui pendekatan yang tepat dan menyenangkan.

B. Penyusunan Materi Literasi

Setelah proses *brainstorming* dilakukan, tahap berikutnya dalam alur kerja *Literacy Program Developer* adalah perancangan materi kegiatan. Tahap ini menjadi inti dari pengembangan program MARIMBA, karena semua kegiatan yang akan dilaksanakan di lapangan disusun berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan peserta yang telah dilakukan sebelumnya. Materi yang dirancang harus mampu menjawab dua tujuan utama MARIMBA, yaitu meningkatkan literasi dasar dan mengenalkan mitigasi bencana kepada anak usia dini dalam bentuk yang menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan kecemasan. Materi disusun dalam bentuk rangkaian kegiatan tematik yang mencakup unsur interaktif, visual, dan partisipatif. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain sesi *ice breaking*, yang dirancang untuk membangun suasana yang menyenangkan, meningkatkan semangat anak, dan menumbuhkan rasa percaya diri sejak awal.

1. MARIMBA Day 1 Kampung Nagajaya: 19 April 2025 (08.00 – 10.30)

Kegiatan MARIMBA Day 1 di Kampung Nagajaya diawali dengan *ice breaking* di Kampung Nagajaya, anak-anak bermain *Crazy Dog* – Mainan Anjing Galak dan *Crocodile Teeth Game*. Tujuan dari permainannya adalah untuk membangkitkan fokus anak-anak untuk masuk ke sesi inti.



Gambar 3.2 Permainan *Crazy Dog* dan *Crocodile Teeth*

Sumber: Amazon, 2021

Setelah sesi *ice breaking* yang membangun suasana menyenangkan, kegiatan dilanjutkan dengan pembagian kelompok sebagai persiapan untuk

masuk ke sesi inti. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk memudahkan pengelolaan peserta dalam kegiatan-kegiatan interaktif yang memerlukan kerja sama, sekaligus melatih kemampuan anak untuk berinteraksi dan bekerja dalam tim kecil. Setiap kelompok terdiri dari 8–10 anak untuk Kampung Nagajaya dan Kampung Panggarangan.

Sesi inti pertama dalam kegiatan ini adalah permainan edukatif Buru Huruf, yang dirancang untuk meningkatkan pengenalan huruf sekaligus melatih fokus dan konsentrasi secara menyenangkan. Di dalam permainan ini, anak-anak diajak untuk mencari huruf-huruf tertentu yang telah disembunyikan di berbagai sudut ruangan atau area kegiatan MARIMBA. Huruf-huruf tersebut dicetak dalam ukuran besar agar mudah dikenali oleh anak-anak. Setiap anak diberi petunjuk huruf yang harus ditemukan, dan setelah berhasil menemukannya, mereka diminta untuk menyebutkan sebuah kata dari huruf yang mereka dapatkan tersebut dengan lantang. Permainan ini menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan tetap edukatif. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya mengenal huruf secara individu, tetapi juga belajar menyusun huruf menjadi kata yang utuh.

Setelah permainan Buru Huruf selesai, anak-anak melanjutkan ke permainan berikutnya, yaitu Balapan Menyusun Kata. Permainan ini bertujuan agar anak-anak bisa belajar menyusun huruf menjadi kata dengan cara yang seru dan menyenangkan. Di dalam permainan ini, setiap anak atau kelompok diberikan kartu huruf. Fasilitator akan menyebutkan pernyataan seperti “Apakah hewan yang berkaki empat dan memiliki belalai?”. Anak-anak kemudian diminta menyusun huruf-huruf tersebut sesuai urutan untuk membentuk kata yang benar. Siapa yang paling cepat dan benar menyusunnya akan menjadi pemenang. Permainan ini dilakukan secara individu dan juga kelompok. Sisi individunya adalah ketika anak-anak memikirkan sendiri jawaban dari pertanyaannya dan membentuk susunan jawabannya secara mandiri. Sisi kelompok dilihat dari anak-anak

didorong untuk saling menyemangati dan bekerja sama jika bermain dalam kelompok. Selain mengenalkan huruf dan kata, permainan ini juga membantu anak belajar berpikir cepat, bekerja sama, dan percaya diri. Anak juga jadi lebih aktif karena mereka tidak hanya duduk diam, tapi juga bergerak dan terlibat langsung dalam permainan.



Gambar 3.3 Permainan Balapan Menyusun Kata MARIMBA Nagajaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Setelah permainan Balapan Menyusun Kata selesai, kegiatan selanjutnya adalah storytelling dengan buku bergambar, yang menjadi inti dari kegiatan literasi dasar. Buku-buku yang digunakan telah dipilih berdasarkan tingkat kesesuaian usia, minat anak, dan nilai-nilai yang ingin disampaikan. *Storytelling* dilakukan secara ekspresif dengan menggunakan suara, ekspresi wajah, dan gestur tubuh untuk menarik perhatian peserta. Metode ini sangat efektif dalam menumbuhkan minat baca serta memperkaya kosakata anak. Menurut penelitian Isbell et al. (2004), *storytelling* mampu merangsang imajinasi, meningkatkan kemampuan bahasa lisan, dan membantu anak memahami pesan secara emosional dan naratif. Kegiatan *storytelling* menggunakan buku bacaan dilakukan oleh rekan pemegang dalam tim MARIMBA, Kezia Margaretha.



Gambar 3.4 Kegiatan Storytelling Membaca Buku Dongeng MARIMBA Nagajaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Setelah anak-anak selesai bermain dan mengikuti kegiatan literasi seperti *storytelling* dan bermain huruf, sesi berikutnya adalah mengisi *worksheets*. *Worksheets* ini sudah disiapkan dan dicetak oleh tim pemegang MARIMBA. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak-anak belajar menulis, mengenal huruf, dan melatih kemampuan membaca dengan cara yang menyenangkan. Fasilitator dari tim MARIMBA mendampingi anak-anak selama mengerjakan worksheet. Jika ada anak yang kesulitan membaca atau menulis, fasilitator membantu dengan sabar dan mendorong mereka untuk mencoba sendiri.

