

Modifikasi Pendidikan Anak di Era (E-sport) Menggunakan Model Fun Outdoor Learning

Desy Mairita¹, Refitri Bunga Kelana², Zuhendra³

¹Program Studi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi,

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,

Universitas Muhammadiyah Riau

email: desymairita@umri.ac.id

Abstract

Looking at the current situation, nowadays kids barely socialize because they are addicted to mobile games. Often, children at this time don't even know the benefits of surrounding environments. So that, at one time, it will have an impact on children's awareness of the environment itself. With the adoption of education-resilient village by the Real Work Lectures, it is hoped that children, especially in the Tangkerang Labuai village of the RW 03 can get to know the local communities and to develop social skills as well to add their knowledge and skills with a free and happy spirit. The Community Service Program that is currently held in Tangkerang Labuai village by Group 10 for 33 days is about to use fun outdoor learning methods. The results of the Real Work Lectures are expected to improve children's social skills and adding their knowledge and skills with pleasing.

Keywords: Education, Real Work Lectures (KKN), Outdoor Learning, Traditional Game

Abstrak

Melihat permasalahan anak-anak pada masa ini minimnya atensi bersosialisasi sebab anak masa ini lebih tertarik bermain esport dan kerap sekali anak pada era ini tidak mengetahui manfaat dari alam sekitarnya, sehingga pada suatu masa akan berdampak pada penurunan rasa empati anak kepada lingkungan. Dengan diangkatnya tema Desa Tangguh Pendidikan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) diharapkan anak-anak khususnya di lingkungan Kelurahan Tangkerang Labuai RW 03 dapat saling mengenal masyarakat disekitar mereka, menumbuhkan jiwa sosialisasi kepada anak serta diharapkan mereka mampu menambah ilmu pengetahuan dan skill dengan jiwa yang bebas dan bahagia. Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di Kelurahan Tangkerang Labuai oleh kelompok 10 selama 33 hari akan menggunakan metode fun outdoor learning. Hasil kegiatan Kuliah Kerja Nyata ini di harapkan meningkatkan jiwa sosialisasi anak terhadap masyarakat, menambah wawasan serta kemampuan skill yang dimiliki dengan menyenangkan.

Kata Kunci: Pendidikan, Kuliah Kerja Nyata (KKN), Belajar Diluar Kelas, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini sering sekali anak usia dini sudah difasilitasi smartphone yang terkoneksi internet untuk bermain game (esport), bahkan sejak dini ketika anak-anak menangis mereka selalu dibujuk agar diam untuk menonton video dari beberapa platform. Sehingga dampaknya anak akan ketergantungan terhadap game (esport), yang mengakibatkan ketidak pedulian anak

terhadap jadwal belajar dan hilangnya jiwa sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar.

Seperti yang tertulis dalam UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dimana dalam UU ini menyatakan bahwa dasar dari tujuan pendidikan RI ialah mewujudkan suasana belajar yang aktif agar peserta didik dapat meningkatkan potensi diri, memiliki karakter yang mulia,

serta keterampilan keagamaan ataupun dalam bernegara dan bermasyarakat.

Maka dari itu kualitas pendidikan tidak lepas dari hasil kreatifitas dan inovatif anak, agar anak dapat mengembangkan kemampuan diri diperlukan minat dari anak itu sendiri dalam pembelajaran. Sehingga dalam metode pembelajaran tim pengabdian melihat perlunya suatu pembaharuan metode belajar agar diminati oleh anak-anak seperti *fun outdoor learning*.

Kegiatan belajar diluar ruangan yang menyenangkan dan relevan dengan teori pendidikan akademik disekolah dapat di identifikasikan sebagai metode *fun outdoor learning*[1], [2]. Metode ini bertujuan agar menciptakan lingkungan belajar yang menyegarkan fikiran anak-anak dimana anak-anak tidak terkungkung di dalam kelas sehingga anak-anak dapat mengeksplere apa yang mereka ingin ketahui.

Terdapat permasalahan lainnya yang menjadi ke khawatiran orangtua setelah mahasiswa KKN Kelompok 10 Universitas Muhammadiyah Riau berkomunikasi langsung dengan berbagai tokoh masyarakat, yaitu kekhawatiran orangtua terhadap penggunaan obat-obatan terlarang dan akses film dewasa di era digital ini yang terbilang mudah di akses anak-anak melalui *smartphone*.

