

# Penerapan Outdoor Game Untuk Menarik Minat Baca Anak Jalanan

Sianna<sup>1</sup>, Ikhwan Sawaty<sup>\*2</sup>, Fahmi Hidayat<sup>3</sup>, Indra Wangsawan<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris,

<sup>2</sup>Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Parepare

e-mail: <sup>1</sup>sayasianna@gmail.com, <sup>\*2</sup>ikhwanreire@gmail.com

## Abstrak

*Pengabdian ini bertujuan untuk menarik minat baca anak jalanan di kota Parepare sebagai upaya mengurangi permasalahan buta aksara yang menyebabkan keterbatasan dalam berbagai aspek yang berujung ketertinggalan dan keterbelakangan. Kegiatan ini dilaksanakan bersama AKSARA sebagai mitra, PD IPMParepare dan EESA FKIP UMPAR. Dalam pelaksanaan kegiatannya, AKSARA belum memiliki metode khusus serta media ajar yang dapat menarik minat anak-anak untuk belajar membaca. Selain itu, personel mereka pun kurang memadai dalam hal kuantitas untuk membimbing anak-anak membaca secara intensive. Berdasarkan permasalahan yang ada, tim pengabdian mengusulkan kegiatan Outdoor Game untuk menarik minat baca anak-anak jalanan yakni permainan yang dilakukan di luar ruangan. Bermain di luar ruangan merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kognitif dan kepekaan sosial anak. Ada 4 jenis kegiatan outdoor game yang diterapkan yaitu menjodohkan, melabeli, menyusun kata/kalimat acak, dan memperagakan atau menebak. Selama proses kegiatan ini, dilakukan monitoring terhadap kemampuan membaca anak-anak serta evaluasi terhadap outdoor game ini sendiri. Dengan penerapan permainan ini, anak-anak menunjukkan peningkatan minat membacanya. Hal ini tampak dari beberapa indikator seperti datang lebih awal di tempat kegiatan, antusias mengikuti kegiatan belajar membaca, jumlah anak yang bergabung juga bertambah. Selain itu, kemampuan anak dalam mengenal huruf, menyusun kata dan kalimat pun semakin baik.*

**Kata kunci:** anak jalanan, minat baca, outdoor game

## 1. PENDAHULUAN

Sebagai warga negara, anak jalanan memiliki hak untuk memperoleh pengajaran seperti yang tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 1. Namun, kenyataannya, banyak dari mereka yang sama sekali belum pernah mengenyam pendidikan. Kalaupun ada, mereka hanya memperoleh pendidikan dalam waktu yang singkat. Tak jarang dari mereka yang bahkan tidak tamat sekolah dasar. Di kota Parepare sendiri, terdapat sejumlah anak jalanan yang mengalami hal serupa. Karena mereka tidak memiliki rutinitas bersekolah seperti anak-anak yang lain, waktu mereka dihabiskan untuk membantu orangtua mereka seperti menjadi pedagang asongan, mengamen, kuli panggul di pasar bahkan meminta-minta. Berdasarkan keterangan yang diperoleh, anak-anak ini tidak hanya berasal dari kota Parepare tetapi juga ada yang berasal dari Makassar dan Jeneponto.

Kondisi anak jalanan yang hampir tak tersentuh pengajaran ini mengundang empati komunitas-komunitas pemerhati pendidikan di kota Parepare salah satunya AKSARA. Nama AKSARA sendiri adalah singkatan dari Aksi Anak Belajar Bersama yang dibentuk pada Januari 2020 dengan jumlah relawan tetap sekitar 10 orang. Namun, karena memiliki kesibukan masing-masing, tidak semua dapat berpartisipasi langsung pada tiap pertemuan. Ini

menyebabkan mereka kadang kewalahan memberikan bimbingan pada anak-anak yang dating secara intensif. Tujuan utama dibentuknya AKSARA adalah untuk membangun kesadaran belajar khususnya membaca pada anak-anak. Sebagai usaha awal, mereka menyediakan lapak baca dan kegiatan bermanfaat lainnya untuk memberikan akses pendidikan bagi anak-anak yang terkendala dalam mengenyam pendidikan secara formal seperti anak-anak jalanan. Selain itu, komunitas ini berencana menyediakan kelas keterampilan bagi anak-anak yang berekonomi rendah, dengan harapan setelah berhasil merealisasikan kegiatan ini, anak-anak dapat mandiri secara ekonomi. Begitupun dengan keluarga mereka yang berminat untuk mengikuti kelas keterampilan yang dibuka nantinya. Sekalipun, pekerja anak di bawah umur sangat dihindari, memiliki keterampilan agar bisa mandiri secara ekonomi adalah lebih baik untuk mengurangi pengemis.

