

Workshop Belajar Sambil Bermain: Permainan *Outdoor* di Kota Kendari

Ode Yahyu Herliany Yusuf ^{1*}

Sasmin ²

Rosnawati ³

Wa Ode Heni Fitriani ⁴

Hesti ⁵

Ahmad ⁶

^{1*,2,3,4,5,6} Universitas Sulawesi Tenggara, Kota Kendari, Indonesia

odeyahu@un-sultra.ac.id ^{1*)}

sasminlkaramoy@gmail.com ²⁾

rosnawati354@gmail.com ³⁾

waodehenifitriani@gmail.com ⁴⁾

hesti.sosiolog@gmail.com ⁵⁾

ahmad.edukasi@gmail.com ⁶⁾

Kata Kunci: [*Belajar Sambil Bermain, Permainan Outdoor, Pendidikan Anak Usia Dini, Pembelajaran PAUD*]

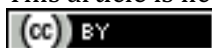
Abstrak: Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Workshop “Belajar Sambil Bermain: Permainan *Outdoor* di Kota Kendari bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta aktif melalui permainan *outdoor*. Pembelajaran *outdoor* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik. Dengan mengikuti kegiatan *workshop* permainan *outdoor*, pendidik mengenalkan serta menstimulasi peserta didik untuk belajar dan mengenal lingkungan sekitar dan juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa kanak-kanak awal, yang berlangsung hingga usia 8 tahun, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Selama tahun-tahun ini, otak anak yang baru berkembang sangat elastis dan responsif terhadap perubahan karena miliaran sirkuit saraf terpadu terbentuk melalui interaksi genetika, lingkungan, dan pengalaman. Perkembangan otak yang optimal memerlukan lingkungan yang merangsang, nutrisi yang cukup, dan interaksi sosial dengan pengasuhan yang penuh perhatian. Pengasuhan yang dimaksud disini adalah pendidik, dimana menurut Yusuf, Putri, Harti & Rahmawati (2023) menjelaskan bahwa hubungan kelekatan antara pendidik dan peserta didik sangatlah penting karena hubungan yang baik dapat mempengaruhi pencapaian kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek perkembangannya.

Anak yang sering bermain di *outdoor* memiliki kemampuan berperilaku sosial yang baik, yang dimiliki sejak dini sebagai landasan bagi perkembangan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas sehingga anak usia dini pada taman kanak-kanak merupakan makhluk sosial yang membutuhkan kehadiran orang lain dalam kehidupannya dan memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima oleh kelompoknya serta mampu bergabung dengan teman sebayanya (Yusuf, Hady, Hasriana, Magfira & Selfianti, 2023).

Untuk mengembangkan dan menstimulasi semua perkembangan, tentunya harus sesuai dengan kebutuhan utama mereka yaitu bermain. Bermain adalah pengalaman belajar dan komponen penting bagi perkembangan anak karena memungkinkan anak-anak meniru perilaku orang-orang di sekitar mereka dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Cohen (2018) meneliti bagaimana anak-anak bermain dengan benda, bahasa, satu sama lain, dan orang tua mereka untuk mengungkap bagaimana bermain memungkinkan anak-anak belajar cara bergerak, berpikir mandiri, berbicara, dan berimajinasi. Cohen menyarankan bahwa banyak pengalaman formatif kita dalam bermain menginformasikan diri kita di masa depan, dan mengeksplorasi bagaimana bermain dapat membantu kita menjadi orang tua yang lebih baik. Sehingga untuk memfasilitasi kebutuhan tersebut, pendidik siap dengan metode-metode sesuai kebutuhan anak. Beberapa strategi yang dapat dilaksanakan dan berpotensi efektif antara lain melaksanakan program pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan minat anak, menggunakan metode pembelajaran interaktif dan kolaboratif, serta memfasilitasi lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung.

