

MENCIPTAKAN RUANG BELAJAR DAN BERMAIN YANG BERVARIATIF BERSAMA RUMAH BERMAIN CERIA

Wirawan Akbar¹, Mohammad Riski Setiawan², Yurico Ahlad Dino³, Zahrie Rasyida
Utomo⁴, Nurfadhilah, SKM., MKM⁵

¹Prodi Ilmu Komunikasi, Fak. Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, 15419

²Prodi Pendidikan Agama Islam, Fak. Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, 15419

³Prodi Administrasi Publik, Fak. Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta,
15419

⁴Prodi Teknik Industri, Fak. Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, 15419

Email wirawanakbar88@gmail.com, riskisetiawan0195@gmail.com, yrcoalddno@gmail.com,
2019450062@student.umj.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang ada di Rumah Bermain Ceria ini yaitu kurangnya fasilitas yang memadai dalam menunjang pembelajaran, sehingga program belajar sambil bermain tebak-tebakan menggunakan *infocus* untuk menonton video animasi menjadi solusinya. Metode pelaksanaan pada program ini yaitu penyuluhan, diskusi dan aksi lapangan. Belajar sambil bermain tebak-tebakan yang dilakukan oleh kelompok KKN 70 ini dibantu oleh pengurus Rumah Bermain Ceria sehingga kegiatan ini bisa berjalan dengan lancar. Hasil dari program belajar sambil bermain tebak-tebakan ini yaitu lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif, nyaman dan antusiasme terhadap pembelajaran yang tinggi.

Kata Kunci : Belajar, Bermain, Tebak-tebakan, dan Aktif

ABSTRACT

The problem in this Ceria Playhouse is the lack of adequate facilities to support learning, so the learning program while playing guessing games using Infocus to watch animated videos is the solution. The implementation method of this program is counseling, discussion and field action. Learning while playing guessing games carried out by the KKN 70 group was assisted by the administrators of the Ceria Playground so that this activity could run smoothly. The results of this guessing-playing learning program are a more active, creative, comfortable learning environment and high enthusiasm for learning.

Keywords: Learning, Playing, Guessing, and Active

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa (I Wayan Cong Sujana, 2019). Pendidikan dimaksud sebagai wadah untuk membina, mendidik, dan memajukan pola pikir bangsa Indonesia agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berilmu, disiplin, bertaqwa kepada Tuhan YME serta mempunyai dedikasi yang tinggi dalam melanjutkan cita-cita perjuangan bangsa (Lazwardi, 2017). Tingkat kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh sumber daya

manusia (SDM) yang berkualitas. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi penduduk dalam hal pendidikan, penyedia sarana dan prasarana yang memadai. Dinamika masyarakat Indonesia saat ini jika dilihat dari perspektif pendidikan dalam masyarakat ada empat sumber masalah yaitu rendahnya kesadaran multicultural, penafsiran otonomi daerah yang lemah, kurangnya sifat kreatif dan produktif, rendahnya kesadaran moral dan hukum (Sodik, 2020), (Handitya, 2018).

Keterbatasan pendidikan dan rendahnya tingkat pendidikan serta keterampilan masyarakat merupakan suatu masalah yang cukup rumit dalam proses

pembangunan. Masyarakat di lapisan bawah semakin jauh dari pusat pelayanan pendidikan, sulit meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, sehingga memperburuk struktur pertumbuhan negara berkembang (Agustinova, 2015).

Setelah menyadari pentingnya pendidikan untuk kehidupan bermasyarakat dalam meningkatkan wawasan dan pemahaman masyarakat melalui budaya membaca serta, menumbuhkan kesadaran masyarakat akan arti pentingnya membaca, menumbuhkan kecintaan anak terhadap sosial budaya Indonesia serta pentingnya legalitas suatu lembaga pendidikan. Melihat hal tersebut maka perlu mengadakan kegiatan-kegiatan yang mendukung dalam peningkatan mutu pendidikan, demi terciptanya pendidikan yang dapat mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa.

KKN berarti mempraktikkan ilmu yang diterima di bangku kuliah secara langsung di tengah-tengah masyarakat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.). KKN merupakan kegiatan intrakulikuler yang memadukan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan metode pemberian pengalaman belajar dan bekerja kepada mahasiswa dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat.