Kegiatan mereka bertitik di pusat kota Parepare yaitu di Tugu Adipura, Senggol pada tahun 2020 dan tahun ini di Lapangan Andi Makkasau. Untuk saat ini, kegiatan ini dilaksanakan pada setiap hari Jum'at pukul 16.00-17.45 WITA tiap pekannya. Anak-anak yang ikut berpartisipasi pada setiap pertemuan beragam jumlahnya, berkisar 10-15 anak. Bergantung pada kesempatan mereka yang notabene berprofesi sebagai pengamen dan penjual asongan. Selain mereka, ada juga anak-anak yang sekedar singgah untuk ikut belajar, menggambar, dan membaca. Kisaran usia mereka pun beragam. Mulai dari anak usia dini 3-6 tahun (pra-sekolah) hingga anak remaja berusia 15 tahun atau seusia anak kelas 3 sekolah menengah pertama. Namun, dari perbandingan jumlahnya, anak pra sekolah dan anak SD yang lebih dominan berpartisipasi. Akan tetapi, kedatangan mereka lebih cenderung datang untuk menggambar, mewarnai dan bermain. Masih sedikit dari mereka yang benar-benar datang untuk tujuan membaca.

Sejauh ini, menurut koordinator AKSARA, belum ada bentuk kegiatan khusus yang mereka lakukan untuk mengajar anak-anak membaca. Hanya sekedar bermain sambil belajar seperti ketika menghadapi anak yang belum terlalu mengenal huruf, mereka diajarkan melalui latihan menulis. Jadi, belum ada program khusus yang disediakan. Pengenalan terhadap kosa kata bahasa Indonesia masih dilakukan sehubungan dengan kemampuan membaca yang masih belum terlalu fasih. Belum terlalu fasih yang dimaksudkan adalah terkadang masih terdapat kata yang tidak familiar, sehingga membutuhkan waktu untuk membenarkan cara bacanya. Kendala yang dihadapi dimulai dari kemampuan dasar anak untuk mengenal huruf bagi pra sekolah. Anak usia pra sekolah masih belum bisa membaca dan masih belajar mengenal huruf. Berbeda dengan kemampuan membaca anak-anak usia sekolah dasar sudah bisa membaca mandiri, meskipun rata-rata kemampuan membacanya belum terlalu fasih. Anak seusia sekolah menengah pertama sudah lebih fasih saat membaca. Namun evaluasi terkait pemahaman mereka terhadap isi bacaan belum pernah dilakukan. Terlebih lagi mereka belum memiliki sarana berupa alat peraga yang bisa memudahkan mereka dalam mengajar anak-anak membaca.

Berikut disajikan gambar yang didokumentasikan saat melakukan survei dan analisis masalah mitra. Jumlah relawan yang datang tidak sebanding dengan jumlah anak-anak yang datang. Terlihat di gambar 1 dan 2 anak-anak lebih banyak yang memilih menggambar dan mewarnai.



Gambar 1. Aktifitas belajar anak-anak bersama komunitas AKSARA

Dengan memperhatikan situasi ini, maka pengabdian ini bermaksud untuk membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam mewujudkan tujuan mulia AKSARA untuk membangun kesadaran membaca anak-anak dengan menerapkan *outdoor game*. Outdoor game ini ditujukan untuk menarik minat membaca anak-anak utamanya anak jalanan di kota Parepare.