Mengetahui hal tersebut tim pengabdian langsung merencanakan beberapa kegiatan, yang dimana tim pengabdian berharap ilmu dari kegiatan ini tertanam di jiwa anak-anak di Kelurahan Tangkerang Labuai khususnya yang berada di RW 03.

Tujuan dari beberapa program yang di rancangan adalah untuk mencanangkan metode pembelajaran *Fun Outdoor Learning* kepada anak-anak dan orangtua yang berada di Kelurahan Tangkerang Labuai khususnya RW 03 serta menambah wawasan anak bagaimana menghindari kekerasan seksual dan sosialisasi bahaya narkoba kepada orangtua bersama Badan

Narkotika Nasional (BNN).

METODE PENGABDIAN

Metode penelitian dalam pengabdian ini ialah deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini tim pengabdi membutuhkan beberapa data, Adapun data yang di peroleh bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer dari tim pengabdi dan dari masyarakat setempat. Dan juga data sekunder diperoleh dari beberapa dokumentasi. Serta metode yang tim pengabdian gunakan berupa observasi, interview, dan dokumentasi.

Saat tim pengabdian melakukan observasi bersama tokoh masyarakat. Ditemukanlah beberapa permasalahan anak di Kelurahan Tangkerang Labuai diantaranya kekhawatiran orang tua terhadap jiwa sosialisasi anak pada era esport ini, mudahnya akses terhadap hal-hal buruk seperti narkoba dan film dewasa oleh anak dibawah umur menggunakan *smartphone*. Mendengar keluhan tokoh masyarakat tersebut tim pengabdian mecanangkan kegiatan di jam pulang sekolah dan hari libur agar anak lebih produktif dan bersosialisasi dengan metode *fun outdoor learning*.

Metode yang di implementasikan adalah metode *fun outdoor learning* dengan tim pengabdian yang menjadi pengajar langsung. Serta tim pengabdian juga menggunakan visual vidio sebagai penambahan prasarana dalam mengajar, dan juga tim pengabdian mengundang sosialitator BNN mengenai pencegahan penggunaan narkoba.

Anak-anak yang menjadi peserta yakni anak-anak yang berumur 5 sampai 12 tahun yang berada di Kelurahan Tangkerang Labuai khususnya di RW 03.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim Pengabdian berharap dengan adanya rancangan program kerja yang dibuat oleh mahasiswa KKN Kelompok 10 Universitas Muhammadiyah dapat tertanam dalam jiwa anak-anak di

Kelurahan Tangkerang Labuai RW 03 sehingga dapat memecahkan keresahan orangtua serta menjadikan generasi muda bangsa yang bermarwah.

Kegiatan tim pengabdian membawa tema *Desa Tangguh Pendidikan* dengan metode *fun outdoor learning* yang dibagi dalam beberapa kegiatan. Adapun kegiatannya antara lain :

1. Memberikan program BBA (Bimbingan Belajar Anak) happy kids smart kids.

Mahasiswa menyuguhkan beberapa program belajar secara teori dengan sistem keterbukaan antar anak dan pengajar seperti :

- a. Literasi public speaking: story telling.

Mahasiswa mengajarkan anak-anak agar berani berbicara dan tampil di depan audiens.

- b. Literasi Matematika dan sains.

Mahasiswa mengajarkan anak belajar materi matematika dan sains yang nantinya akan di praktekan di lapangan.

- c. Literasi baca-tulis.

Mahasiswa mengajarkan anak isi teks bacaan agar anak mengerti maksud dalam bacaan baik dalam tersirat ataupun tersurat.



Gambar 1 : Program BBA
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Smart Al-Quran.

Mahasiswa mengajarkan anak-anak untuk pandai membaca al-quran serta mempelajari sejarah nabi-nabi dengan model visualisasi.



Gambar 2 : Smart Al-Qur'an
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3. Pratikum Public Speaking, Edu Tech, art and creatifity know my dreams.

Mahasiswa awalnya memberikan *microphone* beserta lagu anak kepada anak dengan tujuan agar anak-anak berinisiatif bernyanyi sehingga melatih keberanian terlebih dahulu setelahnya mahasiswa meminta anak-anak untuk membuat kreatifitas apa yang mereka suka, apa cita-cita mereka dan nantinya apa yang mereka buat diminta untuk menceritakan di depan audiens sehingga membentuk keterampilan *public speaking* dimana keterampilan ini merupakan soft skill yang harus dimiliki setiap manusia guna individu setiap anak dapat menyatakan isi pemikiran mereka menjadi sebuah argumen.



