

Pembelajaran Outdoor Learning “Pohon Singgah” Berbasis Lingkungan dan Teknologi pada Anak-Anak di Desa Patti

Fredi Meyer^{1*}, Dovila Johansz¹, Alike Laumaly¹, Dicky Porumau¹, Lestari¹, Sigit Sugiarto¹, Jecklin M. Lainsamputty¹, Michael Inuhan¹, Daellvis Paknany¹, Jenita Wetamsair¹, Marco Letlora¹, Nikson Wlointoda¹, Petrus Laru¹, Ruth Taliak¹, Stelaros Mauday¹, Yuliana Jahlana¹

¹Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Universitas Pattimura, Kabupaten Maluku Barat Daya

Corresponding author email: fredy.meyer@psdku.unpatti.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima: 12 April 2023

Direvisi: 23 April 2023

Disetujui: 1 Mei 2023

Keywords:

Outdoor Learning,
Teknologi Digital,
Bahasa Inggris

ABSTRAK

anak-anak di desa Patti bahwa mereka merasa jenuh dalam belajar bahasa Inggris karena pengetahuan mereka yang masih rendah dalam belajar bahasa Inggris dan anak-anak belum tahu secara maksimal dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. KKN merupakan program yang dikembangkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. KKN bertujuan untuk melakukan Pengabdian dalam Pembelajaran Outdoor Learning dan Digital Technology dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak di Desa Patti, Moa, Maluku Barat Daya. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Outdoor Learning yang dapat digunakan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggris dan teknologi. Kegiatan Pembelajaran Outdoor Learning ini dapat mendapat umpan balik positif bagi anak-anak. Kegiatan ini tercermin dari peningkatan hasil sebelum dan sesudah penerapan Outdoor Learning dan Teknologi berbasis lingkungan untuk anak-anak di Desa Patti, Moa, Maluku Barat Daya.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright@ Author (2023).

1. PENDAHULUAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan suatu program yang dirancang oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Menurut Leiwakabessy [1] Kuliah Kerja Nyata adalah sebuah program di mana mahasiswa berkontribusi kepada masyarakat Indonesia dengan cara berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian. Melalui pendekatan lintas keilmuan dan sektoral, mahasiswa terlibat dalam berbagai proyek yang dilaksanakan pada waktu dan daerah tertentu. Program KKN ini dimaksudkan bahwa sebagai perwujudan tridarma dari perguruan tinggi, mahasiswa harus memiliki kemampuan dalam membantu, mengaplikasikan dan meningkatkan kreativitas pembelajaran bagi masyarakat desa Patti.

Menurut Husamah [2] bahwa dengan outdoor learning, makna belajar akan semakin mendalam karena siswa mengalami situasi dan kondisi yang sesungguhnya atau alami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan berlangsung dengan aktif. Selain itu, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga motivasi siswa untuk belajar meningkat [3].

Dengan mengadopsi metode pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*), suasana pembelajaran berubah secara signifikan. Siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan mengamati objek pembelajaran secara langsung. Dampak positifnya adalah meningkatnya motivasi belajar siswa dan pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran [4].

Pembelajaran di luar kelas dapat dilakukan interaksi secara langsung sehingga dapat melihat objek [5]. Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran luar kelas (*outdoor learning*) berbentuk jelajah lingkungan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, disebabkan adanya perbedaan perlakuan pada pembelajaran luar kelas (*outdoor learning*) berbentuk jelajah lingkungan yang menekankan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa. Para siswa memperoleh informasi melalui interaksi dengan sumber-sumber belajar secara langsung yang dirangkai secara sistematis dengan pembelajaran luar kelas (*outdoor learning*) berbentuk jelajah lingkungan [6]. Dengan melakukan kegiatan diluar kelas sangat diperlukan karena pembelajaran yang sangat efektif yang menyenangkan sehingga dapat membuat anak-anak menjadi aktif dalam proses belajar.