1. **Worksheet Lembar Pertama: Menulis Nama dan Menjiplak Huruf**

Di *worksheet* pertama, anak-anak diminta untuk menulis nama mereka sendiri sebanyak tiga kali. Ini bertujuan agar mereka terbiasa menulis namanya dengan rapi dan percaya diri.

Lalu, anak-anak menjawab beberapa pertanyaan sederhana, seperti:

1. Apa hobi kamu?
2. Kalau besar nanti kamu mau jadi apa?

3. Mainan apa yang paling kamu suka?
4. Kalau kamu punya toko, kamu mau jual apa?

Pertanyaan ini membantu anak belajar menulis kalimat sederhana tentang diri mereka sendiri.

Setelah itu, mereka mengerjakan bagian menjiplak huruf dan kata. Anak-anak mengikuti titik-titik dan menyalin kata-kata seperti KUCING, GAJAH, SINGA, BURUNG, dan IKAN. Kegiatan ini membantu mereka mengenal bentuk huruf dan belajar mengeja.

2. **Worksheet Lembar Kedua: Melengkapi Huruf dan Tebak Kata**

Worksheet kedua berisi beberapa permainan kata yang lebih menantang:

- A. Huruf yang Hilang: Anak-anak mengisi huruf yang hilang dalam sebuah kata. Misalnya, B _ B _ K atau K _ D _ . Ini membantu mereka mengenal pola huruf dan menebak kata yang benar.
- B. Menyusun Huruf Acak: Anak-anak menyusun huruf acak menjadi nama buah. Misalnya:
 1. LAPE menjadi APEL
 2. SIGNAP menjadi PISANG
- C. Tebak dan Tulis: Anak-anak membaca petunjuk, lalu menebak nama buah berdasarkan ciri-cirinya. Misalnya:
 1. “Aku kecil, merah, dan berbulu.” Jawaban: Rambutan
 2. “Aku panjang dan berwarna kuning.” Jawaban: Pisang

Melalui kegiatan ini membuat anak berlatih membaca, menulis, dan berpikir dengan cara yang seru. Dengan mengisi *worksheet* ini, anak-anak bisa belajar menulis dengan lebih baik, mengenal huruf dan kata, serta melatih daya ingat mereka. Semua kegiatan dilakukan sambil bermain,

sehingga anak-anak tetap senang dan bersemangat. *Worksheet* ini juga menjadi bagian penting dari kegiatan MARIMBA karena membantu anak belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan.

Setelah anak-anak selesai mengisi *worksheet*, mereka mengumpulkan lembar kerja tersebut kepada fasilitator yang mendampingi di masing-masing kelompok. Fasilitator kemudian memeriksa hasil kerja anak-anak satu per satu, memberikan apresiasi atas usaha mereka, dan memotivasi anak-anak agar terus semangat belajar dan menulis.



Gambar 3.5 Pengerjaan *Worksheets* MARIMBA Nagajaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Kegiatan pengisian worksheet di MARIMBA Nagajaya diikuti oleh total 34 anak. *Worksheet* ini bertujuan untuk melihat kemampuan dasar literasi anak-anak melalui berbagai aktivitas, seperti menulis nama, menjawab pertanyaan sederhana, menjiplak huruf, melengkapi huruf yang hilang, menyusun huruf acak, dan menebak kata dari deskripsi.

Hasil dari *worksheet* menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan kemampuan literasi yang baik, khususnya dalam keterampilan menulis dan mengenal huruf. Bagian yang paling mudah dikerjakan oleh anak-anak adalah “Menulis Nama Sendiri”, dengan 32 dari

34 anak (94%) mendapatkan nilai sempurna. Hanya 1 anak yang belum bisa menulis nama dengan baik, dan 1 anak lainnya mendapatkan nilai sedang. Selain itu, menjiplak huruf dan kata juga menjadi bagian yang sangat dikuasai. Sebanyak 31 anak mendapatkan nilai penuh pada bagian ini, menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu mengikuti titik-titik dan menyalin bentuk huruf dengan benar. Begitu pula pada bagian pertanyaan pribadi, seperti hobi atau cita-cita, 31 anak berhasil menjawab dengan baik, menunjukkan kemampuan menulis kalimat sederhana dan mengekspresikan diri. Pada bagian huruf yang hilang, 25 anak berhasil mendapatkan poin maksimal, dan sisanya mendapatkan nilai yang cukup baik. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mulai mengenal struktur kata dan bisa mengisi huruf yang hilang dengan tepat. Menyusun huruf acak menjadi kata juga dikuasai dengan baik, dengan 30 dari 34 anak mendapat nilai penuh. Ini artinya mereka bisa mengenali kata meskipun hurufnya diacak, dan mampu menyusunnya kembali dengan benar. Hanya 2 anak yang belum berhasil mengerjakan bagian ini. Bagian yang paling menantang adalah “Tebak dan Tulis”, yaitu menebak nama buah berdasarkan petunjuk kalimat. Hanya 20 anak (58,8%) yang mendapatkan nilai penuh. Sisanya masih kesulitan memahami deskripsi dan menuliskannya kembali. Ini menunjukkan bahwa bagian ini membutuhkan pemahaman membaca yang lebih tinggi dibanding bagian lainnya.

Secara keseluruhan, kemampuan rata-rata anak MARIMBA di Nagajaya paling tinggi terlihat pada aktivitas menulis nama, menjiplak, dan menyusun huruf, sedangkan tantangan utama ada pada kemampuan memahami dan menulis berdasarkan petunjuk. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak masih lebih nyaman dengan aktivitas yang bersifat visual dan langsung, dibandingkan yang melibatkan pemahaman bacaan panjang.