Gambar 3 : Fun Outdoor Learning 1
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Fun Outdoor Learning (Sains-Experimen Gunung Meletus)

Mahasiswa bersama anak-anak melakukan perlombaan eksperimen sains yang menyenangkan yaitu gunung meletus, setelah melewati

beberapa proses tahapan pembuatan anak-anak diminta menghiasi gunungnya sekreatif mungkin akhirnya jadilah gunung berapi. Gunung berapi akan meletus ketika cuka yang bersifat asam bertemu dengan baking soda yang bersifat alkali dan menetralkan sifat asamnya. Lalu gunung berapi akan mengeluarkan gas karbondioksida (CO₂). Gas karbondioksida tersebut akan memaksa larutan merah(lava) untuk keluar. Sangat besar harapan mahasiswa agar anak-anak menyukai sains dan dapat berkomunikasi dengan tim dalam kelompok belajar sains ini dan nantinya anak-anak diminta kembali menceritakan apa yang mereka ketahui serta membuat gunung dengan kreatif.



Gambar 4 : Fun Outdoor Learning2
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- Fun Outdoor Learning (Menambah wawasan akademik dan memperkenalkan permainan tradisional Indonesia dan Meningkatkan Gross Motoric Skill pada anak)

Mahasiswa mengadakan perlombaan cerdas cermat matematika, sains, agama, bahasa inggris, dan kewarganegaraan guna melihat sejauh mana perkembangan pengetahuan anak. Setelah itu anak-anak diperkenalkan permainan “Bakiak” dimana permainan ini mengajarkan agar mereka saling bahu-membahu

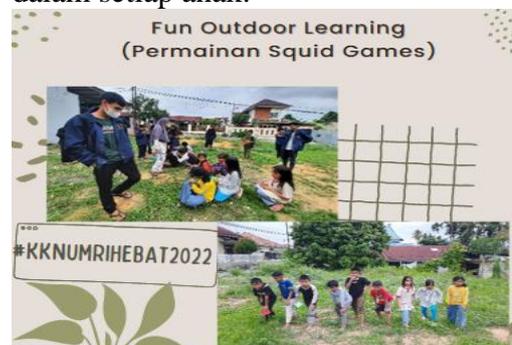
dalam bekerja sama tim untuk mencapai tujuan, serta anak-anak di akhir kegiatan akan diberikan bola-bola air agar mereka saling mengejar guna meningkatkan kemampuan fisik seperti kaki, lengan, dan nantinya mereka akan bergotong royong membersihkan semua peralatan.



Gambar 5 : Fun Outdoor Learning3
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- Fun Outdoor Learning (Permainan Squid Games)

Mahasiswa mengarahkan anak-anak apabila mereka diberikan pertanyaan seputar edukasi mereka boleh maju satu langkah menuju jalur finish, guna kegiatan ini akan melatih daya berfikir dan konsentrasi setiap anak sehingga membentuk kepribadian yang cerdas dalam setiap anak.



Gambar 5 : Fun Outdoor Learning4
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- Sosialisasi Bahaya Narkoba dan Nobar G30SPKI

Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Riau Kelompok 10

menggendeng BNN Provinsi Riau guna sosialisasi bahaya narkoba dengan judul Awas Bahaya Narkoba Pada Usia Anak di adakan di Kelurahan Tangkerang Labuai RW 03 dilaksanakan pada Sabtu, 24 September 2022 serta diikuti oleh usia anak, remaja, dewasa dan orangtua pun sangat mendukung sosialisasi ini. Bahkan kepala LPM Kelurahan Tangkerang Labuai turut hadir dalam pelaksanaan sosialisasi bahaya narkoba. Untuk melihat sejauh mana pemahaman audiens tim pengabdian juga memberikan doorprize untuk audiens yang dapat menjawab pertanyaan dari sosialitator BNN. Maka dari itu melihat antusias audiens dalam menjawab pertanyaan, tim pengabdian pun menarik kesimpulan bahwa sosialisasi ini dapat di terima dan di pahami masyarakat Kelurahan Tangkerang Labuai RW 03. Setelah kegiatan sosialisasi mahasiswa menayangkan film G30SPKI berharap agar seluruh elemen masyarakat dapat mencintai bangsa Indonesia setelah melihat perjuangan para pahlawan, karena sejatinya bangsa yang hebat ialah bangsa yang dapat mengenang arti perjuangan pahlawan bangsa.



