

Upaya Pencegahan Resiko Disfungsi Keluarga Melalui Permainan Kotak Edukasi Berbasis *Talking Pen*

Niki Mektika Dwi Megawati¹⁾, Reynanda Putra Pratama²⁾, Nisriani Uswatunnisa³⁾,
Putri Wandana⁴⁾ dan Ahmad Dzaky Zain⁵⁾ dan Adi Irawan Setiyanto S. E.,
M.Ec.Dev⁶⁾

Politeknik Negeri Batam, Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam,
Kepulauan Riau 29461, Indonesia

Abstract- One aspect of outcome in national expansion is the development of a prosperous family (UU No. 52 year 2009). Each parent is obliged to care, educate, guide the lives of children to adulthood. Therefore, in the PP No. 21 year 1994 family function includes functions of religion, social and cultural, affection, protection, socialization and education, economic and environmental development, If this function doesn't work well, family dysfunction will occur, where family functions and functions will not function properly. The target of this program is the community in Rw 06 Sagulung District. The method of implementing this activity will be made in the form of counseling and training with the game media "GANSIA (Family Anti Dysfunction Game)" which is equipped with a quartet card, talking pen, and mini storybooks as teaching material. The purpose of this activity, namely: 1) Increase public knowledge about the functions and roles of the family through the educational game "GANSIA" 2) The creation of a community that understands family functions.

Abstrak- Salah satu aspek keberhasilan dalam pembangunan nasional adalah pembangunan keluarga sejahtera (UU No 52 tahun 2009). Setiap orang tua berkewajiban merawat, mendidik, membimbing kehidupan anak hingga dewasa. Sebagaimana disebutkan dalam PP no 21 tahun 1994 fungsi keluarga mencakup fungsi keagamaan, sosial budaya, cinta kasih, melindungi, sosialisasi dan pendidikan, ekonomi dan pembinaan lingkungan, apabila fungsi tersebut tidak berjalan maka akan terjadi disfungsi keluarga, dimana tugas dan fungsi keluarga tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya. Sasaran kegiatan ini masyarakat di Rw 06 Kecamatan Sagulung. Metode pelaksanaan kegiatan ini akan dibuat dalam bentuk penyuluhan dan pelatihan dengan media permainan "GANSIA (Game Anti Disfungsi Keluarga)" yang dilengkapi dengan kartu kuartet, *talking pen*, dan *mini storybook* sebagai bahan ajar. Tujuan dari kegiatan ini, yaitu: 1) Meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai fungsi dan peran keluarga melalui permainan edukasi "GANSIA", 2) Terciptanya masyarakat yang memahami fungsi keluarga.

Kata Kunci: Disfungsi Keluarga, Pelatihan, Permainan Edukasi, *talking pen*

I. PENDAHULUAN

Dasar dari pembangunan nasional adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat Indonesia (UU No 52 tahun 2009). Pembangunan nasional mencakup seluruh aspek kehidupan termasuk pembangunan keluarga. Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal disuatu tempat dibawah suatu atap dalam

keadaan saling ketergantungan (Kemenkes Ri 1998). Kesejahteraan keluarga merupakan salah satu aspek keberhasilan dalam mewujudkan pembangunan nasional.

Setiap orang tua berkewajiban merawat, mendidik, mengarahkan, membimbing kehidupan anak hingga dewasa, dan setiap anggota keluarga berhak mendapat perlindungan, kasih sayang, pendidikan dan pemenuhan kebutuhan hidup lainnya. Sebagaimana disebutkan dalam PP no 21 tahun 1994 fungsi keluarga mencakup fungsi keagamaan, fungsi sosial budaya, cinta kasih, fungsi melindungi, fungsi sosialisasi dan fungsi pendidikan serta fungsi ekonomi. Apabila seluruh fungsi tersebut terlaksana dengan baik maka akan terciptalah keluarga yang sejahtera. Tetapi berdasarkan data yang dipaparkan oleh Balitbang Kemenag pada tahun 2017 tercatat ada 516,746 kasus perceraian yang terjadi di Indonesia. Hal ini terus meningkat setiap tahunnya. Kasus perceraian di Indonesia ini didominasi oleh faktor perselisihan dan pertengkaran terus-menerus sebanyak 152,575 kasus, kedua oleh faktor ekonomi sebanyak 105,266 kasus (Kemenag, 2017) Diikuti dengan laporan kekerasan dari ranah privat yang diterima mitra pengadalaan, pada tahun 2018 terdapat angka kekerasan terhadap anak perempuan yang meningkat sebanyak 2.227 kasus, dan kekerasan terhadap istri menempati peringkat pertama yaitu 5.167 kasus dengan presentasi tertinggi adalah kekerasan fisik (Komnas Perempuan, 2018) Dari data tersebut dapat dilihat telah terjadi disfungsi keluarga, dimana tugas dan fungsi keluarga tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya.

