



EFEKTIVITAS METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM MENINGKATKAN KESADARAN KEBERSIHAN LINGKUNGAN ANAK PINGGIRAN

Nurul Faikah^{1*}, Nur Hikmah², Mus Muliadi³, Qudratullah⁴
^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri Bone, Bone, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima:

07-12-2025

Disetujui:

09-12-2025

Dipublikasi:

11-12-2025

Kata Kunci:

*Komunikasi Efektif;
Kebersihan Lingkungan;
Anak Pinggiran; Games
Edukasi;*

ABSTRAK

Pendidikan yang tidak menarik dan tidak diterima seringkali menjadi penyebab masalah kebersihan lingkungan di kalangan anak-anak di pinggiran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif program seperti "Berdakwah Melalui Games", contohnya, dalam meningkatkan kesadaran anak-anak pinggiran akan kebersihan lingkungan dan bagaimana mereka menjaganya. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif melalui studi kasus. Pendekatan bermain (belajar dengan bermain), diskusi interaktif, dan pemahaman agama tentang kebersihan adalah fokus dari pendekatan komunikasi yang digunakan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa komunikasi yang memanfaatkan media visual, permainan, dan bahasa sederhana berhasil mengatasi kesulitan literasi dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Ini memungkinkan anak-anak untuk secara efektif menyampaikan dan menginternalisasi pesan kebersihan.

PENDAHULUAN

Menurut data mutakhir dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024, tingkat akses masyarakat Indonesia, khususnya di daerah pinggiran dan permukiman kumuh, terhadap sanitasi layak dan air bersih masih berada di bawah target nasional, dengan disparitas signifikan antara wilayah urban dan peri-urban. Secara spesifik, di beberapa wilayah pinggiran kota besar, persentase rumah tangga yang memiliki akses ke fasilitas cuci tangan dengan sabun dan air mengalir yang memadai hanya mencapai sekitar 45%. Kondisi ini berkorelasi langsung dengan tingginya angka penyakit berbasis lingkungan, seperti diare dan infeksi saluran pernapasan akut (ISPA), terutama pada kelompok usia anak-anak kementerian kesehatan. Lebih jauh lagi, keterbatasan infrastruktur ini seringkali diperparah oleh kesenjangan literasi kesehatan di mana anak-anak menghadapi kesulitan dalam memahami materi edukasi yang disampaikan secara konvensional. Data dari PISA (Program for International Student Assessment) menunjukkan bahwa Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam kemampuan literasi dasar, yang secara tidak langsung menghambat penyerapan informasi kompleks, termasuk mengenai pentingnya higiene dan sanitasi.

Isu kebersihan lingkungan merupakan fondasi utama bagi kesehatan dan kualitas hidup masyarakat, termasuk anak-anak yang tinggal di daerah pinggiran (Susanti et al., 2024). Anak-anak di wilayah ini seringkali menghadapi keterbatasan akses terhadap pendidikan yang layak dan sumber daya yang memadai, termasuk edukasi mengenai pentingnya sanitasi dan kebersihan diri maupun lingkungan. Kondisi ini diperburuk dengan metode penyampaian edukasi yang cenderung monoton, sehingga sulit diserap oleh anak-anak, apalagi yang memiliki tantangan

literasi (Setiawan, 2024). Oleh karena itu, diperlukan strategi komunikasi yang inovatif dan efektif untuk menjangkau kelompok sasaran ini dan mentransformasi pengetahuan menjadi perilaku nyata.

Program pengabdian kepada masyarakat (Abdimas) ini mengusung metode "Berdakwah Melalui Games" sebagai solusi komunikatif. Pendekatan ini menggabungkan unsur permainan yang menyenangkan dengan materi edukasi kebersihan dan nilai-nilai agama bahwa kebersihan adalah sebagian dari iman (Rahmayanti et al., 2022). Strategi ini dianggap krusial untuk menciptakan komunikasi yang persuasif, interaktif, dan mengakar pada nilai-nilai yang mereka anut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam proses komunikasi yang terjadi dan bagaimana efektivitasnya dalam mengubah pemahaman anak-anak.