Sebagai bentuk penghargaan dan penyemangat, anak-anak yang telah menyelesaikan tugas dengan baik diberikan hadiah kecil, seperti stiker lucu, alat tulis, atau gantungan kunci bergambar hewan. Hadiah ini

diberikan bukan untuk menilai siapa yang paling pintar, tetapi sebagai tanda bahwa semua anak telah berusaha dan berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan MARIMBA.

Setelah semua anak selesai dan menerima hadiah, kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama. Anak-anak, guru, dan tim MARIMBA berkumpul untuk mengabadikan momen bahagia ini. Mereka tersenyum sambil membawa worksheet dan hadiah masing-masing.

Kegiatan ditutup dengan penuh semangat sambil bersama-sama mengucapkan tagline MARIMBA: “Mari Mem-Baca!” Tagline ini menjadi pengingat bahwa membaca adalah kegiatan yang menyenangkan, dan semua anak bisa belajar membaca dengan cara yang seru dan penuh makna.



Gambar 3.6 MARIMBA Nagajaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

2. MARIMBA Day 1 Kampung Panggarangan: 19 April 2025 (14.00 – 16.30)

Pada kegiatan MARIMBA yang berlangsung di Kampung Panggarangan, sesi ice breaking dibuka dengan permainan yang seru dan energik, yaitu permainan kereta-keretaan yang dikombinasikan dengan aktivitas “freeze”.

Ice breaking ini dirancang untuk membangun semangat, keakraban, dan fokus anak-anak sebelum masuk ke sesi utama literasi.

Di dalam permainan ini, anak-anak membentuk barisan menyerupai kereta dan berjalan mengikuti irama lagu yang diputar. Mereka bergerak mengelilingi ruangan sambil tertawa dan mengikuti arahan fasilitator. Saat musik tiba-tiba dihentikan, anak-anak harus “freeze”, yaitu berhenti bergerak dan diam di tempat seperti patung. Permainan menjadi lebih menantang karena pada saat lagu dihentikan, dua fasilitator atau “kakak MARIMBA” berperan sebagai penjaga dan berlari membentuk “kurungan” dengan tangan mereka. Anak yang tertangkap atau terkurung oleh gerakan tangan kakak saat tidak bisa diam akan dianggap kalah dan harus duduk di pinggir sambil memberikan semangat untuk teman lainnya.

Permainan ini sangat disukai anak-anak karena menggabungkan gerak tubuh, musik, dan tantangan sederhana, yang sekaligus melatih konsentrasi, kepekaan terhadap isyarat (berhenti saat lagu berhenti), serta kemampuan mengendalikan diri. Selain itu, kehadiran kakak-kakak fasilitator yang aktif dan ekspresif menambah keseruan permainan, menciptakan suasana yang penuh tawa dan semangat.

Ice breaking ini tidak hanya menjadi bagian hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai transisi positif yang membuat anak-anak lebih siap secara mental dan emosional untuk mengikuti rangkaian kegiatan literasi MARIMBA selanjutnya.



Gambar 3.7 *Ice Breaking* MARIMBA Panggarangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 3.8 *Ice Breaking* MARIMBA Panggarangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Sesi inti pertama dalam kegiatan MARIMBA di Kampung Panggarangan dimulai dengan permainan edukatif yang disebut Buru Huruf. Permainan ini dirancang untuk memperkuat kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf sekaligus melatih fokus dan perhatian mereka melalui aktivitas yang seru. Di dalam kegiatan ini, huruf-huruf besar yang telah dicetak dan dihias diletakkan di berbagai sudut ruangan secara acak. Anak-anak diberikan petunjuk untuk mencari huruf tertentu, lalu mereka

berkeliling area untuk menemukannya. Setelah berhasil mengambil satu huruf, anak diminta untuk menyebutkan nama huruf tersebut dan mencoba menyusun atau menyebutkan satu kata sederhana yang mengandung huruf tersebut, seperti "A untuk Ayam" atau "S untuk Sapi". Permainan ini menjadi media belajar yang menyenangkan karena anak-anak tidak hanya mengenal bentuk huruf secara visual, tetapi juga dilatih untuk menghubungkannya dengan kata yang mereka kenal. Kegiatan ini juga mendorong partisipasi aktif karena anak-anak harus bergerak, mencari, dan berpikir, bukan hanya duduk dan mendengarkan.

Setelah permainan pertama selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi berikutnya, yaitu Balapan Menyusun Kata. Di dalam permainan ini, anak-anak ditantang untuk menyusun huruf menjadi kata dengan cepat dan tepat. Fasilitator memberikan pertanyaan atau petunjuk, seperti: "Apa nama hewan yang besar dan punya belalai?" atau "Apa nama buah yang berwarna merah dan berbulu?" Anak-anak kemudian mencari dan menyusun kartu huruf yang tersedia menjadi jawaban yang benar, misalnya G A J A H atau S T R O B E R I.

Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok kecil. Anak-anak berpikir sendiri untuk menjawab soal, tetapi tetap dibimbing untuk saling menyemangati dan berdiskusi dengan teman satu kelompok. Dengan format ini, anak-anak belajar berpikir cepat, bekerja sama, serta percaya diri dalam menyampaikan jawabannya.

Kedua permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Anak-anak tidak hanya belajar membaca dan menyusun kata, tetapi juga berlatih berkomunikasi, mendengar instruksi, dan menyelesaikan tantangan bersama. Suasana di Kampung Panggarangan saat kegiatan ini berlangsung sangat antusias, anak-anak tertawa, bergerak bebas, dan tetap fokus belajar—menjadikan kegiatan MARIMBA bukan sekadar bermain, tapi juga memperkuat dasar-dasar literasi secara menyenangkan.