Semua interaksi yang terjadi antar anggota keluarga akan berpengaruh kepada anggota keluarga lain. Karena karakteristik dasar keluarga yang buruk, keluarga disfungsi dapat menurunkan pola-pola kepada generasi penerusnya khususnya kepada anggota keluarga terlemah yaitu anak (Indrawati, 2014). Perceraian yang terjadi dalam keluarganya akan berdampak kepada emosional dan psikologis anak yang secara langsung atau tidak dapat menimbulkan masalah sosial yang berkelanjutan.

Rw 06 Kecamatan sagulung yang menjadi mitra dalam Program Kreativitas Mahasiswa ini adalah salah satu kecamatan yang ada di Batam, berdasarkan observasi tim PKM dilapangan, ketua Rw 06 setempat memberikan informasi bahwa terdapat permasalahan sosial seperti; Pernikahan dini yang menyebabkan kurangnya pengendalian emosi antar Pasutri dan beberapa kasus perceraian yang berdampak kepada anak yang dipaparkan dalam wawancara dengan Ketua Rw setempat (Mussadad, 2018). Kecamatan Sagulung menjadi salah satu wilayah dengan kasus perceraian yang tinggi diantara kecamatan lain di Kota Batam (Batam, 2018).

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, kami ingin memberikan upaya pencegahan resiko disfungsi keluarga melalui media pembelajaran edukatif berwujud permainan kotak berbasis *Talking Pen* yang dapat dimainkan oleh seluruh anggota keluarga terkhusus anak dengan harapan komunikasi antar seluruh anggota keluarga dapat terjalin dengan baik dan fungsi keluarga dapat berjalan secara optimal sehingga akan terciptanya keluarga yang berkualitas, bahagia dan sejahtera.

1.1 Tujuan Kegiatan

Tujuan yang ingin dicapai dalam program kreatifitas mahasiswa ini diantaranya adalah: 1) Memberikan tambahan pengetahuan mengenai fungsi dan peran keluarga melalui permainan edukasi “GANSIA (Game Anti Disfungsi Keluarga)” yang dapat dimainkan oleh seluruh anggota keluarga dengan media papan kayu dan kartu pintar yang diberikan sensor dan dapat dibaca oleh *Talking Pen*; 2) Terciptanya masyarakat yang mampu memahami fungsi keluarga berdasarkan PP no 21 tahun 1994.

Tabel 1. Usulan Solusi, Luaran dan Dampak Kegiatan

Masalah	Usulan solusi	Luaran
Disfungsi Keluarga	Menciptakan permainan kotak edukasi bertemakan kearifan lokal Batam yang menarik mengenai fungsi keluarga yang dapat dimainkan oleh anggota keluarga dengan kartu pintar yang dapat dibaca oleh <i>talking pen</i> sehingga akan mengeluarkan perintah yang harus dilakukan oleh pemain.	Terciptanya produk permainan edukatif baru mengenai fungsi keluarga sehingga terjalinnya komunikasi yang baik antar anggota keluarga.
	Pembinaan edukasi mengenai fungsi dan peran keluarga menggunakan buku cerita keluarga.	Meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai fungsi keagamaan, fungsi sosial budaya, cinta kasih, fungsi melindungi, fungsi sosialisasi dan pendidikan, fungsi ekonomi dan fungsi pembinaan lingkungan sehingga masyarakat mengetahui peran setiap anggota keluarga

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Disfungsi Keluarga

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disfungsi berarti hal yang terganggu fungsinya atau sesuatu yang fungsinya tidak berjalan normal. Sedangkan merujuk pada kementerian sosial (2009) istilah keluarga disfungsi yaitu keluarga bermasalah sosial psikologi (Sosial, 2020). Definisi Keluarga bermasalah sosial yaitu keluarga yang

hubungan antara anggota keluarganya, terutama antara suami dan istri kurang serasi sehingga menyebabkan tugas dan fungsi keluarga tidak berjalan dengan normal, tetapi definisi tersebut terlalu sempit karena indikator perilaku disfungsi keluarga tidak hanya sebatas hubungan yang tidak harmonis antara anggota keluarga tetapi juga adanya: 1) Kekerasan emosional, fisik maupun kekerasan seksual, child abuse ataupun kekerasan dalam rumah tangga yang dapat melukai emosi dan fisik korbannya; 2) penyalahgunaan narkoba atau alkohol kronis yang berdampak pada kualitas hubungan antara anak dan orang tua serta dapat menimbulkan kekerasan didalam keluarga; 3) tingkat kemiskinan yang tinggi juga dapat menjadi faktor keluarga yang disfungsi, hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemenuhan kebutuhan ekonomi, pendidikan, masa depan, dll dalam keluarga (Endang Sri Indrawati, 2014).