Mahasiswa harus menunjukkan peranannya dalam mengenalkan literasi digital pada anak-anak masyarakat di desa Patti dalam menghadapi tantangan globalisasi yang semakin pesat di era Digital menuju 5.0, sehingga tidak tertinggal informasi dari pendidikan yang semakin berkembang. Menurut Paul Gilster literasi digital ialah suatu potensi guna mengerti serta memanfaatkan informasi dalam beraneka format dan sumber yang tersaji lewat komputer [7]. Perihal ini mengacu pada terdapatnya usaha dalam mencari, mengenal, mengerti, menilai serta melakukan analisis serta memakai teknologi digital. Dapat dikatakan bahwa potensi individu memanfaatkan keterampilan kognitif serta teknis guna memakai teknologi secara tepat dalam bermacam bentuk serta melakukan penemuan, pencarian serta mendeskripsikan informasi dimaknai literasi digital.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya mencakup semua usaha serta perbuatan yang dilaksanakan oleh orang tua serta pendidik dalam merawat, mengasuh serta mendidik anaknya dengan membentuk lingkungan maupun aura yang bias membuat anak menemukan pengalaman yang memberikan peluang serta guna memahami dan mengetahui yang didapatkan anak dari lingkungan berdasarkan pengamatan, menirukan serta bereksperimen yang terjadi berulang juga melibatkan semua potensi kecerdasan anak [8]. Dapat disimpulkan bahwa pengalaman belajar dari lingkungan dan tempat yang dapat digunakan sebagai sarana digital teknologi dari desa Patti sehingga dapat juga meningkatkan kecerdasan pada anak-anak di desa Patti.

Lingkungan berdasarkan UU No.32 Tahun 2009 tentang Pengelolaan dan Perlindungan Lingkungan Hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan peri-kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya [9]. Lingkungan berbeda-beda menurut disiplin ilmu yang dipunyai. Ahli cuaca dan iklim lingkungan berarti atmosfer, sedangkan ahli teknologi lingkungan, maka lingkungan berarti atmosfer dengan ruangnya. Ahli ekologi berpendapat bahwa lingkungan sama artinya dengan habitat hewan dan tumbuhan [10]. Dengan demikian lingkungan yang di dalamnya terdapat tumbuhan seperti “Pohon Singgah” dapat digunakan sebagai tempat pembelajaran di luar kelas. Menurut Rohen and Cohen [11], konsep belajar di luar kelas menjadi hal yang menarik sekaligus solusi untuk menangkal kebosanan dalam belajar.

Menurut Paul Gilster bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format dan sumber yang disajikan melalui komputer [7]. Hal

ini merujuk pada upaya untuk mencari, mengenali, memahami, mengevaluasi, dan menganalisis informasi menggunakan teknologi digital serta memahami pengaruh lingkungan terhadap perkembangan anak melalui observasi, peniruan, dan percobaan yang berulang, serta melibatkan seluruh potensi kecerdasan anak.

Pada kesempatan ini Mahasiswa KKN melihat sejauh mana kemampuan anak-anak di desa Patti dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris dan Teknologi. Kenyataan yang didapatkan dari anak-anak di desa Patti bahwa mereka merasa jenuh dalam belajar bahasa Inggris karena pengetahuan mereka yang masih rendah dalam belajar bahasa Inggris dan anak-anak belum tahu secara maksimal dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Tujuan Pengabdian KKN ini yaitu untuk menerapkan Pembelajaran Outdoor Learning "Pohon Singgah" berbasis lingkungan dan Teknologi pada anak-anak Desa Patti Maluku Barat Daya.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini dilakukan selama 3 minggu dengan melakukan pertemuan setiap minggunya 2 kali pertemuan. Jadwal kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1. Kegiatan minggu pertama dilakukan sebagai observasi terhadap anak-anak di desa Patti, sedangkan kegiatan minggu kedua dan ketiga dipakai sebagai pelaksanaan *Outdoor Learning*. Teknis Pelaksanaan kegiatan *Outdoor Learning* yaitu selama 3 jam dengan 1 jam pertama penjelasan materi bahasa Inggris dan teknologi selanjutnya 2 jam digunakan *Outdoor Learning*.

Tabel 1 Jadwal Kegiatan

No	Minggu Ke-	Jadwal Pelaksanaan
1	I	Senin, 24 Juli dan Rabu, 26 Juli 2022
2	II	Senin, 01 Agustus dan Rabu, 03 Agustus 2022
3	III	Senin, 08 Agustus dan Rabu, 10 Agustus 2022

Adapun tahap-tahap dalam kegiatan Pembelajaran adalah sebagai berikut:

2.1 Tahap Persiapan

Tahapan persiapan yang dilakukan yaitu membuat materi soal seperti *introduction yourself*, *daily activity*, dan *things round environment* dengan menggunakan teknologi yaitu google form. Tahap persiapan melibatkan mahasiswa dan Dosen Pendamping Lapangan (DPL) yang juga merupakan dosen bahasa Inggris. Sehingga materi soal yang dipersiapkan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai dalam program tersebut.