Gambar 3.9 Permainan Balapan Menyusun Kata MARIMBA Panggarangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Setelah permainan Balapan Menyusun Kata selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi membaca cerita atau *storytelling*. Kegiatan ini menjadi bagian penting dari program MARIMBA karena membantu anak-anak mengenal buku dan menumbuhkan minat baca sejak dini. Di dalam sesi ini, anak-anak diajak mendengarkan cerita dari buku bergambar yang telah dipilih oleh tim MARIMBA. Buku yang digunakan memiliki gambar warna-warni dan cerita sederhana yang sesuai dengan usia anak-anak. Ceritanya juga mengandung pesan baik, seperti saling membantu, berani menghadapi tantangan, dan mengenal lingkungan sekitar. *Storytelling* dibacakan oleh Kezia Margaretha, salah satu pemegang MARIMBA. Ia membacakan cerita dengan penuh semangat, menggunakan suara yang bervariasi, mimik wajah yang lucu, dan gerakan tangan agar anak-anak lebih tertarik dan fokus mendengarkan. Cara membacanya tidak datar, tapi ekspresif, sehingga cerita terasa lebih hidup dan seru. Metode seperti ini sangat bermanfaat karena bisa membuat anak lebih mudah memahami isi cerita, menambah kosa kata, dan melatih mereka untuk menyimak dengan baik. Anak-anak juga belajar mengekspresikan perasaan mereka, misalnya tertawa saat bagian lucu atau meniru suara tokoh dalam cerita. Selama

kegiatan berlangsung, anak-anak di Kampung Panggarangan terlihat sangat antusias dan terlibat aktif. Mereka menyimak dengan baik, ikut menjawab pertanyaan dari fasilitator, bahkan ada yang ikut menirukan suara atau gerakan tokoh dalam buku. Kegiatan membaca seperti ini membuat anak-anak merasa bahwa membaca itu menyenangkan, bukan membosankan. *Storytelling* dalam MARIMBA bukan sekadar membaca, tetapi juga mengajak anak berimajinasi dan terlibat dalam cerita. Dengan cara seperti ini, anak-anak bisa lebih mencintai buku dan belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 3.10 Kegiatan Storytelling Membaca Buku Dongeng MARIMBA Panggarangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Setelah anak-anak di Kampung Panggarangan mengikuti rangkaian kegiatan literasi seperti bermain huruf dan *storytelling*, sesi berikutnya adalah mengisi *worksheet*. Sama seperti MARIMBA Nagajaya *worksheet* ini telah disiapkan dan dicetak oleh tim pemegang MARIMBA khusus untuk mendukung pembelajaran anak-anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani. Kegiatan ini dilakukan sambil duduk bersama di atas tikar di Rumah MARIMBA, dengan pendampingan dari fasilitator di setiap kelompok kecil.

Fasilitator dari tim MARIMBA mendampingi anak-anak selama mengerjakan *worksheet*. Mereka membantu jika ada anak yang kesulitan membaca huruf, menulis, atau memahami perintah. Anak-anak didorong untuk mencoba sendiri terlebih dahulu, dan fasilitator akan memberi bimbingan ringan jika diperlukan. Suasana kegiatan dibuat santai agar anak merasa nyaman dan percaya diri saat menulis.

Pada *worksheet* pertama, anak-anak diminta untuk menulis nama mereka sendiri sebanyak tiga kali. Ini menjadi latihan awal yang penting agar mereka terbiasa menulis identitas diri secara mandiri dan rapi. Setelah itu, terdapat beberapa pertanyaan ringan. Pertanyaan-pertanyaan ini membantu anak mengekspresikan ide mereka dalam bentuk tulisan sederhana dan melatih keterampilan merangkai kalimat. Anak-anak tampak antusias menceritakan diri mereka, dan beberapa bahkan menulis dengan gaya lucu dan unik khas anak-anak. Selanjutnya, anak-anak diminta menjiplak beberapa kata seperti KUCING, GAJAH, SINGA, BURUNG, dan IKAN. Mereka mengikuti titik-titik huruf yang sudah disiapkan dan menuliskannya kembali secara lengkap. Bagian ini membantu anak mengenali bentuk huruf dan melatih koordinasi tangan.

Pada lembar kedua, anak-anak diajak bermain dengan kata dan logika sederhana. Ada tiga bagian utama dalam *worksheet* ini dan masing-masing dibuat dengan menyenangkan. Di dalam lembar Huruf yang Hilang, anak diminta melengkapi huruf yang hilang dalam kata. Ini membantu anak belajar memperkirakan bunyi dan pola kata. Pada lembar Menyusun Huruf Acak, anak-anak diminta menyusun huruf acak menjadi nama buah. Lalu yang terakhir, Tebak dan Tulis Nama Buah dimana anak membaca petunjuk singkat seperti “Aku kecil, merah, dan berbulu.” dan menjawab jawaban yang benar. Bagian ini melatih anak untuk memahami bacaan dan menghubungkannya dengan pengetahuan sehari-hari. Meskipun tantangan sedikit lebih tinggi, sebagian besar anak tetap mencoba dengan semangat.

Setelah semua anak menyelesaikan *worksheet*, mereka mengumpulkan hasil pekerjaan ke fasilitator masing-masing. Fasilitator memeriksa hasilnya satu per satu, memberikan pujian atas usaha anak-anak, dan memberi motivasi agar mereka terus berlatih menulis dan membaca. Kegiatan *worksheet* ini bukan hanya tentang hasil, tetapi tentang proses anak belajar mandiri, berani mencoba, dan merasa bangga atas apa yang mereka selesaikan sendiri. Dengan pendekatan belajar sambil bermain yang menyenangkan, *worksheet* MARIMBA di Kampung Panggarangan berhasil menjadi salah satu aktivitas favorit anak-anak, karena mereka bisa belajar dengan cara yang dekat dengan dunia mereka.

Berdasarkan hasil pengisian *worksheet* yang diikuti oleh 24 anak peserta program MARIMBA di Panggarangan, dapat dilihat bahwa sebagian besar anak sudah menunjukkan kemampuan literasi dasar yang cukup baik. Aktivitas yang paling mudah dilakukan oleh peserta adalah menulis nama sendiri, di mana 22 dari 24 anak (91,6%) berhasil menulis namanya dengan rapi dan benar sebanyak tiga kali. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sudah mengenal identitas diri dan memiliki kontrol motorik halus yang baik.