Disfungsi keluarga juga rentan terjadi pada pasangan suami istri usia muda hal ini terjadi karena banyak faktor, salah satunya adalah mental pasangan yang belum siap. Sedangkan menurut undang-Undang (UU) Nomor 16 Tahun 2019 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2014 tentang Perkawinan pasal 7 ayat (1) menyebutkan bahwa Perkawinan hanya diizinkan apabila pria dan wanita sudah mencapai umur 19 (sembilan belas) tahun. Keadaan pasangan suami istri usia muda rentan terjadi disfungsi keluarga karena keadaan entoropy dimana keadaan kesadaran manusia masih belum rapi, walaupun sudah terisi banyak pengetahuan, perasaan, dll tetapi hal-hal tersebut belum saling terkait dengan baik dan belum berfungsi secara maksimal (Mubasyaroh, 2016). Faktor psikologis yang belum stabil juga dapat mempengaruhi mental pasangan suami dan istri dalam berumah tangga, emosi yang tidak terkendali akan menimbulkan sikap tidak saling ingin mengalah sehingga dapat berujung pada konflik rumah tangga yang berkepanjangan (Zaldi, 2013).

2.2. Alat Permainan Edukatif

Proses kegiatan belajar mengajar dapat ditunjang oleh media pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai penyalur materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membuat proses belajar yang kondusif, menyenangkan, sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih terasa manfaatnya dan dapat mencapai hasil yang optimal. Sedangkan menurut kbbi media diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi yang digunakan antara dua pihak sebagai penghubung atau perantara (KBBI, KBBI, 2020).

Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai metode, alat, atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan ajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada saat mengikuti proses kegiatan belajar (Guslinda, 2018). Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2017) yaitu: 1) Pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa dengan lebih baik; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya melalui komunikasi verbal oleh tenaga pendidik saja, sehingga membuat siswa tidak bosan dan

guru kehabisan kata-kata; 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dll (Sudjana, 2017).

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dan dapat dipergunakan (KBBI, KBBI WEB, 2020).

Alat permainan edukatif adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk mendorong terselenggaranya proses pembelajaran anak yang menyenangkan dan efektif, sehingga sarana permainan tersebut dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya serta dirancang untuk melatih segala motoric halus, pengenalan konsep bentuk, warna dan ukuran (Baik Nilawati Astini, 2017). Manfaat alat permainan edukatif diantaranya untuk: 1) Pengembangan aspek fisik sebagai kegiatan yang menunjang pertumbuhan motorik anak. 2) Pengembangan bahasa untuk melatih anak menggunakan kalimat yang benar dan melatih anak untuk berbicara. 3) Pengembangan aspek kognitif berupa pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dll (Baik Nilawati Astini, 2017).

2.3. Pelatihan

Ambar Teguh Sulistyani dan Rosidah (2003:175) menyatakan pelatihan (*training*) merupakan sebuah proses sistematis dalam perubahan perilaku mengenai suatu arah untuk mengembangkan tujuan dari organisasional (Saputra, 2019).

Tujuan dari pelatihan berdasarkan Anwar A. A. Prabu Mangkunegara (2005:52) merupakan peningkatan dalam pendalaman jiwa serta ideologi, peningkatan produktivitas dan kualitas kerja, pengembangan moral dan semangat, serta terhindar dari keusangan (*obsolescence*) (Mangkunegara, 2005).

III. METODE

Dalam pelaksanaan program ini, ada beberapa metode yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut seperti persiapan, penyuluhan, pelatihan, paska pelatihan, dan evaluasi kegiatan yang akan diilustrasikan dalam bagan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

1. Persiapan

- 1) Rapat koordinasi dengan pembimbing untuk menyelaraskan pemikiran dan pembagian tugas tiap anggota melalui *brainstorming*.
- 2) Survei lokasi dilakukan untuk mengetahui keadaan masyarakat mitra yang akan menjadi sasaran dalam pelaksanaan program ini.