Pelaksanaan kegiatan telah melalui serangkaian persiapan dan evaluasi yang sistematis. Proses logistik dan persiapan materi berjalan lancar; misalnya, pada hari Selasa, 7 Oktober 2025, kegiatan belanja bahan pada pukul 09:10 WITA dan pembuatan bingkisan hadiah oleh Nurhikmah dan Nurul Faikah pada pukul 11:30 WITA berjalan sesuai rencana. Persiapan perlengkapan dilanjutkan pada hari Kamis, 9 Oktober 2025, pukul 13:30 WITA, diikuti dengan survei ulang lokasi oleh Mus Muliadi pada pukul 14:00 WITA untuk memastikan kesiapan lokasi. Tim tiba di lokasi sekitar pukul 15:10 WITA dan segera mengatur peralatan pada pukul 15:30 WITA.

Meskipun persiapan logistik berjalan baik, komunikasi awal dengan anak-anak menghadapi kendala saat pengumpulan peserta pada pukul 15:45 WITA, di mana terdapat 3 anak yang tidak hadir karena trauma takut diusir Satpol PP. Namun, tim (Nurul Faikah dan Nur Hikmah) berhasil mencari 1 orang tambahan sehingga jumlah peserta tetap optimal. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi perkenalan pukul 16:00 WITA. Pada sesi pemberian materi kebersihan pukul 16:10 WITA, Nurul Faikah menghadapi kendala komunikasi karena ada anak yang tidak tahu membaca. Hal ini berhasil diatasi dengan penggunaan alat bantu visual berupa gambar dan foto, yang membuat materi tetap dapat dipahami, diikuti dengan diskusi interaktif yang lancar pada pukul 16:20 WITA. Pelaksanaan games (Game Pertama pukul 16:31 WITA dan Game Kedua pukul 16:46 WITA) berjalan baik berkat peran Nur Hikmah, meskipun terdapat catatan bahwa Mus Muliadi kurang mengambil momen dokumentasi pada fase awal permainan. Kegiatan diakhiri dengan penutupan dan pembagian hadiah pada pukul 17:15 WITA, di mana Mus Mulyadi berhasil mengambil momen penting, diikuti dengan pembersihan lokasi secara menyeluruh oleh tim pada pukul 17:30 WITA, menunjukkan komitmen pada pesan kebersihan yang disampaikan. Kendala yang dihadapi (literasi rendah dan trauma anak) memperkuat argumen bahwa strategi komunikasi harus fleksibel, sensitif konteks, dan menggunakan pendekatan non-verbal yang kuat seperti visual dan permainan.

Program pengabdian ini memiliki keunggulan atau orisinalitas karena menggunakan pendekatan unik yang disebut "Berdakwah Melalui Games". Keunikan ini adalah menggabungkan edukasi kebersihan lingkungan dengan penanaman nilai agama (kebersihan adalah sebagian dari iman), yang disampaikan melalui permainan yang menyenangkan. Berbeda dari cara pendidikan yang biasa (ceramah atau teks), pendekatan kami fokus pada komunikasi non-verbal (gambar dan permainan). Hal ini sangat penting untuk mengatasi dua masalah utama anak-anak di sana: kendala membaca (literasi rendah) dan trauma sosial. Dengan pendekatan ini, pengetahuan dapat diubah menjadi kebiasaan nyata dengan cara yang lebih mudah diserap dan diterima oleh anak-anak.

Tujuan utama kegiatan ini adalah mencari cara komunikasi yang paling efektif untuk mengajarkan kebersihan kepada anak-anak di daerah pinggiran, terutama yang sulit membaca atau punya pengalaman buruk dengan trauma sosial. Kami ingin mengubah pengetahuan pasif tentang kebersihan menjadi perilaku nyata, yaitu praktik hidup bersih. Secara ringkas, tujuan kami adalah: menyampaikan edukasi kebersihan yang sesuai dengan nilai-nilai agama melalui games,