Selain itu, anak-anak juga sangat baik dalam menjiplak huruf dan kata, serta melengkapi huruf yang hilang dalam sebuah kata. Sebanyak 22 anak memperoleh nilai maksimal di kedua bagian ini. Rata-rata anak juga mampu menyusun huruf acak menjadi kata yang benar, meskipun tingkat keberhasilan sedikit menurun (75% anak mendapat nilai maksimal). Bagian menjawab pertanyaan pribadi seperti hobi dan cita-cita juga dijawab dengan baik oleh sebagian besar anak (87,5%), yang menunjukkan bahwa mereka bisa mengekspresikan pikiran secara tertulis dengan bantuan sederhana.

Bagian yang paling menantang bagi peserta adalah “Tebak dan Tulis”, yaitu menebak nama buah dari deskripsi yang diberikan. Hanya 16 anak (66,7%) yang mampu menyelesaikan bagian ini dengan baik. Hal ini wajar karena aktivitas tersebut memerlukan pemahaman bacaan dan

penarikan kesimpulan dari kalimat deskriptif, yang lebih kompleks dibandingkan kegiatan menjiplak atau menyusun huruf.

Secara umum, rata-rata kemampuan anak paling tinggi terlihat pada aktivitas menyalin dan menyusun huruf menjadi kata, sedangkan tantangan terbesar ada pada kemampuan memahami kalimat dan menuliskannya kembali. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar melalui *worksheet* dapat efektif dalam memperkuat literasi awal anak, khususnya dalam pengenalan huruf dan kata. Program MARIMBA berhasil membangun minat anak untuk belajar menulis dan membaca dalam suasana yang menyenangkan dan mendukung.

Setelah kegiatan literasi dan bermain selesai dan pengerjaan *worksheets* juga selesai, sesi dilanjutkan dengan pembuatan konten untuk media sosial sebagai bagian dari dokumentasi dan diseminasi program MARIMBA. Kegiatan ini dilakukan oleh salah satu rekan pemegang dari tim media, yaitu Keira Norelia, yang bertugas sebagai *content planner* dan *content creator*. Dengan tujuan memperluas jangkauan dan memperkenalkan kegiatan MARIMBA kepada masyarakat umum, Keira merancang sebuah konten interaktif bertema literasi. Konten tersebut berupa permainan edukatif sederhana yaitu “menebak huruf yang hilang dalam sebuah kata”. Permainan ini disusun dalam format visual yang menarik, dengan desain warna cerah, ilustrasi yang ramah anak, dan tipografi besar agar mudah dibaca. Di dalam konten tersebut, ditampilkan gambar atau ilustrasi sebuah benda (misalnya: gambar “gajah”), lalu di bawahnya dituliskan kata G_J_H. Anak-anak atau pengikut akun MARIMBA diajak untuk menebak huruf apa yang hilang pada bagian yang kosong. Selain mengajak bermain, konten ini juga memberikan tantangan ringan yang bisa membantu melatih kemampuan membaca, berpikir logis, dan mengenali susunan huruf. Tujuan dari pembuatan konten ini tidak hanya untuk meningkatkan interaksi dan engagement media sosial MARIMBA, tetapi juga sebagai bentuk penyebaran nilai-nilai literasi yang

dikembangkan selama program. Dengan memanfaatkan platform digital, pesan literasi yang awalnya hanya tersampaikan di ruang kelas dapat diperluas dan diakses lebih banyak orang tua, guru, dan komunitas. Selain itu, konten ini juga menjadi bagian dari dokumentasi kreatif kegiatan magang, yang mencerminkan kolaborasi antar divisi di dalam program. Meski tugas utama *Literacy Program Developer* berfokus pada pengembangan konten untuk kegiatan langsung, kerja sama dengan tim media menjadi penting agar hasil program dapat dipublikasikan secara luas dan berkelanjutan.



Gambar 3.11 MARIMBA Nagajaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

3. MARIMBA Day 2 Kampung Panggarangan: 25 Mei 2025 (08.00 – 10.00)

Kegiatan MARIMBA dilakukan kembali di Kampung Panggarangan pada Minggu, 25 Mei 2025 pukul 08.00 hingga 10.00 WIB. Kegiatan ini berlangsung dengan suasana yang sangat menyenangkan. Anak-anak mengikuti berbagai aktivitas seru yang bertujuan untuk menumbuhkan minat baca dan mengenalkan mereka pada kesiapsiagaan bencana dengan cara yang mudah dipahami.

Kegiatan MARIMBA di Kampung Panggarangan dimulai dengan pembukaan singkat dari kakak-kakak tim MARIMBA. Setelah itu, anak-anak diajak mengikuti sesi *ice breaking* untuk mencairkan suasana. Ice

breaking kali ini menggunakan permainan yang disebut KaJut atau Kata Kejut. Di dalam permainan ini, kakak MARIMBA akan membacakan sebuah cerita sambil menyisipkan kata-kata tertentu yang disebut sebagai “kata kejutan”. Setiap kali kakak MARIMBA menyebut kata “Awan”, anak-anak harus segera bergoyang-goyang; jika mendengar kata “Air”, mereka harus lari di tempat; dan saat mendengar kata “Tanah”, mereka harus jongkok. Permainan ini membuat anak-anak terkejut sekaligus tertawa, karena mereka harus bereaksi cepat setiap kali mendengar kata-kata tersebut. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak melatih konsentrasi, mendengarkan dengan saksama, serta merespons secara motorik. Suasana menjadi lebih hangat, ceria, dan penuh semangat, sehingga anak-anak lebih siap mengikuti kegiatan literasi berikutnya dengan hati gembira.