- 3) Perizinan kegiatan kepada ketua Rw 06 Kec. sagulung untuk melaksanakan program kegiatan sekaligus mengundang Lurah sagulung kota, dan ketua RT 02,03,04.
- 4) Persiapan pembuatan papan permainan dimulai dari: a) tahap rancangan yaitu mempersiapkan filosofi permainan, alur permainan, rancangan kartu kuartet rancangan *Talking Pen*, dan rancangan *mini storybook*; b) tahap pembuatan yaitu tahapan pembuatan papan permainan, kartu kuartet, dan *Talking Pen* dan *mini storybook*; c) tahap implementasi yaitu tahap uji coba semua elemen permainan mulai dari kartu kuartet, papan permainan dan *Talking pen*.

2. Penyuluhan

Metode penyuluhan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah:

- 1) Sosialisasi Jom-Safa (Jom-Sadar Fungsi Keluarga) yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan memotivasi masyarakat untuk menjalankan fungsi keluarga dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) *Pre-test* dilakukan untuk mengumpulkan respon sejauh mana pengetahuan masyarakat mengenai fungsi keluarga menggunakan instrument dalam bentuk kuesioner.

3. Pelatihan

Metode pelatihan yang digunakan dalam program ini adalah edukasi, dan demonstrasi. Berikut uraian mengenai metode pelatihan tersebut.

- 1) Edukasi Jom-Encik (Jom-Edukasi Cinta Keluarga) dengan memberikan pembinaan berupa edukasi mengenai fungsi keagamaan, fungsi sosial budaya, cinta kasih, fungsi melindungi, fungsi sosialisasi dan pendidikan, fungsi ekonomi dan fungsi pembinaan lingkungan sesuai dengan PP pasal 21 tahun 1994 dengan buku cerita keluarga sehingga pengetahuan masyarakat meningkat dan termotivasi menjalankan fungsi dan peran setiap anggota keluarga secara optimal.
- 2) Demonstrasi GANSIA (Game Anti Disfungsi Keluarga) bertujuan untuk mengenalkan produk permainan baru dan edukatif bertemakan kearifan lokal Batam sebagai media pembelajaran yang menarik mengenai fungsi keluarga serta dilengkapi dengan kartu pintar yang dapat dibaca oleh *Talking Pen*.
- 3) Pendampingan iptek yang dilakukan berupa edukasi mengenai teknologi *Talking Pen* dengan cover yang dibuat menggunakan *3D printing* dengan menjelaskan cara kerja, fungsi, dan manfaat dari *Talking Pen* tersebut.

4. Paska Pelatihan

Tahap ini adalah tahap dilakukannya pos-test setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan, dalam kegiatan pos-test peserta dibagikan kuesioner mengenai pertanyaan tentang fungsi keluarga. Dari hasil data tersebut nantinya akan diolah untuk mengetahui apakah pengetahuan masyarakat akan meningkat setelah dilakukannya program ini.

Dalam tahapan ini juga dilakukan implementasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah permainan ini efektif serta berdampak pada setiap anggota keluarga. Dengan

meminjamkan papan permainan secara bergantian kepada peserta untuk diimplementasikan sendiri di rumah.

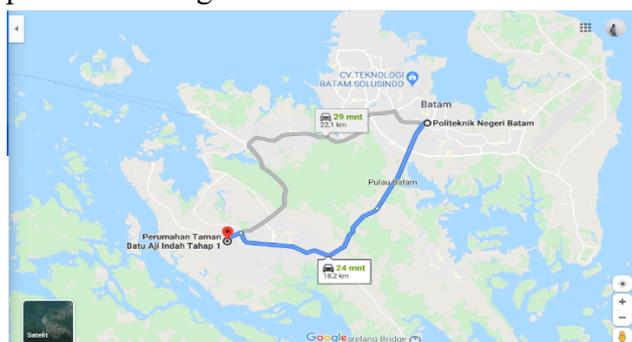
5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan dalam program sehingga dapat dilakukan perbaikan kedepannya serta melakukan keberlanjutan pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa ini dengan masyarakat mitra yaitu RW 06 Kecamatan Sagulung.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan beberapa hal diantaranya tim Program Kreativitas Mahasiswa melakukan rapat koordinasi dengan pembimbing untuk menyelaraskan pemikiran dan pembagian tugas tiap anggota melalui *brainstorming*. Kemudian tim melakukan survei lokasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan observasi keadaan masyarakat mitra yang akan menjadi sasaran dalam pelaksanaan program ini dengan melakukan pertemuan dengan Ketua Rw 06 dan Ketua Rt 02.