2.2 Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan belajar ini dilakukan selama 3 minggu dengan melakukan pertemuan setiap minggunya sebanyak 2 kali pertemuan. Sebelum mulai kegiatan diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi dengan menggunakan google form. Materi yang diajarkan adalah *introduction yourself*, *daily activity*, dan *things arround environment*. Adapun sumber belajar yang digunakan adalah alam lingkungan yang berada di pantai desa Patti di bawah pohon singgah yang merupakan aktivitas pusat jaringan internet pada desa Patti. Dalam kegiatan ini diterapkan metode *Outdoor Learning* dan Tanya jawab.

2.3 Tahap Evaluasi

Setelah pemberian materi, maka dilakukan tahap evaluasi yang diberikan dalam bentuk soal-soal

latihan. Hal ini bertujuan untuk melihat kemampuan anak-anak di desa Patti dalam pemahaman Bahasa Inggris dan teknologi. Pada bagian metode penerapan, uraikanlah dengan jelas dan padat metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dicanangkan dalam kegiatan pengabdian. Hasil pengabdian itu harus dapat diukur dan penulis diminta menjelaskan alat ukur yang dipakai, baik secara deskriptif maupun kualitatif. Jelaskan cara mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian. Tingkat ketercapaian dapat dilihat dari sisi perubahan sikap, sosial budaya, dan ekonomi masyarakat sasaran.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Program kegiatan Pengabdian mengajar di desa Patti yang dilaksanakan selama 3 minggu. Kegiatan mengajar pada minggu pertama pada Senin, 24 Juli 2022 merupakan kegiatan observasi dan pada hari Rabu, 26 Juli yang dilakukan selama 2 jam dari pukul 16.00-18.00 WIT. Dalam melaksanakan observasi selama 2 jam. Mahasiswa KKN memberikan berbagai soal-soal latihan Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Teknologi yaitu google form. Disini dapat dilihat bahwa anak-anak desa Patti mulai baru pertama kali menggunakan teknologi dalam belajar bahasa Inggris. Setelah diberikan waktu selama 2 jam, mahasiswa KKN mulai melihat dan mengidentifikasi soal-soal dan jawaban yang telah dijawab oleh anak-anak Desa Patti. Hasil yang didapatkan bahwa kebanyakan anak-anak desa Patti belum bisa menggunakan aplikasi teknologi untuk menjawab pertanyaan dengan baik.



Gambar 1 Kegiatan Pembelajaran Outdoor Learning dan Teknologi Minggu 1

Tahap selanjutnya Pembelajaran dilaksanakan 3 kali pertemuan seperti dapat dilihat pada Gambar 1. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 01 Agustus kegiatan dimulai pada pukul 16.00-18.00 WIT. 1 jam pertama dilakukan dengan memberikan materi dan 2 jam dilaksanakan Outdoor Learning. Dalam melaksanakan pembelajaran Outdoor Learning, mahasiswa KKN mulai menggunakan “Pohon Singgah” sebagai aktivitas tempat belajar yang merupakan tempat sarana fasilitas Internet utama yang digunakan oleh masyarakat di desa Patti. Materi pertama yang diberikan adalah Introduction Yourself. Materi Introduction yourself adalah materi yang menjelaskan tentang memperkenalkan diri seseorang dengan menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu juga, diberikan kesempatan pada anak-anak desa Patti untuk mengakses materi-materi lewat youtube, dan google. Setelah diberikan materi selama 1 jam, dilakukan pembelajaran Outdoor Learning.

Kegiatan Pembelajaran Outdoor Learning dilakukan dengan cara kegiatan pembelajaran Introduction yourself dengan mengajak anak-anak Desa Patti untuk belajar mempresentasikan pembelajaran secara langsung dengan memperkenalkan nama dalam Bahasa Inggris. Pembelajaran ini dilakukan ditempat yang terbuka dibawah pohon singgah sehingga terlihat bahwa anak-anak desa Patti mulai merasa nyaman dan sangat senang karena tempat pembelajaran yang dilakukan sangat mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak di desa Patti. Setelah selesai menerapkan Pembelajaran Outdoor Learning selama 2 jam, mahasiswa KKN memberikan soal-soal sebagai evaluasi belajar dengan menggunakan aplikasi teknologi yaitu google form. Dengan menggunakan Teknologi, anak-anak di desa Patti melakukan interaksi dengan mahasiswa dengan melakukan tanya jawab pada soal soal yang diberikan.