membuktikan bahwa alat bantu visual dan permainan berhasil mengatasi kendala membaca, dan mencatat proses komunikasi yang harus fleksibel dan peka terhadap kondisi anak-anak. Hasil akhirnya adalah meningkatnya pemahaman dan kesadaran anak-anak tentang kebersihan, serta menciptakan model pengajaran yang mudah diikuti untuk daerah lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memperoleh deskripsi mendalam mengenai proses komunikasi dan implementasi program “Berdakwah Melalui Games” (Alfandi et al., 2023; Khalidi, 2021). Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi video/foto, serta catatan lapangan. Seluruh data dianalisis menggunakan Analisis Tematik Kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian naratif, dan penarikan kesimpulan. Fokus analisis meliputi pola interaksi tim dan anak-anak, identifikasi kendala komunikasi (misalnya isu literasi), solusi yang diterapkan, serta efektivitas permainan dalam meningkatkan pemahaman kebersihan.

Konsep kegiatan berangkat dari kebutuhan edukasi kebersihan yang menarik bagi anak-anak daerah pinggiran (Surawan & Yanti, 2024). Program ini bertujuan menanamkan kebiasaan sehat dan nilai agama melalui pendekatan dakwah kreatif (Sudaryanto et al., 2024). Kegiatan dilakukan di Lapangan Merdeka yang dipilih karena luas, aman, serta sesuai dengan kebiasaan anak-anak setempat. Strategi pembelajaran menggunakan permainan dan alat bantu visual untuk mengatasi hambatan literasi, serta pembuatan video vlog sebagai dokumentasi dan bahan evaluasi (Rahmayanti et al., 2022).

Perlengkapan kegiatan meliputi media pembelajaran, alat tulis, serta perangkat dokumentasi, dengan total anggaran Rp100.000,00. Pelaksanaan menggunakan metode learning by playing melalui dua permainan utama (Rel Kereta dan Lompat Jungkit), disusul materi singkat dan diskusi interaktif. Kegiatan didukung struktur organisasi tim yang jelas, mencakup pembagian tugas ketua, bendahara, dan sekretaris sesuai kompetensi masing-masing (Rohdiana et al., 2023).

Evaluasi program dilakukan melalui dua indikator: (1) evaluasi proses berdasarkan dokumentasi dan catatan lapangan, menilai partisipasi anak-anak, respons tim terhadap kendala tak terduga, dan kelancaran alur kegiatan; serta (2) evaluasi hasil melalui observasi pada sesi diskusi dan penutupan untuk melihat perubahan pemahaman anak-anak mengenai kebersihan dan nilai agama. Evaluasi ini menjadi dasar penilaian efektivitas strategi komunikasi dan pendekatan non-verbal dalam kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program “Berdakwah Melalui Games” menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif pada anak-anak pinggiran harus memenuhi prinsip persuasif, interaktif, dan sederhana (Sukmawati et al., 2024). Efektivitas ini terlihat dari beberapa aspek kunci. Pada tahap penyampaian materi (pukul 16.10 WITA), kendala literasi anak—khususnya ketidakmampuan membaca—dapat diatasi karena fasilitator menggunakan gambar dan foto sebagai alat bantu utama. Komunikasi visual tersebut menjadi kunci untuk menjangkau kelompok dengan keterbatasan membaca, sejalan dengan prinsip Iconic Mode dalam Teori Bruner (Munthe et al., 2025), sehingga pesan mengenai cara mencuci tangan atau membuang sampah dapat dipahami lebih cepat dibandingkan penyampaian melalui teks.

Metode Learning by Playing melalui dua jenis permainan (Rel Kereta dan Lompat Jungkit) juga berfungsi sebagai saluran komunikasi dua arah yang kuat (Halida et al., 2023). Anak-anak ditempatkan sebagai subjek aktif, bukan sekadar penerima pesan, sementara kuis edukatif yang disisipkan dalam permainan mendorong mereka untuk mengingat dan mempraktikkan informasi

(Amri & Rahmayani, 2021). Hadiah dan pujian yang diberikan pada sesi penutupan (pukul 17.15 WITA) bertindak sebagai penguatan positif dalam kerangka Teori Belajar Sosial, dengan menghubungkan perilaku kebersihan yang benar dengan pengalaman yang menyenangkan.