Berdasarkan situasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yang dialami oleh mitra, antara lain:

1. Mitra telah menyediakan lapak baca dengan buku-buku yang bervariasi dan menarik namun anak-anak yang datang lebih banyak berminat untuk mewarnai dan menggambar karena kegiatan membaca yang dilakukan kurang menarik.
2. Kurangnya media atau alat peraga yang dapat digunakan untuk mengajar anak-anak membaca terutama untuk anak-anak pra sekolah dan anak seusia sekolah dasar.
3. Kurangnya SDM yang membantu dalam pengajaran membaca bagi anak-anak menyebabkan mitra kewalahan membagi diri untuk memberikan pengajaran yang maksimal.
4. Alokasi waktu pertemuan yang disediakan untuk pendampingan hanya sekali dalam sepekan dengan durasi waktu kurang lebih satu setengah jam, sehingga menyebabkan pendampingan membaca bagi anak-anak jalanan kurang optimal sehingga hasilnya secara progresif juga lambat.

Adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas berupa tindakan nyata sebagai berikut:

- a. Penerapan *outdoor game* untuk menarik minat belajar anak-anak jalanan.  
*Outdoor game* atau permainan di luar ruangan merupakan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan membuatnya melakukan dan mengalami sesuatu secara langsung [1]. Kegiatan ini dipilih sebagai solusi karena target kami bersama mitra adalah anak-anak. Seperti yang dikemukakan oleh para ahli psikologi bahwa usia dini atau tahun-tahun awal kehidupan anak sangat menentukan dalam pengembangan potensi anak [2]. Dimana, dunianya adalah dunia bermain. Sebagian besar waktunya dihabiskan dengan bermain dibanding kegiatan lainnya seperti belajar [3]. Dengan bermain, anak-anak dapat mengekspresikan dirinya. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian, meletakkan dasar pengembangan bahasa, dan merupakan cara dinamis untuk belajar [4]. Oleh karena itu, sangat perlu memberikan stimulus atau pembelajaran bagi anak melalui permainan yang edukatif.
- b. Mengadakan peralatan yang digunakan untuk mengajar anak-anak jalanan membaca seperti karpet huruf, *flash card* abjad, boneka tangan, papan tulis, spidol dan peralatan lainnya yang dibutuhkan saat proses pengajaran.  
 Dalam dunia pendidikan, peralatan yang digunakan untuk mendukung jalannya pembelajaran secara efektif dan efisien adalah media pembelajaran. Secara spesifik, Abi Hamid, dkk. menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran yaitu: Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera [5].
- c. Terjun langsung dan mengajak Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) Parepare serta mahasiswa dari English Education Students Association (EESA) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Parepare (UMPAR) untuk bekerjasama membantu mitra dalam membimbing anak-anak jalanan belajar membaca.  
 Dengan terjun langsung, dan mengajak lebih banyak pihak yang terlibat dalam membimbing anak-anak belajar, maka akan semakin mudah dalam menganalisa kebutuhan belajar setiap anak. Dengan kuantitas pengajar yang banyak, memungkinkan setiap anak memperoleh bimbingan secara privat. Pendampingan secara privat dapat mewujudkan jalinan komunikasi belajar yang intens dan terfokus [6]. Dengan demikian, anak-anak akan

lebih leluasa mengutarakan pendapat maupun pertanyaannya kepada pendampingnya tanpa diperhatikan oleh anak yg lain yg mungkin akan membuatnya malu.

## 2. METODE

### 2.1. Waktu dan tempat

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan mulai bulan Januari hingga bulan Juli tahun 2022 dan yang diawali dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Pelaksanaan kegiatan ini berlokasi di tempat di kota Parepare yakni di Lapangan Andi Makkasau dan Tempat Pelelangan Ikan. Adapun waktu pelaksanaannya adalah setiap hari Jum'at sore pukul 16.00 WITA sampai 17.45 WITA.

### 2.2. Peralatan penunjang

Peralatan penunjang dalam kegiatan ini adalah *flashcard* alfabet, kertas, karpet untuk alas duduk (karena bermain di luar ruangan), papan tulis, spidol, penghapus papan, pewarna, buku bacaan, buku mewarnai.

### 2.3. Metode Pelaksanaan

*Outdoor game* merupakan kegiatan bermain di luar ruangan yang sangat populer dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi pembelajaran untuk anak-anak. Permainan ini diterapkan karena tidak hanya meningkatkan psikomotorik anak, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kognitif dan afektif terkhusus jiwa sosial anak. Dengan bermain, anak-anak tidak akan merasa jenuh saat belajar. Sehingga para pengajar pun tidak kewalahan dalam menarik minat belajar anak jalanan. Permainan ini pun dapat dikembangkan oleh pihak mitra sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak yang mengikuti kegiatan.