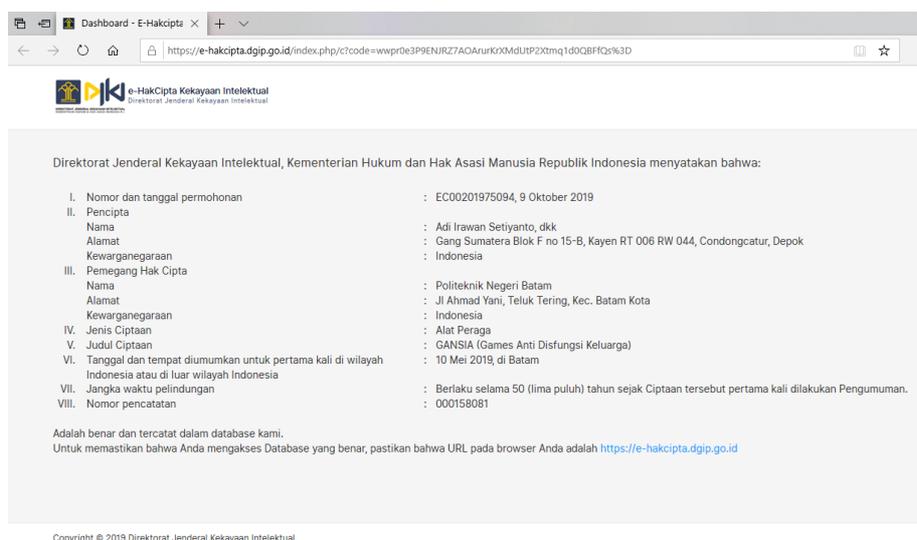


Gambar 2. Lokasi Mitra, Sumber: Google (Google, 2019)

RW 06 merupakan salah satu dari 14 RW yang ada di Kecamatan Sagulung Kelurahan Sagulung Kota. Di RW 06 terdiri dari 4 RT dan terdapat 317 KK dengan 1.061 jiwa, usia pernikahan pasutri beragam mulai dari <5 tahun dan >20 tahun usia pernikahan (Mussadad, 2018). Mayoritas warga laki-laki bekerja sebagai buruh industri dan galangan kapal, warga perempuan mayoritas bekerja sebagai ibu rumah tangga. Sedangkan merujuk pada observasi tim PKM ketua Rw 06 setempat memberikan informasi bahwa terdapat permasalahan sosial seperti; Pernikahan dini yang menyebabkan kurangnya pengendalian emosi antar pasutri dan beberapa kasus perceraian yang berdampak kepada anak (Mussadad, 2018). Kecamatan Sagulung menjadi salah satu wilayah dengan kasus perceraian yang tinggi diantara Kecamatan lain di Kota Batam (Batam, 2018), serta belum adanya program penyuluhan seperti ini sebelumnya. Kemudian setelah itu sekaligus melakukan perizinan kegiatan kepada ketua RW 06 Kecamatan Sagulung untuk melaksanakan program kegiatan.

Tahap persiapan terakhir yaitu membuat media edukasi yang akan dipaparkan sebagai berikut

- a) Papan permainan, papan permainan Gansia mengadopsi permainan ular tangga yang bertemakan kearifan lokal Kota Batam, dapat dilihat di papan permainan terdapat gambar rumah apung atau biasa disebut dengan kampung tua yang menjadi ciri khas rumah masyarakat pesisir Batam, kemudian terdapat kenduri laut, dan potret wilayah industri dan galangan kapal. Papan permainan Gansi telah mendapatkan hak paten yang diberikan oleh DJKI dengan nomor EC00201975094, dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hak Paten GANSIA (Games Anti Disfungsi Keluarga), Sumber: (Indonesia Patent No. EC00201975094, 2019)

- b) Kartu kuartet adalah kartu pintar yang terbuat dari *Rfid card* dengan materi fungsi keluarga yang dikemas dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak dan orang tua. *Rfid card* ini dapat dideteksi oleh *talking pen* dan akan mengeluarkan perintah apabila kartu di-*scanning* menggunakan *talking pen*, perintah tersebut berupa pertanyaan yang diberikan kepada pemain lalu dibacakan oleh orang tua serta harus dijawab oleh anak untuk dapat melanjutkan permainan.
- c) *Talking pen* merupakan teknologi yang menggunakan *Rfid reader* untuk dapat membaca *Rfid card*, apabila *Rfid card* di-*scanning* menggunakan *Talking pen* maka *Talking pen* akan mengeluarkan suara berupa pertanyaan mengenai fungsi keluarga yang telah disimpan di kartu memori pada rangkaian *Talking pen*, *Talking pen* ini berfungsi sebagai alat pendukung apabila terdapat pemain penyandang tuna netra.
- d) *Mini storybook* berjudul ‘Keluarga Ku’ tentang fungsi keluarga sebagai panduan materi dalam pelatihan. Alat peraga permainan Gansia yang akan ditunjukkan dalam gambar 4.