Kemudian dilihat jawaban yang tepat pada google form. Dalam pertemuan ini anak-anak di desa patti sudah mulai senang mendapatkan konsep materi tentang Introduction yourself dan kemudian ada beberapa anak mulai sangat antusias dalam belajar karena mereka terlihat sangat nyaman dan lebih senang belajar di alam sekitar yang terbuka yang sangat rindam dan sejuk sehingga materi-materi yang mereka dapatkan dapat dicari menggunakan jaringan internet dengan baik dalam mendukung pembelajaran dengan mudah. Disini juga dapat diamati bahwa anak-anak sudah mulai tertarik dalam belajar menggunakan Outdoor Learning meskipun ada beberapa anak yang belum maksimal dalam belajar.

Tahap selanjutnya yaitu Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 03 Agustus 2022 kegiatan dimulai pada pukul 16:00-18:00 WIT. 1 jam pertama dilakukan memberikan materi dan 2 jam dilaksanakan outdoor learning. Dalam melaksanakan pembelajaran Outdoor Learning, mahasiswa KKN mulai menggunakan “Pohon Singgah” sebagai aktivitas tempat belajar yang merupakan tempat sarana fasilitas Internet utama yang digunakan oleh masyarakat di desa Patti. Materi Kedua yang diberikan adalah Daily Activity. Materi Daily Activity adalah materi yang menjelaskan tentang kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak-anak di desa Patti. Selain itu juga, diberikan kesempatan pada anak-anak desa Patti untuk mengakses materi-materi lewat youtube, dan google. Setelah diberikan materi selama 1 jam, dilakukan pembelajaran Outdoor Learning.

Kegiatan Pembelajaran Outdoor Learning dilakukan dengan cara kegiatan pembelajaran dengan mengajak anak-anak Desa Patti untuk menunjukkan kegiatan sehari-hari yang dilakukan. Pembelajaran Outdoor Learning terlihat ketika anak-anak desa Patti menunjukkan tentang kegiatan yang mereka lakukan secara langsung seperti berenang di pantai, membersihkan lingkungan rumah. Pembelajaran Outdoor Learning secara langsung dengan menunjukkan kegiatan aktifitas yang dilakukan oleh anak desa Patti. Pembelajaran yang diterapkan ini membuat rasa nyaman dan sangat senang karena pembelajaran yang terbuka dan fleksibel baik pada anak-anak di desa Patti.

Setelah selesai menerapkan Pembelajaran Outdoor Learning selama 2 jam, mahasiswa KKN memberikan soal-soal sebagai evaluasi belajar dengan menggunakan aplikasi teknologi yaitu google form. Dengan menggunakan Teknologi, anak-anak desa Patti melakukan interaksi dengan mahasiswa dengan melakukan tanya jawab pada soal soal yang diberikan. Kemudian dilihat jawaban yang tepat pada google form. Dalam pertemuan ini anak-anak desa Patti sudah senang mendapatkan konsep materi tentang Daily Activity. Disini juga dapat diamati bahwa anak-anak sudah mulai tertarik dalam belajar menggunakan Outdoor Learning dan menggunakan Teknologi dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Agustus 2022 kegiatan dimulai pada pukul 16.00-18.00 WIT. 1 jam pertama dilakukan memberikan materi dan

2 jam dilaksanakan Outdoor Learning, dalam pertemuan ini anak-anak desa Patti sangat senang dan antusias mendapatkan konsep materi tentang Things around Environment seperti dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Kegiatan Pembelajaran Outdoor Learning dan Teknologi Minggu 3