Hendraswaeri, Fadhilah, & Rintayati (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran *outdoor* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik. Dengan pembelajaran *outdoor*, peserta didik dapat mengenal lingkungan sekitar dan juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan di dalam kelas. Pembelajaran *outdoor* membantu peserta didik untuk lebih mengenal lingkungan sekitar baik *indoor* maupun *outdoor*. Lingkungan sekitar memberikan pelajaran yang nyata bagi siswa yang membutuhkan konsep secara nyata agar dapat dipahami lebih dalam.

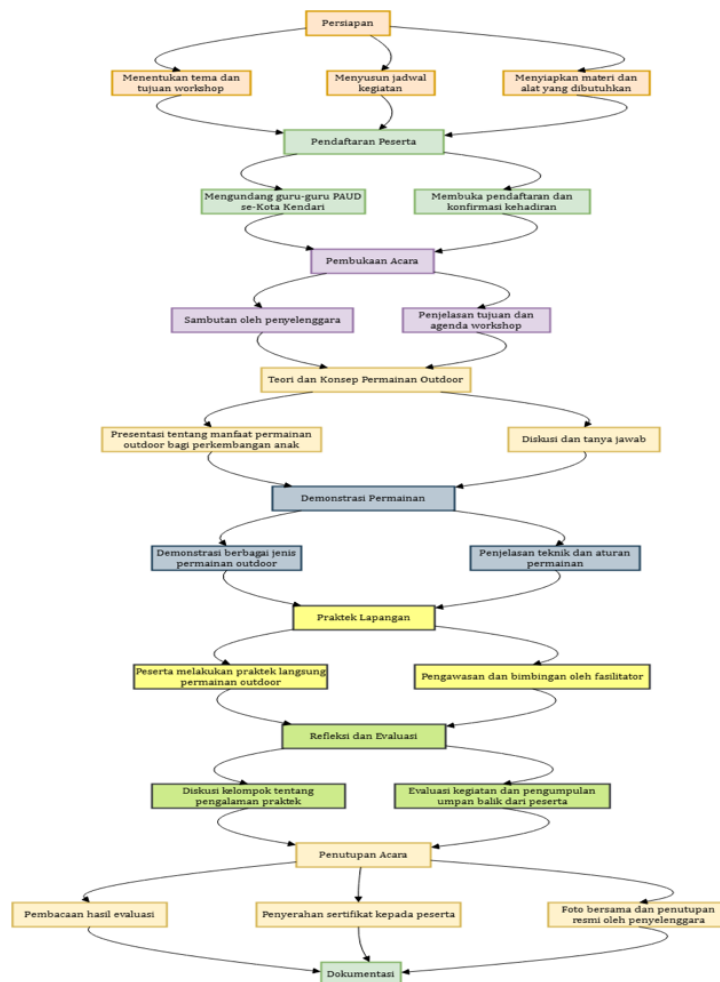
Andini, Santi & Amri (2023) menyatakan bahwa masih banyak kecamatan di Kota Kendari yang belum memiliki fasilitas PAUD. Hal ini menjadi dasar latar belakang dari kegiatan *workshop* kegiatan *outdoor* pada pembelajaran. Sejatinya suatu pembelajaran berfokus pada minat peserta didik, dimana peserta didik sangat menyukai bermain di

outdoor. Tujuan *workshop* ini untuk memfasilitasi dan mendukung para pendidik, mendesain kegiatan-kegiatan belajar sambil bermain di *outdoor*.

Metode Pelaksanaan

1. Kegiatan *workshop* dilakukan selama 2 hari, dan bekerja sama dengan Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) Sulawesi Tenggara. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Hari Tanggal : 23 Mei 2024
Waktu : 09.00 – 12.00
Sasaran : Pendidik Taman Kanak-kanak se Kota Kendari
Lokasi : Universitas Sulawesi Tenggara
Tema : *Workshop* “Belajar Sambil Bermain: Permainan *Outdoor* di Kota Kendari.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pkm