Gambar 4. Alat Peraga Gansia

4.2. Penyuluhan

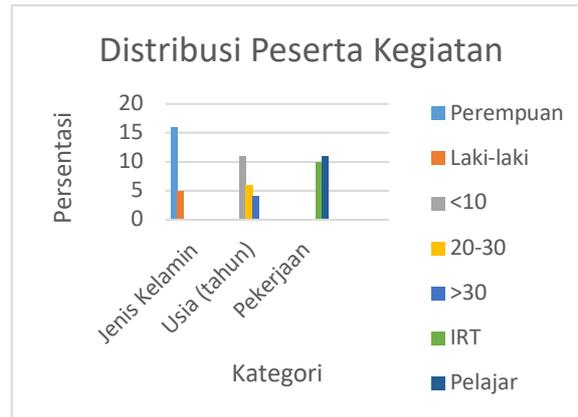
Sosialisasi Jom-Safa (Jom-Sadar Fungsi Keluarga) yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan memotivasi masyarakat untuk menjalankan fungsi keluarga dalam kehidupan sehari-hari. Diakhir penyuluhan program ini dilaksanakan *Pre-test* untuk mengumpulkan respon sejauh mana pengetahuan masyarakat mengenai fungsi keluarga menggunakan instrument dalam bentuk kuesioner.

4.3. Pelatihan

Pelatihan dilakukan dalam 3 tahap yaitu:

1. Pelatihan Edukasi Jom-Encik (Jom-Edukasi Cinta Keluarga menggunakan *mini storybook* berjudul Keluarga Ku, dimana pemateri menjelaskan fungsi keluarga kepada seluruh peserta yang diawali dengan menjelaskan kepada kaum ibu kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan fungsi keluarga melalui cerita yang ada di *mini storybook* kepada kaum anak.
2. Demonstrasi GANSIA (Games Anti Disfungsi Keluarga) sebagai media pembelajaran yang menarik mengenai fungsi keluarga serta dilengkapi dengan kartu pintar yang dapat dibaca oleh *Talking Pen*. Dalam tahapan ini diawali dengan mencontohkan cara bermain didepan peserta kemudian dilanjutkan dengan mendampingi peserta saat bermain game GANSIA, jumlah pemain dalam 1 kali sesi permainan terdiri dari 3 pasangan ibu dan anak dimana ibu dan anak harus bekerjasama untuk memecahkan pertanyaan yang disajikan dalam kartu kuartet untuk dapat melanjutkan permainan.
3. Pendampingan iptek berupa edukasi mengenai teknologi *Talking Pen* dengan *cover* pena yang dibuat menggunakan *3D printing* dengan menjelaskan cara kerja, fungsi, dan manfaat dari *Talking Pen* tersebut.

Peserta berasal dari kaum ibu dan kaum anak dengan mayoritas profesi peserta sebagai ibu rumah tangga dan pelajar. Data peserta dikelompokan berdasarkan 3 kategori yaitu jenis kelamin, usia, dan profesi yang disajikan dalam grafik gambar 5.