Selain itu, aktivitas pemodelan (modeling) dan praktik langsung saat sesi pembersihan lokasi (pukul 17.30 WITA) menjadi bentuk komunikasi non-verbal yang sangat efektif (Sukmawati et al., 2024). Tim memberikan contoh nyata mengenai pentingnya tidak meninggalkan sampah, dan sesuai dengan Teori Belajar Sosial, anak-anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah terinternalisasi.

Secara keseluruhan, terdapat tiga komponen utama yang membentuk penampilan luar kegiatan ini. Pertama, peningkatan pemahaman kognitif, terlihat dari kemampuan anak menjawab pertanyaan dasar tentang kebersihan dan lingkungan melalui permainan kuis. Kedua, perubahan afektif, tercermin dari semangat belajar dan suasana hati anak yang positif, yang membantu meredakan ketakutan atau trauma awal. Ketiga, dokumentasi visual, berupa vlog kegiatan yang dapat diakses, berfungsi sebagai bukti pelaksanaan sekaligus referensi pembelajaran bagi pihak lain. Publikasi ilmiah ini turut memperluas penyebaran teknik komunikasi efektif yang digunakan.

Dalam mengatasi tantangan komunikasi, kendala literasi menjadi hambatan utama, namun dapat diatasi melalui penggunaan komunikasi visual dan non-verbal yang konsisten. Sementara itu, kendala afektif berupa trauma anak terhadap petugas keamanan berhasil ditangani melalui pendekatan bermain dan penggunaan bahasa yang santai, sehingga tercipta suasana yang ramah dan menyenangkan. Dengan menggunakan permainan berbasis Teori Belajar Sosial, tim dapat memastikan bahwa pesan kebersihan tidak hanya didengar, tetapi juga dipraktikkan dan diinternalisasi oleh anak-anak.



Gambar 1. Penutupan Kegiatan

Momen penutupan kegiatan yang didokumentasikan melalui sesi foto bersama antara tim dan anak-anak menjadi bukti akhir efektivitas metode belajar sambil bermain dalam mencapai tujuan afektif dan perilaku. Ekspresi kebahagiaan dan keakraban pada foto tersebut menunjukkan bahwa trauma dan hambatan komunikasi berhasil diatasi, sehingga tercipta suasana yang kondusif bagi peningkatan kesadaran kebersihan lingkungan. Selain itu, aksi nyata tim dalam membersihkan lokasi setelah acara (pukul 17:30 WITA) berfungsi sebagai bentuk pemodelan perilaku yang kuat. Praktik ini memastikan bahwa pesan mengenai kebersihan lingkungan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dan dipraktikkan oleh anak-anak pinggiran, yang diposisikan sebagai subjek aktif, bukan sekadar penerima pesan.

KESIMPULAN

Efektivitas metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan pada anak-anak pinggiran terbukti melalui penerapan strategi inovatif “Berdakwah Melalui Permainan”. Pendekatan learning by playing dan penggunaan komunikasi visual berhasil mengatasi berbagai hambatan struktural, seperti keterbatasan literasi serta trauma sosial yang dialami anak. Temuan kualitatif menunjukkan bahwa pendekatan yang berlandaskan Teori Belajar Sosial sangat relevan dan efektif dalam konteks ini.

Keberhasilan program terlihat dari tingginya partisipasi aktif peserta serta peningkatan pemahaman kognitif mereka, yang tampak melalui kemampuan menjawab kuis edukatif selama permainan berlangsung. Selain itu, kesadaran kebersihan lingkungan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi melalui penguatan positif (pemberian hadiah) dan pemodelan perilaku oleh tim Abdimas, seperti kegiatan pembersihan lokasi setelah acara.

Dengan demikian, metode Belajar Sambil Bermain tampil sebagai alat komunikasi interaktif yang kuat bagi edukasi dan perubahan perilaku. Untuk mengatasi persoalan kebersihan lingkungan pada kelompok rentan, strategi komunikasi perlu beralih dari model ceramah pasif menuju model interaktif yang menekankan pengalaman langsung, praktik nyata, serta kepekaan terhadap konteks sosial anak-anak pinggiran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada anggota tim pelaksana karena telah bersedia membantu dan mengerjakan tugasnya dengan sangat baik walaupun sekiranya ada beberapa kendala yang terjadi baik sebelum dan setelah proses pelaksanaan berlangsung dan kami juga tak lupa mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada anak pinggiran yang telah ikut berpartisipasi dengan sangat penuh semangat, antusias, dan keterbukaannya, keceriaan kalian adalah bukti nyata bahwa metode belajar sambil bermain yang kami gunakan efektif dalam meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan yang akan menjadi inspirasi kami dan semua orang yang membaca ini.