Metode pelaksanaannya yakni pemberian pemaparan mengenai penerapan *outdoor game* dan pendampingan dalam penerapannya di lapangan yang melibatkan mitra. Sebagai bentuk kelanjutannya, tim pengabdian dan pihak EESA FKIP UMPAR menjalin kerjasama dengan mitra untuk ikut dalam kegiatan memberantas buta aksara.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai upaya penyelesaian permasalahan yang dialami oleh AKSARA, yakni belum tersedianya program kegiatan yang dapat menarik minat membaca anak-anak jalanan, maka tim pengabdian menyarankan untuk menerapkan kegiatan *outdoor game*. Kegiatan ini disarankan kepada mitra karena yang dihadapi oleh mitra adalah anak-anak yang mana sebagian besar dunianya adalah dunia bermain. Porsi bermain dalam kesehariannya lebih banyak daripada kegiatan lain seperti belajar. Kegiatan *outdoor game* ini berpotensi menarik minat baca anak karena pembelajaran dilakukan sambil bermain. Permainannya pun dapat dikembangkan sesuai kebutuhan. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

### 3.1. Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan mitra (Komunitas ASARA), IPM, dan mahasiswa EESA FKIP Universitas Muhammadiyah Parepare untuk mempersiapkan peralatan yang diperlukan dalam pelaksanaan *outdoor game*. Selain itu juga diberikan pemaparan sekaligus penyamaan persepsi mengenai bentuk kegiatan *outdoor game* yang akan dilakukan. Dan yang tak kalah pentingnya adalah pembagian tugas dan tanggung jawab. Hal ini perlu dilakukan agar dalam pelaksanaannya, kegiatan *outdoor game* dapat berjalan lancar dan terarah.



Gambar 2. Pemaparan program pengabdian dengan AKSARA, IPM dan EESA

Sebagai pihak yang lebih dulu berkegiatan bersama anak-anak, maka mitra kami dalam hal ini Komunitas AKSARA bertanggungjawab untuk membantu tim pengabdian dalam memandu jalannya kegiatan *outdoor game* ini. Tugas utamanya adalah mengumpulkan anak-anak jalanan dan anak-anak sekitar tempat kegiatan yang biasanya berkunjung ke lapak baca mereka dan memfasilitasi tempat pelaksanaan kegiatan ini. Dalam prosesnya akan dibantu oleh personil dari IPM serta adik-adik mahasiswa EESA FKIP UMPAR dalam menyediakan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan dalam permainan ini.

### 3.2. Tahapan Pelaksanaan

Permainan *outdoor game* ini dilakukan secara berkelompok maupun individu. Saat dilakukan secara berkelompok, maka setiap anggota kelompok bekerjasama menyelesaikan permainan yang diberikan. Dan saat dilaksanakan secara individu, maka masing-masing anak menyelesaikan permainan secara mandiri. Format berkelompok dan individu dipersiapkan untuk menyesuaikan jumlah anak yang akan ikut berpartisipasi mengingat hasil wawancara terhadap mitra bahwa jumlah anak yang hadir bervariasi tergantung kesempatan mereka. Hal ini dikarenakan mereka juga bekerja sebagai pengamen atau pedagang asongan.

**Kegiatan pertama**, Menjodohkan yaitu kegiatan mencocokkan gambar dengan tulisannya, dalam pelaksanaannya, disediakan gambar atau foto dan tulisan di papan tulis. Setiap anak atau kelompok diminta untuk mencocokkan gambar dengan tulisannya sambil membacanya dengan keras. Selain itu, anak-anak juga kadang diminta untuk menuliskan nama gambar yang mereka ingin warnai. Jadi, jika mereka harus menuliskan nama gambar yang ingin mereka warnai dengan tepat di papan tulis lalu menyebutkannya dengan lantang. Barulah kemudian diberikan gambar yang mereka inginkan. Atau, mereka diminta mewarnai suatu gambar sesuai nama warna yang diperlihatkan.