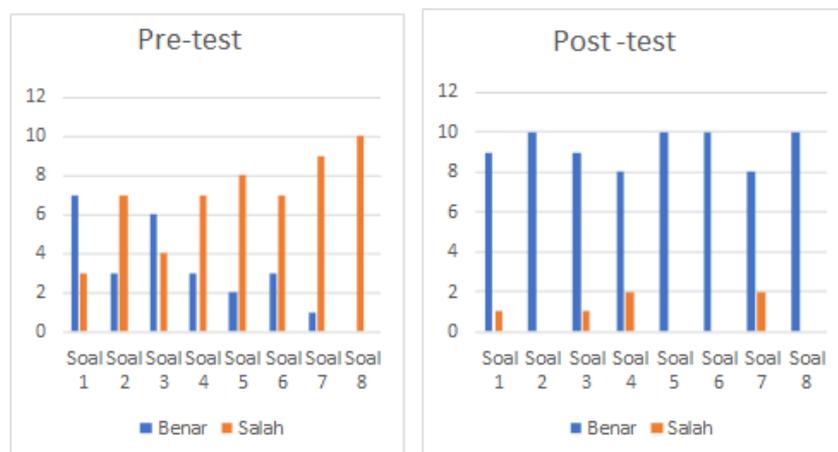
Gambar 5. Distribusi Peserta Kegiatan

4.4. Paska Pelatihan

Hasil *pre-test* dan *post-test* dari 10 peserta pelatihan, rata-rata peserta yang menjawab soal dengan benar adalah 25% (*pre-test*) dan rata-rata peserta yang menjawab soal dengan benar 74% (*post-test*). Menurut penulis pada saat sebelum mendapatkan pelatihan pengetahuan peserta masih kurang mengenai fungsi keluarga dikarenakan peserta belum ada yang pernah membaca secara seksama mengenai fungsi keluarga ini dan sebelumnya peserta belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai fungsi keluarga. setelah dilakukannya pelatihan terdapat perubahan rata-rata peserta yang menjawab soal dengan benar dari 25% menjadi 74% hal ini disebabkan karena peserta pelatihan telah mengetahui apa saja fungsi keluarga. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perubahan skor *pre-test* dan *post-test* pada pelatihan dalam kegiatan ini.

Tabel 2. Instrumen Pengambilan Data dalam Bentuk Kuisioner

Uraian	Kategori
Pengertian fungsi agama	- Benar - Salah
Pengertian fungsi sosial budaya	
Pengertian fungsi cinta kasih	
Pengertian fungsi melindungi	
Pengertian fungsi reproduksi	
Pengertian fungsi sosial Pendidikan	
Pengertian fungsi ekonomi	
Pengertian fungsi pembinaan lingkungan	



Gambar 6. Persentase Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tahap ini adalah tahap dilakukannya post-test setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan, dalam kegiatan post-test peserta dibagikan kuesioner mengenai 8 pertanyaan tentang fungsi keluarga. Berdasarkan hasil dari kuisisioner yang telah dibagikan kepada 10 kaum ibu, 10 orang dan berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan usia peserta, peserta yang berada di usia 20-30 tahun ada 6 peserta, peserta yang berada di usia >30 tahun ada 4 peserta. Berdasarkan pekerjaan peserta, peserta yang memiliki pekerjaan ibu rumah tangga yaitu 10 peserta. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 1, sebelum dilakukannya pelatihan hanya 8 orang yang memahami materi dan menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 9 orang. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 2, sebelum dilakukannya pelatihan hanya 5 orang yang memahami materi dan menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 10 orang. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 3, sebelum dilakukannya pelatihan hanya 6 orang yang memahami materi dan menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 9 orang. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 4, sebelum dilakukannya pelatihan hanya 3 orang yang memahami materi dan menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 8 orang. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 5, sebelum dilakukannya pelatihan hanya 2 orang yang memahami materi dan menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 10 orang. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 6, sebelum dilakukannya pelatihan hanya 3 orang yang memahami materi dan menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 10 orang. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 7, sebelum dilakukannya pelatihan hanya 1 orang yang memahami materi dan menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 8 orang. Dari 8 pertanyaan yang disajikan dalam tabel 2 dengan soal nomor 8, sebelum dilakukannya pelatihan tidak ada peserta yang memahami materi dan tidak ada yang menjawab soal dengan benar, setelah dilakukannya pelatihan meningkat menjadi 10 orang yang memahami materi.

4.5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan untuk membuat program ini tetap berkelanjutan adalah dengan pembentukan kelompok masyarakat “Rumah Permata”, sebagai wadah konseling, pendampingan edukasi kesejahteraan keluarga, dengan kegiatan pendidikan kerumahtanggaan, keluarga berencana dan pembentukan usaha rumah tangga produktif sebagai bentuk penyelenggaraan pembangunan keluarga sejahtera berdasarkan PP no 21 tahun 1994 Tentang Penyelenggaraan Pembangunan Keluarga Sejahtera, sehingga menghasilkan masyarakat yang dapat hidup seimbang antar anggota keluarga, lingkungan dan masyarakat, serta menghasilkan masyarakat yang berkualitas, mandiri dan sejahtera secara mental dan materil dan bekerjasama dengan BKKBN Kota Batam.

V. KESIMPULAN

Sebelum mendapat pelatihan rata-rata peserta yang menjawab soal dengan benar adalah 25% (*pre-test*) sedangkan rata-rata peserta yang menjawab soal dengan benar 74% (*post-test*), terdapat perubahan rata-rata peserta yang menjawab soal dengan benar dari 25% menjadi 74% hal ini disebabkan karena peserta pelatihan telah mengetahui apa saja fungsi keluarga. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perubahan skor *pre-test* dan *post-test* pada pelatihan dalam kegiatan ini.