Setelah sesi *ice breaking* selesai, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar kegiatan bisa berjalan lebih teratur dan interaktif. Masing-masing kelompok didampingi oleh satu orang kakak MARIMBA yang membantu mengarahkan dan menjaga dinamika anak-anak selama kegiatan berlangsung. Setelah pembagian kelompok, kegiatan dilanjutkan dengan aktivitas yang sangat penting, yaitu mengenal dan mengumpulkan isi tas siaga bencana. Di dalam kegiatan ini, anak-anak dikenalkan dengan berbagai barang yang harus ada dalam tas darurat, seperti senter, air minum, makanan ringan, obat-obatan, peluit, dan masker. Barang-barang tersebut dicetak dengan ukuran yang pas dan anak-anak ditugaskan untuk memasukan barang-barang yang perlu kedalam tas siaga bencana.

Setelah berhasil menemukan barang-barang tersebut, kakak MARIMBA membantu menjelaskan fungsi dan pentingnya masing-masing benda. Misalnya, senter berguna saat mati listrik, peluit untuk meminta pertolongan, dan makanan ringan untuk bekal saat evakuasi. Penjelasan dilakukan secara sederhana dan interaktif agar mudah dipahami anak-anak. Kegiatan ini dirancang seperti permainan petualangan, sehingga anak-anak

tetap merasa senang dan bersemangat meskipun materi yang disampaikan termasuk dalam kategori edukasi kebencanaan. Mereka berebut mencari barang, menunjukkan hasil temuan kepada kakak fasilitator, dan mendengarkan penjelasan dengan penuh rasa ingin tahu. Melalui pendekatan bermain sambil belajar ini, anak-anak tidak hanya mengetahui apa saja isi tas siaga bencana, tetapi juga memahami alasan di balik pentingnya setiap benda tersebut. Kegiatan ini menjadi bekal awal untuk membentuk kesadaran kesiapsiagaan sejak dini dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Setelah selesai dengan kegiatan pengenalan isi tas siaga bencana, anak-anak diajak untuk mengikuti sesi bacaan berantai, sebuah kegiatan literasi yang bertujuan untuk melatih kemampuan membaca sekaligus membangun keberanian dan rasa percaya diri anak. Di dalam kegiatan ini, anak-anak duduk melingkar bersama kakak-kakak MARIMBA. Kakak MARIMBA memulai dengan membacakan bagian awal dari sebuah buku cerita bergambar yang telah dipilih berdasarkan pilihan anak-anak. Cerita yang dibacakan biasanya sederhana, penuh warna, dan mengandung pesan positif seperti tolong-menolong, keberanian, atau menjaga lingkungan. Setelah satu atau dua kalimat dibacakan, anak-anak diminta melanjutkan membaca secara bergiliran. Bagi anak-anak yang sudah bisa membaca, mereka mencoba membaca satu baris atau kalimat selanjutnya. Sementara itu, bagi anak-anak yang belum lancar membaca, mereka tetap dilibatkan dengan cara menyebutkan gambar yang mereka lihat, mengulang kata-kata yang baru saja dibacakan, atau menjawab pertanyaan sederhana tentang isi cerita. Dengan begitu, semua anak merasa dihargai dan terlibat aktif dalam kegiatan, tidak ada yang merasa tertinggal.

Kegiatan ini dirancang untuk membangun suasana belajar yang ramah dan tidak menekan, di mana anak-anak bisa belajar membaca dengan cara yang menyenangkan. Mereka juga belajar untuk sabar menunggu giliran, mendengarkan teman, serta menyampaikan pendapat ketika ditanya

tentang tokoh atau isi cerita. Banyak anak yang awalnya malu-malu, mulai berani mengangkat tangan untuk mencoba membaca.

Bacaan berantai bukan hanya sekedar aktivitas membaca bersama, tetapi juga melatih interaksi sosial, meningkatkan kosakata, dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak-anak. Kegiatan ini menjadi salah satu sesi yang paling disukai, karena terasa santai, dekat dengan dunia anak-anak, dan tetap sarat makna.



Gambar 3.12 Kegiatan Membaca Berantai MARIMBA Panggarangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 3.13 Kegiatan Membaca Berantai MARIMBA Panggarangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Setelah sesi membaca cerita selesai, anak-anak diajak untuk menyanyikan sebuah lagu edukatif tentang kesiapsiagaan bencana. Lagu ini mengajarkan anak-anak tentang apa yang harus dilakukan saat terjadi gempa atau tsunami, seperti menunduk, melindungi kepala, dan segera menuju tempat aman. Dengan lirik yang sederhana dan mudah diingat, lagu ini juga dilengkapi dengan gerakan-gerakan yang seru, seperti jongkok, berlari pelan, dan mengangkat tangan tinggi-tinggi. Anak-anak menyanyikan lagu ini dengan penuh semangat, sambil menirukan setiap gerakan yang diajarkan oleh kakak fasilitator. Suasana pun menjadi sangat hidup dan banyak anak tertawa, bergerak bebas, dan tetap belajar.

Yang membuat lagu ini semakin istimewa adalah karena lagu tersebut merupakan karya tugas akhir berbasis karya dari salah satu rekan pemegang, yaitu Yvest Tanno, yang juga dikenal dengan nama panggungnya *Eve Act Notes*. Lagu ini merupakan bagian dari tugas akhirnya dalam bentuk karya seni, yang bertujuan menyampaikan pesan kesiapsiagaan bencana melalui pendekatan musik yang ramah anak.