Gambar 2. Awal Pembukaan Bersama Ketua IGTKI Sultra



Gambar 3. Pemateri 1 menjelaskan bentuk permainan

2. Kegiatan *workshop* ini bekerja sama dengan organisasi IGTKI Sulawesi Tenggara, terutama yang berada di area Kota Kendari. Hal ini dilakukan karena organisasi ini memiliki komunitas besar yang menaungi seluruh pendidik yang berada di Sulawesi Tenggara.
3. Metode Pengabdian (persiapan, penyuluhan, pelatihan, pendampingan, demonstrasi, dll);
 - a. Persiapan

Kegiatan *workshop* ini berkolaborasi antara dosen-dosen PAUD di Universitas Sulawesi Tenggara dengan organisasi IGTKI Sulawesi Tenggara, yang merupakan salah satu kegiatan tridharma pada perguruan tinggi dibidang Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Setelah melakukan riset, diputuskan untuk melaksanakan kegiatan *workshop* dengan tema “Bermain Sambil Bermain: Permainan *Outdoor* di Kota Kendari. Hal ini sesuai dengan kebutuhan para pendidik, dimana mereka hanya berfokus pada apa yang ada didalam ruangan kelas (*indoor*).



Gambar 4. Persiapan Kegiatan

b. Pelaksanaan *Workshop*:

Pada saat pelaksanaan, dimulai dengan sedikit memberikan sedikit materi kepada peserta yang hadir, ada sesi tanya jawab dan terakhir melakukan kegiatan inti yaitu mempraktekkan kegiatan-kegiatan bermain yang sederhana, namun kegiatan bermain ini dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Peserta diajak untuk mendesain kegiatan bermain dengan menggunakan dengan satu alat, namun bisa dijadikan beberapa permainan.

Ada 3 contoh kegiatan yang diperagakan, antara lain:

- 1) Tangkap bola
- 2) Bola keranjang
- 3) Bola warna



Gambar 5. Pemateri 2 memberikan contoh sebelum praktek



Gambar 6. Pemateri 3 memberikan contoh kepada peserta

Antusiasme peserta sangat tinggi hingga waktu pelaksanaan kegiatan *workshop* selesai. Peserta juga memberikan ide-ide bermain *outdoor* sesuai dengan tema atau dengan satu alat dapat dijadikan beberapa permainan. Kegiatan akhir ditutup dengan dokumentasi Bersama dosen-dosen di Universitas Sulawesi Tenggara.



Gambar 7. Diskusi tanya jawab, bertukar ide dan pengalaman

4. Indikator Keberhasilan;

a) Indikator keberhasilan Umum:

- 1) Keaktifan Peserta; adanya tingkat partisipasi pada setiap kegiatan yang berlangsung, dan adanya antusias seluruh peserta dalam mengajukan pertanyaan serta membagi pengalaman mereka 663esame di sekolah masing-masing. Ketika ditugaskan untuk mendesain kegiatan bermain dengan menggunakan satu alat, peserta mengeluarkan ide-ide yang sangat menarik.
- 2) *Knowledge* dan *Skills*; adanya peningkatan dalam pemahaman peserta *workshop* akan pentingnya manfaat permainan *outdoor* bagi perkembangan anak usia dini. Serta, peserta *workshop* mampu mendesain dan mengimplementasikan permainan *outdoor* yang sangat kreatif dan sesuai kebutuhan pada anak usia dini.
- 3) Perubahan Sikap; pada saat kegiatan banyak peserta terbuka terhadap ide-ide yang berhubungan dengan pembelajaran melalui permainan *outdoor*.

Peserta juga mengadaptasi permainan-permainan yang telah diberikan oleh pemateri.

b) Indikator keberhasilan Khusus:

- 1) Pengetahuan akan perkembangan anak usia dini; para peserta bisa mengidentifikasi tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini, serta Menyusun kegiatan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Peserta juga mampu memahami akan pentingnya menyediakan lingkungan yang dapat menstimulasi dan merangsang perkembangan anak agar tetap aktif.
- 2) Keterampilan sebagai fasilitator dalam permainan; para peserta dapat menciptakan keadaan suasana belajar yang menarik dan mampu berkolaboratif, dan peserta mampu memberikan instruksi yang sangat jelas dan mampu memberikan umpan balik positif pada anak.
- 3) Kemampuan pendidik dalam membuat alat permainan edukatif; para peserta mampu membuat alat permainan edukatif sederhana dari bahan yang ada di sekitar. Peserta juga dapat memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran

5. Metode Evaluasi

Untuk mengukur tingkat keberhasilan dari kegiatan *workshop*, menggunakan metode observasi. Dimana pada saat kegiatan sedang berlangsung, pemateri langsung mengobservasi para peserta. Dengan mengumpulkan foto dan video kegiatan sebagai bukti visual. Dengan bermain dapat membantu anak memahami akan dunia yang ada di sekitarnya lebih baik.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan *Wokshop* ini ditujukan kepada pendidik di tingkat PAUD sekota Kendari dinyatakan sangat berhasil dilaksanakan pada tanggal 23 mei 2024, bertempat di 664esame kampus Universitas Sulawesi Tenggara. Kegiatan ini diadakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan *outdoor* yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Hasil yang didapatkan sesuai tujuan dari kegiatan ini, dimana adanya peningkatan dan pemahaman tentang permainan *outdoor* dan manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini setelah mengikuti *workshop* ini. Peserta menjadi lebih antusias pada saat merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan juga aktif. Mereka lebih terbuka terhadap ide-ide yang baru dan akam mencoba hal-hal yang berbeda dan mengimplemntasikan di sekolah masing-masing. Kegiatan *workshop* ini juga memfasilitasi terbentuknya jaringan 664esame664ma antar 664esame pendidik, dimana terjalin diskusi dan saling bertukar pengalaman pada saat keguiatan sedang berlangsung.



Gambar 8. Peserta mempraktekkan permainan

Kegiatan ini dilaksanakan tentu ingin mengingatkan kembali kepada peserta, yaitu para pendidik di Taman Kanak-kanak bahwa sejatinya di usia anak usia dini, kegiatan berfokus pada belajar sambil bermain. Langeveld menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas anak-anak yang paling utama. Pada proses tumbuh kembang mereka, bermain berperan sangat krusial, karena dengan bermain anak-anak bukan hanya bersenang-senang. Akan tetapi, kegiatan itu dapat mengembangkan berbagai kemampuan seperti bahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional (Matulessy & Muhid, 2022). Jean Piaget (Yani, 2021, p.10) menyebutkan beberapa tahapan dalam bermain berdasarkan usia, antara lain permainan sensori motorik ($\frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ tahun), permainan simbolik (2-7 tahun), permainan social yang memiliki aturan (8-11 tahun), dan permainan yang memiliki aturan dan olahraga (11 tahun keatas).

Ada 2 jenis model permainan, yaitu permainan *indoor* dan *outdoor*. Permainan *indoor* merupakan kegiatan bermain yang dilakukan didalam ruangan yang tidak terlalu luas dan terbatas. Sedangkan permainan *outdoor* akan dilakukan diluar ruangan, dengan media yang ada pada lingkungan tersebut (Supendi dan Nurhidayat, 2007, p.16). Belajar tidak harus masuk di gedung berkotak, duduk manis, melipat tangan, dan menunggu arahan guru. Belajar akan lebih efektif jika dilakukan di *outdoor*, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Murdiono, Saputra & Safari (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan pada saat bermain di *outdoor* memiliki dampak yang positif pada peningkatan kebugaran fisik siswa. Menariknya lagi, penelitian ini menemukan bahwa minat atau motivasi peserta didik pada saat bermain di *outdoor* berpengaruh besar pada peningkatan kebugaran yang peserta didik dapatkan.