Materi “*Things around Environment*” adalah materi tentang benda-benda di sekitar lingkungan masyarakat di desa Patti. Pada pelaksanaan materi terakhir yang diberikan oleh Mahasiswa KKN dengan menggunakan Pohon Singgah sebagai aktivitas tempat belajar yang merupakan tempat sarana fasilitas internet utama yang digunakan oleh masyarakat di desa Patti. Dalam pembelajaran ini, mahasiswa KKN menjelaskan tentang *Things around Environment* dalam Bahasa Inggris. Selain itu juga, diberikan kesempatan pada anak-anak desa Patti untuk mengakses materi-materi lewat youtube, dan google. Setelah diberikan materi selama 1 jam, dilakukan pembelajaran *Outdoor Learning*. Kegiatan Pembelajaran *Outdoor Learning* dilakukan dengan cara menunjukan benda-benda disekitar lingkungan dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Pembelajaran *Outdoor Learning* mendapatkan antusias pada anak-anak di desa Patti. Pembelajaran *Outdoor Learning* secara langsung dengan menunjukan lingkungan alam sekitar desa Patti. Pembelajaran yang diterapkan ini membuat rasa nyaman dan sangat senang karena pembelajaran yang terbuka dan mendapatkan inspirasi bagi anak-anak di desa Patti. Setelah selesai menerapkan Pembelajaran *Outdoor Learning* selama 2 jam, mahasiswa KKN memberikan soal-soal sebagai evaluasi belajar dengan menggunakan aplikasi teknologi yaitu google form. Dengan menggunakan Pembelajaran *Outdoor Learning* dan Teknologi yang diberikan pada anak-anak di desa Patti. Di sini juga dapat dilihat bahwa bahwa anak-anak sudah sangat tertarik dalam belajar menggunakan *Outdoor Learning* dan menggunakan Teknologi dalam pembelajaran sekarang ini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Pembelajaran *Outdoor Learning* dan Teknologi pada anak-anak di desa Patti memiliki dampak yang sangat positif. Dilihat dari rasa nyaman dan semangat anak-anak ketika diajak untuk belajar di lingkungan sekitar dan dapat memecahkan masalah pembelajaran Bahasa Inggris dan teknologi. Sehingga terdapat kemajuan yang sangat signifikan. Kegiatan ini dapat terlihat dimana terjadi peningkatan hasil dari sebelum dan terdapat peningkatan setelah dilakukan Pembelajaran *Outdoor Learning* dan Teknologi berbasis lingkungan pada anak-anak desa Patti, Moa, Maluku Barat Daya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Leiwakabessy, *Panduan KKN UNIVERSITAS PATTIMURA*. Ambon: Universitas Pattimura, 2016.
- [2] Husamah, *Pembelajaran LuarKelas (Outdoor Learning)*. Jakarta (Indonesia): Prestasi Raya, 2013.
- [3] R. K. Lustanti and M. H. Abdullah, “PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN IPS SISWA SEKOLAH DASAR,” *JPGSD*, vol. 01, no. 02, pp. 1–10, 2013.
- [4] N. E. Sukmaliah, A. R. Amalia, and A. Sutisnawati, “METODE OUTDOOR STUDY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR KECERDASAN SOSIAL,” *J. ADHUM*, vol. VIII, no. 1, pp. 29–43, 2018.
- [5] K. T. Ariesandy, “Pengaruh Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning) Berbentuk Jelajah Lingkungan Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa,” *Wahana Mat. dan Sains J. Mat. Sains, dan Pembelajarannya*, vol. 15, no. 1, pp. 110–120, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/31695>
- [6] A. Rohim and A. T. Asmana, “Efektivitas Pembelajaran Di Luar Kelas (Outdoor Learning) Dengan Pendekatan Pmri Pada Materi Spldv,” *J. Elektron. Pembelajaran Mat.*, vol. 5, no. 3, pp. 217–229, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.uns.ac.id/jpm>
- [7] F. N. Muna, *Pengaruh Penerapan Literasi Digital Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IX SMP Nu Suruh Tahun Pelajaran 2020/2021*. Salatiga: IAIN Salatiga, 2020.
- [8] Sugiono, *Teori Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- [9] Zulkifli, *Dasar-dasari Ilmu Kelingkungan*. Jakarta (Indonesia): Salemba Teknik, 2014.
- [10] Mukono, *Prinsip Dasar Kesehatan Lingkungan*. Surabaya: Unair (AUP), 2011.
- [11] D. Kohen-Vacs, M. Ronen, and S. Cohen, “Mobile treasure hunt games for outdoor learning,” *Bull. Tech. Comm. Learn. Technol.*, vol. 14, no. 4, pp. 24–26, 2012.

[1]