Kegiatan KKN ini bertujuan untuk menunjang pembelajaran pada Rumah Bermain Ceria, sehingga program belajar sambil bermain tebak-tebakan menggunakan *infocus* untuk menonton video animasi menjadi salah satu program yang kami jalankan.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam program pengabdian ini yaitu metode penyuluhan, diskusi dan aksi lapangan. Selama kegiatan materi disampaikan menggunakan video dan pembelajaran langsung sehingga peserta lebih aktif dan kegiatan secara keseluruhan menjadi lebih kreatif dan hidup. Berikut ini merupakan tahapan pelaksanaan program belajar sambil bermain tebak-tebakan pada rumah bermain ceria :

Perencanaan

Mahasiswa mendatangi dan mengkoordinasikan rencana kegiatan bersama dengan pengurus Rumah Bermain Ceria di Cilenggang, Kota Tangerang Selatan yang berupa penyuluhan, diskusi dan aksi lapangan. Penyuluhan serta diskusi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada bimba dan membuka wawasan pengurus bimba mengenai fasilitas yang memadai dan metode kreatif lainnya dapat menunjang pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan bersama-sama di hari Jum'at tanggal 5 Agustus 2022 dengan belajar sambil bermain tebak-tebakan menggunakan video animasi untuk menarik atensi peserta KKN yang kemudian menyuguhkan video animasi yang nantinya akan didiskusikan bersama kesimpulan dari video tersebut. Lalu kami melakukan belajar sambil bermain tebak-tebakan dengan cara mendengarkan suara-suara hewan yang digunakan untuk melatih kefokus pada indera pendengaran dan keaktifan mereka.

3. HASIL PENGABDIAN

Program kegiatan Kuliah Kerja Nyata atau KKN di Rumah Bermain Ceria Cilenggang Kota Tangerang Selatan yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 5 Agustus 2022 yaitu program senam bersama dan belajar sambil bermain tebak-tebakan. Hasil dari program belajar sambil bermain tebak-tebakan ini yaitu lingkungan belajar yang lebih aktif, kreatif, nyaman dan antusiasme terhadap pembelajaran yang tinggi. Dimana pada program kegiatan belajar sambil bermain tebak-tebakan bersama ini didapatkan dokumentasi sebagai berikut :



Gambar 1 Menonton Video Animasi



Gambar 2 Memperhatikan Video Animasi



Gambar 3 Belajar dan bermain Tabak-
Tebakan



Gambar 4 Pemberian Reward



Gambar 5 Foto Bersama dengan Mitra KKN

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini menyimpulkan bahwa peran modal sosial dapat digunakan untuk masyarakat dalam bentuk pengetahuan lokal, yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai sarana memberikan pemahaman kepada pengurus bimba Rumah Bermain Ceria tentang bagaimana fasilitas dan metode kreatif lain yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan efisien terhadap kemampuan calistung anak dan pentingnya bimbingan belajar dalam memberikan pemahaman materi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan laporan dan tugas makalah ini yang bertemakan “Menciptakan Ruang Belajar Dan Bermain Bersama Rumah Bermain Ceria” dengan tepat waktu. Shalawat serta salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Dr. Ma'mun Murod, M.Si selaku rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ibu Prof. Dr. Tri Yuni Hendrawati, M.Si, IPM, ASEAN selaku ketua LPPM UMJ, Ibu Dr. Lusi Andriyani, SIP., M.Si selaku ketua KKN Reguler, Ibu Nurfadhilah, SKM., MKM selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) kelompok 70 KKN UMJ 2022, Ibu Lilis Robiyati Awaliyah, Spd.I selaku Pengurus Rumah Bermain Ceria mitra kelompok 70 KKN UMJ 2022, serta rekan-rekan mahasiswa kelompok 70 KKN UMJ 2022 yang telah bekerja sama untuk menyelesaikan kegiatan dan laporan KKN UMJ 2022 ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, P. B. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Hidayat, S. (2013). *Teori dan Prinsip Pendidikan*. PT Pustaka Mandiri.

- Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
(2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2018 tentang Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Nonformal*.
- Lazwardi, D. (2017). Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 99-112.
- Rusi Rusmiati Aliyyah, R. W. (2021). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 664-665.
- Sujana, I. W. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 26-39.
- Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Syardiansah. (2019). Pengembangan Kompetensi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Samudra KKN Tahun 2017). *Jim Upb*, 57-68.