Di dalam kegiatan MARIMBA, lagu ini turut dipasarkan dan diperkenalkan secara langsung kepada anak-anak, orang tua, dan masyarakat sekitar agar semakin banyak orang yang mengenal dan dapat menggunakan lagu ini sebagai media pembelajaran mitigasi bencana yang menyenangkan. Lagu ini bukan hanya sekedar hiburan, tapi menjadi bagian dari materi literasi kebencanaan yang kontekstual dan mudah diterapkan. Tidak hanya itu, disini pemegang juga turut terlibat dalam pertunjukan lagu ini sebagai pemain musik pendukung Yvest. Pemegang memainkan instrumen pengiring selama sesi menyanyi berlangsung, menciptakan pengalaman belajar yang semakin menyenangkan bagi anak-anak. Keterlibatan pemegang tidak hanya dalam penyusunan kegiatan, tetapi juga langsung hadir dalam aktivitas edukatif dengan peran aktif dan kolaboratif. Melalui lagu ini, kegiatan MARIMBA membuktikan bahwa pesan-pesan

penting seperti kesiapsiagaan bencana bisa disampaikan dengan cara yang menyenangkan, kreatif, dan mudah diterima oleh anak-anak. Lagu karya Yvest ini pun menjadi salah satu bagian penting dari kegiatan MARIMBA yang diharapkan terus hidup dan dikenang oleh para peserta, bahkan setelah program selesai.

Setelah semua kegiatan selesai, anak-anak berkumpul untuk sesi penutupan. Mereka berfoto bersama kakak-kakak MARIMBA sambil membawa hasil kegiatan mereka. Sebagai penutup, anak-anak bersama-sama mengucapkan tagline MARIMBA: “Mari Mem-Baca!”



Gambar 3.14 MARIMBA Panggarangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

4. MARIMBA Day 2 Kampung Nagajaya: 25 Mei 2025 (14.00 – 16.00)

Kegiatan MARIMBA di Kampung Nagajaya dilaksanakan pada hari Minggu, 25 Mei 2025, mulai pukul 14.00 hingga 16.00 WIB. Kurang lebih sama dengan kegiatan MARIMBA pada Kampung Panggarangan, suasana kegiatan terasa sangat ceria dan semangat. Anak-anak mengikuti berbagai aktivitas menarik yang dirancang untuk menumbuhkan kebiasaan membaca dan mengenalkan mereka pada kesiapsiagaan bencana melalui cara-cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti.

Acara diawali dengan sambutan singkat dari kakak-kakak MARIMBA yang memperkenalkan diri dan menjelaskan kegiatan hari itu. Setelah itu, anak-anak langsung diajak bermain *ice breaking*. Permainan yang digunakan kali ini adalah KaJut, singkatan dari Kata Kejut. Di dalam permainan ini, kakak MARIMBA membacakan cerita sambil menyelipkan beberapa kata khusus yang disebut “kata kejutan”. Saat kata “Awan” disebut, anak-anak harus bergoyang; jika terdengar kata “Air”, mereka lari di tempat; dan jika mendengar “Tanah”, mereka harus jongkok cepat-cepat. Anak-anak pun tertawa seru karena harus fokus dan bergerak cepat saat mendengar kata-kata tersebut. Permainan ini bukan hanya seru, tapi juga melatih konsentrasi, kepekaan, serta koordinasi gerak tubuh anak.

Setelah suasana mencair, anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil supaya lebih mudah diarahkan dan berinteraksi. Setiap kelompok didampingi oleh satu kakak fasilitator. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan mengenal isi tas siaga bencana. Anak-anak dikenalkan pada barang-barang penting yang seharusnya ada dalam tas darurat, seperti senter, air minum, makanan ringan, obat-obatan, masker, dan peluit. Barang-barang ini telah disiapkan dalam bentuk gambar atau alat nyata yang aman untuk anak-anak. Tugas mereka adalah memilih dan memasukkan barang-barang penting ke dalam tas siaga bencana.

Setelah barang dikumpulkan, kakak fasilitator menjelaskan fungsi masing-masing benda. Misalnya, senter untuk penerangan saat mati lampu, makanan sebagai bekal, dan peluit sebagai alat untuk meminta bantuan. Penjelasannya dibuat singkat dan mudah dimengerti. Kegiatan ini dikemas seperti permainan petualangan, sehingga anak-anak tetap antusias meski belajar tentang topik yang penting. Mereka semangat mencari barang, menunjukkan hasilnya ke kakak MARIMBA, dan menyimak penjelasan dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Lewat metode ini, anak-anak tidak hanya tahu isi tas siaga, tapi juga paham mengapa setiap barang itu penting.

Kegiatan ini menjadi langkah awal untuk membentuk kesadaran kesiapsiagaan sejak kecil.

Setelah itu, anak-anak mengikuti sesi bacaan berantai. Mereka duduk membentuk lingkaran dan mulai membaca cerita bersama. Kakak MARIMBA membacakan bagian awal dari buku cerita yang telah dipilih, lalu anak-anak diminta melanjutkan satu per satu. Untuk anak yang belum bisa membaca lancar, mereka tetap diajak ikut serta dengan cara menyebutkan benda di gambar, mengulang kata, atau menjawab pertanyaan ringan tentang cerita. Semua anak diberi kesempatan yang sama untuk terlibat.

Kegiatan ini membuat suasana belajar menjadi santai dan menyenangkan. Anak-anak belajar menunggu giliran, menyimak teman, serta lebih percaya diri untuk berbicara di depan kelompok. Banyak dari mereka yang awalnya malu, mulai berani membaca keras-keras dan bahkan mengekspresikan tokoh dalam cerita. Bacaan berantai bukan hanya latihan membaca, tapi juga cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara, menambah kosakata, dan membangun kepercayaan diri.

Setelah sesi membaca selesai, anak-anak diajak untuk menyanyikan lagu edukatif tentang bencana. Lagu ini menjelaskan apa yang harus dilakukan saat terjadi gempa atau tsunami. Liriknya mudah diingat dan disertai dengan gerakan seperti jongkok, menunduk, menutup kepala, dan berjalan ke tempat aman. Anak-anak bernyanyi dengan semangat sambil mengikuti gerakan yang diajarkan oleh kakak fasilitator. Lagu ini membuat proses belajar terasa seperti bermain.