Gambar 6 : Sosialisasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

8. Pemanfaatan Lahan Kosong Menanam TOGA dan Edukasi pencegahan kekerasan seksual terhadap anak.

Mahasiswa memanfaatkan lahan kosong di daerah perkotaan untuk membuat taman obat keluarga yang dilengkapi pengetahuan cara pengelolaan dan cara memanfaatkan tanaman tersebut menggunakan QR code serta mahasiswa mengajarkan anak-anak mengembangkan kemandirian dan kreatifitas dengan membantu tim pengabdian menanam tanaman serta melukis pagar dengan kreatifitas mereka, serta tim pengabdian mengedukasi anak-anak agar mereka mengetahui hal-hal yang boleh di sentuh dan tidak boleh disentuh pada tubuh mereka agar mereka dapat memahami apabila ada yang ingin melakukan hal yang tidak pantas pada tubuh mereka.



Gambar 6 : Kegiatan Tambahan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

SIMPULAN

Dari berbagai pembahasan kegiatan ini maka dari itu tim pengabdian menarik kesimpulan bahwa anak-anak generasi ini butuh pembaharuan metode belajar seperti *fun outdoor learning* ini, sehingga mereka dapat tertarik dalam menuntut ilmu daripada bermain esport menggunakan gadget. Karena dengan banyaknya mereka bersosialisasi dengan lingkungan mereka akan lebih pandai dalam berbicara di kalangan masyarakat.

Sehingga dapat dilihat dampak negative gadget jika tidak di dampingi oleh orang dewasa akan merusak masa depan anak. Karena dengan gadget tidak ada batasan pengetahuan dari berbagai macam belahan dunia, sehingga dengan mudah anak-anak

mengakses, meniru apa yang telah mereka lihat dan ketehau. Dan tim pengabdi berharap dengan rancangan kegiatan yang disuguhkan anak-anak dapat menikmati pembelajaran yang ada serta tertanam di jiwa anak bahwa apa yang baik mereka lakukan dan yang tidak baik mereka tinggalkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan dilaksanakannya semua rangkain program kerja, maka mahasiswa KKN Kelompok 10 Universitas Muhammadiyah Riau mengucapkan puji syukur kepada Tuhan YME, serta kepada seluruh civitas dan tim pengabdi Universitas Muhammadiyah Riau, Kepala Kecamatan Bukit Raya, Kepala Lurah Tangkerang Labuai, Ketua LPM Tangkerang Labuai, Bapak RW 03 dan seluruh elemen tokoh masyarakat yang telah membimbing, dan membantu tim pengabdi selama 32 hari mengabdi di Kelurahan Tangkerang Labuai RW 03, karena itu semua program kerja dapat dilaksanakan dengan baik dan tepat waktu, suatu pengabdian yang sangat mengesankan untuk tim pengabdi, sehingga tim pengabdi mendapatkan banyak pelajaran yang dapat di petik. Tim pengabdi juga memohon maaf dengan kerendahan hati apabila ada kekhilafan baik tersirat ataupun dalam bentuk perbuatan. Semoga selesainya masa pengabdian tidak terputusnya tali silaturahmi. Semoga Allah melimpahkan rahmat dan ridhanya kepada kita.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Alwahidi *et al.*, “Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur,” *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, vol. 4, no. 2, Mar. 2021, doi: 10.29303/jpmipi.v4i2.682.
- [2] Nuraini Siti, “Pengaruh Penggunaan Metode Outdoor

Learningterhadapkemampuan Berpikiraplikatif Siswa Kelas Iv Padapembelajaran Tematik Disdit Insan Mandiri Jakarta,” Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2018.

- [3] Sutrisno, L. Lestari, N. Septiana, and A. Nursobah, “Pelatihan Public Speaking Basic Kepada Siswa Kelas VI MI dan SD Di Desa Gedung Kabupaten Sumenep Melalui Metode Demonstrasi,” *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, vol. 5, no. 2, pp. 360–372, Sep. 2021, doi: 10.29407/ja.v5i2.15552.