**Kegiatan kedua**, mencari/menunjuk benda. Dalam permainan ini, kami menyiapkan kertas yang bertuliskan nama sebuah benda. Anak-anak diminta untuk melihatnya dan membacanya dalam hati. Setelah itu, mereka diminta untuk menunjuk atau mencari benda yang dimaksud.

**Kegiatan ketiga**, kata/kalimat acak dimana anak-anak akan berlomba menyusun huruf/kalimat sesuai kata/kalimat yang disediakan. Dalam permainan ini disediakan *flashcard* huruf dan kata-kata atau kalimat acak di papan tulis. Anak-anak akan diminta untuk menyusun huruf atau kata sesuai dengan yang disebutkan atau dibacakan.

**Kegiatan keempat**, memperagakan atau menebak. Saat memainkan permainan ini, anak-anak diminta untuk membaca tulisan pada papan tulis atau kertas yang telah disediakan dan juga memperagakannya.

Semua kegiatan ini dilaksanakan dengan menyesuaikan kecukupan waktu dan kondisi anak. Jika tidak memungkinkan semua kegiatan ini dilakukan dalam satu kali pertemuan, maka permainan lainnya dilakukan pada pertemuan selanjutnya.

### 3.3. Tahapan Evaluasi

Pada akhir kegiatan ini, dilakukan evaluasi berupa wawancara untuk mengetahui pendapat anak-anak jalanan dan mitra mengenai kebermanfaatan kegiatan ini. Selain itu juga kemampuan membaca anak-anak juga dievaluasi di akhir program ini dengan cara meminta tiap-tiap anak untuk membacakan kata-kata atau kalimat yang disediakan. Dengan demikian, kemampuan membaca anak-anak dapat diukur setelah mengikuti kegiatan ini. Setelah program ini selesai, kegiatan ini diharapkan dapat tetap dijalankan atau dimanfaatkan oleh mitra dalam menarik minat belajar membaca anak-anak khususnya anak jalanan.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa mitra sangat terbantu dengan adanya program ini, kegiatan mereka lebih terarah dan jelas poin-poin yang akan dicapai. Kelengkapan mereka pun semakin bervariasi sehingga lebih mudah dalam mengajar. Minat anak jalanan maupun anak-anak di sekitar lokasi kegiatan meningkat yang ditandai dengan semakin bertambahnya jumlah anak yang ikut belajar, anak-anak juga datang dan berkumpul di lokasi sebelum tim pengabdian dan mitra datang. Jadi, anak-anak yang mengikuti kegiatan ini bukan hanya anak jalanan tetapi juga anak-anak di sekitar lokasi kegiatan. Ini mengindikasikan bahwa program ini memiliki kebermanfaatan dan berhasil menyelesaikan permasalahan mitra. Setelah program ini selesai, kegiatan ini diharapkan dapat tetap dijalankan atau dimanfaatkan oleh mitra dalam menarik minat belajar membaca anak-anak. Begitupun dengan sarana yang telah disediakan diharapkan tetap dimanfaatkan dalam setiap kegiatannya.

## 5. SARAN

Karena dalam kegiatan ini yang menjadi tujuan utama adalah menyelesaikan permasalahan mitra salah satunya terkait minat baca anak jalanan yang telah terselesaikan, maka disarankan untuk melanjutkan kegiatan ini bukan hanya pada minat baca anak tapi juga dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis dan berhitung anak. Kegiatan seperti ini diharapkan menjadi tempat bagi anak-anak yang tidak mengenyam pendidikan formal untuk menimba ilmu. Dengan demikian, kita memiliki peran dalam upaya mewujudkan amanah UUD 1945 untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Parepare yang telah memberi dukungan *financial* terhadap kegiatan PkM ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rozalina, L. (2019). *Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Outdoor Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu).

- [2] Sujiono N.Y. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Pt Indeks
- [3] Pratiwi, W. (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- [4] Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rinekakipta
- [5] Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- [6] Pradnyana, P. B., Sudirman, I. N., & Janawati, D. P. A. (2020). *Pendampingan Kegiatan Belajar Di Rumah Secara Privat Di Masa Pandemi Covid-19 Dilingkungan Kabupaten Bangli Bagian Utara. Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 551-556.