Yang membuat lagu ini spesial adalah karena lagu ini merupakan tugas akhir berbasis karya dari salah satu rekan pemegang MARIMBA, yaitu Yvest Tanno atau yang dikenal dengan nama panggungnya Eve Act Notes. Lagu ini diciptakan sebagai media edukasi kesiapsiagaan bencana yang ramah anak. Saat kegiatan MARIMBA berlangsung, lagu ini juga diperkenalkan dan dibagikan kepada anak-anak, guru, dan masyarakat

sekitar supaya semakin banyak yang mengenalnya dan dapat memanfaatkannya di kegiatan lain.

Menariknya lagi, pemegang lain juga ikut serta dalam sesi lagu ini sebagai pemain musik pendukung, mengiringi lagu dengan alat musik sederhana. Kehadiran mereka menambah semangat dan memperkaya suasana kegiatan. Lagu ini bukan hanya hiburan, tapi menjadi media pembelajaran mitigasi yang mudah diterima anak-anak. Harapannya, lagu ini terus diingat dan digunakan bahkan setelah program MARIMBA selesai.



Gambar 3.15 Bernyanyi Lagu Sang Ombak Raksasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 3.16 Bernyanyi Lagu Sang Ombak Raksasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Setelah semua kegiatan selesai, anak-anak diajak berkumpul kembali untuk sesi penutupan. Mereka foto bersama dengan kakak-kakak MARIMBA sambil membawa hasil gambar atau aktivitas yang telah dikerjakan. Sebagai penutup yang penuh semangat, seluruh peserta serempak mengucapkan tagline MARIMBA: “Mari Mem-Baca!”



Gambar 3.17 MARIMBA Nagajaya
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

C. Pengembangan Media Edukasi

Tahap terakhir dalam proses perancangan program MARIMBA adalah pengembangan media edukasi yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar anak-anak. Di dalam tahap ini, seorang *Literacy Program Developer* memiliki tanggung jawab penting, yaitu menyusun dan menyiapkan berbagai media visual dan alat peraga yang digunakan selama program berlangsung. Media-media ini mencakup *worksheet*, *flashcard*, buku cerita bergambar, hingga kartu permainan edukatif.

Media ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian utama dalam menyampaikan materi literasi dan kesiapsiagaan bencana secara menyenangkan dan mudah dipahami. Seluruh media dirancang dengan prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP) (Bredenkamp & Copple, 1997), artinya isi dan tampilannya disesuaikan dengan usia, perkembangan kognitif, serta minat anak-anak. Misalnya, *flashcard* menampilkan gambar-gambar besar untuk menarik perhatian anak-anak saat mengenal benda,

sedangkan *worksheet* berisi latihan sederhana seperti menjiplak huruf, menulis nama, atau menyusun kata dari huruf acak.

Visualisasi informasi melalui gambar, warna, dan media konkret seperti kartu dan buku bergambar sangat membantu anak memahami konsep yang mungkin sulit jika dijelaskan secara lisan, seperti prosedur evakuasi mandiri saat gempa atau isi tas siaga bencana. Dengan bantuan media ini, anak-anak tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan menyentuh langsung alat bantu belajar mereka.

Desain media ini dibuat agar menyenangkan namun tetap edukatif, sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang aktif dan penuh semangat. Selain itu, media ini juga membuat kegiatan MARIMBA lebih hidup dan interaktif. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak merasa sedang “belajar pelajaran”, tapi justru seperti sedang bermain sambil menyerap informasi penting yang bermanfaat bagi kehidupan mereka.

Dalam dua kegiatan MARIMBA, anggaran utama difokuskan pada pembelian hadiah untuk anak-anak peserta, sementara biaya cetak materi seperti *worksheets*, *flashcards*, maupun *rundown* ditanggung sepenuhnya oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) sehingga tidak menimbulkan pengeluaran tambahan.

Pada kegiatan pertama di Sabtu, 19 April 2025, total biaya hadiah sebesar Rp122.980 untuk 80 hadiah, dibagi antara tim MARIMBA (4 orang) dan 11 anggota Humanity Project Batch 6. Setiap anggota tim MARIMBA berkontribusi Rp37.500, sementara sisa biaya ditanggung anggota Humanity Project. Pada kegiatan kedua di Minggu, 25 Mei 2025, anggaran hadiah mencapai Rp152.000 untuk 70 hadiah, dengan kontribusi Rp38.000 per orang dari tim MARIMBA (4 orang).

Dengan dukungan fasilitas GMLS untuk pencetakan materi, dana kegiatan dapat difokuskan sepenuhnya pada hadiah sebagai bentuk apresiasi dan motivasi bagi anak-anak peserta.

3.2.3 Kendala Utama

Saat menjalani magang sebagai *Literacy Program Developer* di program MARIMBA, kendala utama yang dirasakan adalah waktu observasi yang terbatas. Pemegang hanya sempat datang ke lokasi sebanyak tiga kali, diantaranya satu kali untuk survei awal, dan dua kali saat kegiatan berlangsung. Karena waktunya singkat, pemegang jadi belum terlalu mengenal karakter anak-anak di sana, seperti apa yang mereka suka, bagaimana cara mereka bermain dan belajar, serta bagaimana mereka merespon kegiatan. Akibatnya, saat membuat ide kegiatan, ada beberapa hal yang belum sesuai dengan kebutuhan dan minat anak-anak

3.2.4 Solusi

Untuk mengatasi hal ini, pemegang banyak berdiskusi dengan kakak-kakak fasilitator MARIMBA yang sudah lebih dulu mengenal anak-anak dan lokasi kegiatan. Selain itu, pemegang juga belajar dari kegiatan pertama, lalu memperbaiki dan menyesuaikan kegiatan di kunjungan berikutnya. Dengan cara ini, ide-ide yang awalnya kurang pas bisa dibuat lebih cocok dan menyenangkan untuk anak-anak. Meskipun waktu di lapangan terbatas, pemegang tetap bisa beradaptasi dan memberikan kegiatan yang bermanfaat dengan terus belajar dan terbuka pada masukan.