Kesimpulan

Kegiatan Workshop: Belajar Sambil Bermain: Permainan Outdoor di Kota Kendari yang diikuti oleh (jumlah) pendidik PAUD berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman para pendidik dalam mendesain kegiatan belajar mengajar yang

menyenangkan serta aktif melalui permainan outdoor. Hal ini sejalan dengan pendapat dari teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan LAngebeld. Dimana hasil penelitian telah menunjukkan korelasi positif antara permainan outdoor serta kebermanfaatannya pada perkembangan anak usia dini yang meningkat secara signifikan pada kebugaran fisik peserta didik. Sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dan juga tumbuh sehat, cerdas dan tentunya Bahagia.

Hal baru dari kegiatan workshop ini adalah pendidik PAUD mampu merancang pembelajaran melalui permainan outdoor. Untuk di Kota Kendari, pendekatan belum banyak yang menerapkan di PAUD, hal ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pendidik dan sekolah-sekolah PAUD yang lain. Manfaat dari kegiatan ini pada masyarakat adalah adanya peningkatan kompetensi pada pendidik, terkhusus pendidik di PAUD. Sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas Pendidikan anak usia dini.

Secara teoritis kegiatan workshop ini berkontribusi menguatkan relevansi akan teori belajar sambil bermain pada anak usia dini dengan menggunakan pendekatan permainan outdoor. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Murdiono, Saputra dan Safari (2022), yang mendukung efektivitas pada permainan outdoor yang tidak hanya menstimulasi perkembangan anak akan tetapi juga meningkatkan kebugaran fisik.

Rekomendasi kami sebagai penulis, bahwa penulis menyarankan untuk melakukan kegiatan workshop berikutnya dengan tema yang tidak keluar dari permainan outdoor. Serta mengunjungi sekolah PAUD yang telah mengimplementasikan pembelajaran ini. Kegiatan ini tentunya merupakan kesempatan besar bagi para pendidik untuk melihat praktiknya secara langsung dan belajar dari pengalaman para pendidik tersebut.

Ucapan Terimakasih

Kami tim dosen dari Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, sangat berterima kasih kepada Kampus Universitas Sulawesi Tenggara dan para pendidik PAUD dari Lembaga IGTKI Sulawesi Tenggara karena telah berkontribusi dan mengikuti kegiatan PKM dengan tema "Workshop: Belajar Sambil Bermain: Permainan Outdoor di Kota Kendari".

Referensi

- Af'al, W. (2023). Tindak tutur asertif guru dalam sosialisasi program paud kepada orang tua siswa di TK kuncup mekar pitulua kabupaten kolaka utara provinsi sulawesi tenggara= *The Teachers' Assertive Speech Acts in Early Childhood Education Programs Socialization to Students' Parents at Kindergarten "Kuncup Mekar Pitulua", North Kolaka Regency* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Andini, A., Santi, S., & Amri, S. B. (2023). Pusat Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Kendari dengan Pendekatan Arsitektur Ekologi. *Garis: Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 8(3), 1-9.

Cohen, D. (2018). *The development of play*. Routledge.

Early childhood development - UNICEF DATA

Hendraswaeri, M. N., Fadhilah, S. S., & Rintayati, P. (2019, January). The Application of Outdoor Learning Method as a Means of Knowing the Environment. In *International Conference on Science, Technology, Education, Arts, Culture and Humanity- " Interdisciplinary Challenges for Humanity Education in Digital Era"(STEACH 2018)* (pp. 69-72). Atlantis Press.

Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165-178.

Murdiono, A. S., Saputra, Y. M., & Safari, I. (2022). Pengaruh permainan outdoor education dengan tingkat motivasi terhadap kebugaran jasmani siswa. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(2), 168-178.

Supendi, P., Nurhidayat. (2007). *Fun game: 50 permainan menyenangkan di indoor dan outdoor*. Penebar Plus.

Yani A. (2021). Aktivitas permainan dalam *outdoor* education. Ahlimeadia Press.

Yusuf, O. Y. H., Putri, A., Harti, W., & Rahmawati, R. (2023). Educator and Student Engagement Relations. *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 501-505.

Yusuf, O. Y. H., Hady, S. A. N., Hasriana, H., Magfira, M., & Selfianti, S. (2023). Contribution of Peer Relations. *AURELIA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 525-528.