Perlu dibentuknya sebuah kelompok masyarakat sebagai bentuk keberlanjutan program dengan mendirikan Rumah Permata sebagai wadah konseling dan pendampingan edukasi kesejahteraan keluarga yang nantinya akan bekerjasama dengan BKKBN sebagai Lembaga yang menaungi kelompok masyarakat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan artikel ini dapat terselesaikan berkat dukungan berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah mengadakan dan mendanai Program Kreativitas Mahasiswa 2018-2019.
2. Seluruh Dosen Politeknik Negeri Batam dan Dosen Pembimbing yang telah menaungi tim dalam menjalankan Program Kreativitas Mahasiswa.
3. Tim Gansia yang telah semangat dan mau bekerjasama dengan baik serta saling mendukung untuk mewujudkan kegiatan ini.
4. Seluruh warga Rw 06 Kecamatan Sagulung sebagai peserta kegiatan yang telah antusias mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Irawan Setiyanto, N. M. (2019, Oktober 9). *Indonesia Paten No. EC00201975094*. Diambil kembali dari Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual:<https://e->

- hakcipta.dgip.go.id/index.php/c?code=wwpr0e3P9ENJRZ7AOArurKrXMdUtP2Xtmql1d0QBffQs%3D
- Baik Nilawati Astini, N. d. (2017). IDENTIFIKASI PEMAFATAN ALAT PERMAIAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak UNY*, 31-40.
- Batam, P. A. (2018, November 29). *Sistem Informasi Penelusuran Perkara PA Kelas 1A Batam*. Dipetik November 29, 2018, dari SIPP Pengadilan Agama kelas 1A Batam: <http://sipp.pa-batam.go.id/>
- Endang Sri Indrawati, D. E. (2014). Profil Keluarga Disfungsional Pada Penyandang Masalah Sosial Di Kota Semarang. *Jurnal Psikologi Undip*, 120-132.
- Google. (2019, Mei 18). *Google Maps*. Diambil kembali dari Google Maps: <https://www.google.co.id/maps/dir/Politeknik+Negeri+Batam,+Batam+Centre,+Jl.+Ahmad+Yani,+Tlk.+Tering,+Kec.+Batam+Kota,+Kota+Batam,+Kepulauan+Riau+29461/Perumahan+Taman+Batu+Aji+Indah+Tahap+1,+Sagulung+Kota,+Kota+Batam,+Kepulauan+Riau/@1.0823735,103.926419>
- Guslinda, S. M. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publisihing.
- Indrawati, H. Q. (2014). Profil Keluarga Disfungsional Pada Penyandang Masalah Sosial Di Kota Semarang. *Jurnal Psikologi Undip Vol.13*, 120-132.
- KBBI. (2020, Juni 17). *KBBI*. Diambil kembali dari KBBI WEB: <https://kbbi.web.id/media>
- KBBI. (2020, Juni 17). *KBBI WEB*. Diambil kembali dari KBBI WEB: <https://kbbi.web.id/main>
- Kemenag. (2017, Februari 18). *Balitbangdiklat Kemenag*. Dipetik Oktober 5, 2018, dari Balitbang Kemenag: https://balitbangdiklat.kemenag.go.id/assets/uploads/2017/02/CERAI_GUGAT.pdf
- KomnasPerempuan. (2018, Maret 7). *CATAHU Komnas Perempuan Tahun 2018*. Dipetik Oktober 4, 2018, dari Komnas Perempuan: https://www.komnasperempuan.go.id/file/pdf_file/2018
- Mangkunegara, A. A. (2005). *Perencanaan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Refika Aditama.
- Mubasyaroh. (2016). ANALISIS FAKTOR PENYEBABAB PERNIKAHAN DINI DAN DAMPAKNYA BAGI PELAKUNYA. *Jurnal Stain Kudus*, 1-27.
- Mussadad. (2018, November 17). Pemaparan kasus disfungsi ke lingkungan Rw 06. (N. Muktika, Pewawancara)
- Saputra, H. (2019). Evaluasi Program Pelatihan Desain Pembelajaran Bagi Dosen Universitas Terbuka. *Jurnal Semarak*, 110-123.
- Sosial, K. (2020, Juni 17). *Data penyandang masalah kesejahteraan sosial (PMKS) potensi dan kesejahteraan sosial (PSKS) tahun 2009*. Diambil kembali dari Kementerian Sosial: <http://database.depsos.go.id/modules.php?name=Pmks2009&opsi=pmks2009-2>
- Sudjana, N. d. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Zaldi, B. S. (2013). DISFUNGSI PASANGAN SUAMI-ISTRI USIA MUDA DAN DAMPAK YANG DITIMBUKAN. *Media Neliti*.