REFERENSI

- Alfandi, J. M., Ambarawati, M., Astuti, E. S., Aris, T. M., & Histori, A. (2023). Menumbuhkan Kesadaran Pentingnya Lingkungan Hidup Yang Bersih & Sehat. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2020), 1–7. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/Anfatama/article/view/505>
- Amri, F., & Rahmayani, R. (2021). Kebersihan Lingkungan dalam Al-Qur'an dan Aplikasinya pada Masyarakat Gampong Buloh Gogo. *TAFSE: Journal of Qur'anic Studies*, 6(2), 229. <https://doi.org/10.22373/tafse.v6i2.11289>
- Halida, H., Yuniarni, D., Astuti, I., Putri, A. A. P., Sanulita, H., & Windaniati, W. (2023). Permainan My City Cleaning Waste Recycle untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1961–1972. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4325>
- Khalidi, A. Al. (2021). Penerapan Metode Dakwah Maudziah Al-Hasanah Terhadap Pembinaan Remaja Gampong Uteun Geulumpang Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal An-Nasyr: Jurnal Dakwah Dalam Mata Tinta*, 8(2), 123–134.
- Munthe, B., Habeahan, T., Sitorus, J. E. D., Simbolon, E., & Br Sipayung, S. T. (2025). Peningkatan Literasi Anak Melalui Kelompok Belajar dan Peningkatan Kebersihan Lingkungan yang Sehat dan Asri Melalui Praktek Gotong Royong yang Berkelanjutan. *Journal Of Human and Education (JAHE)*, 5(2), 129–136. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2300>

- Rahmayanti, R., Safwan, S., Hadijah, S., Erlinawati, E., Darmawati, D., Fitriana, F., Fajarna, F., Rizki, Z., Jumadewi, A., & Nazir, N. (2022). Peduli kebersihan lingkungan melalui kegiatan bersih-bersih bantaran sungai Krueng Aceh di Gampong Lampulo Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. *Jurnal PADE: Pengabdian & Edukasi*, 4(1). <https://doi.org/10.30867/pade.v4i1.899>
- Rohdiana, D., Hanipah, A., Nurzanah, F., Kristin, J., Susanti, N., Fauzan, F. A., Azmi, M. H., Awaliah, N., Ananda, M. R., & Rosialani, R. (2023). Pentingnya Kesadaran Tentang Kebersihan Melalui Kerja Bakti Masyarakat Desa Sabandar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Babakti*, 3(2). <https://doi.org/10.53675/babakti.v3i2.1297>
- Setiawan, R. F. (2024). Sosialisasi Kebersihan Lingkungan Bagi Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM Universitas Muhamadiyah Jakarta*.
- Sudaryanto, A., Fathoni, K., Hakkun, R. Y., Revindasari, F., Safroedin, M., Nurindiyani, A. K., Damastuti, F. A., Sa'dyah, H., Zikky, M., Akbar, Z. F., Darmawan, Z. M. E., Dianta, A. F., & Hapsari, V. L. (2024). Peningkatan Kesadaran Kebersihan Melalui Game “Habertan” Pada Siswa Siswi Pesantren Muhyiddin Gebang Putih, Sukolilo, Surabaya. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(4), 1425–1440. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i4.2032>
- Sukmawati, Ersani, E., Sihombing, D. E., & Kertiyasa, I. K. Y. (2024). Edukasi Kebersihan Lingkungan Sekolah dengan Poster di SDN Komodo Inerie Lasiana. *Bhakti Nagori Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 2807–6907.
- Surawan, S., & Yanti, F. (2024). Pendampingan Menjaga Kebersihan Melalui Program Kerja Visit to School Pada MIS Darul Muallaf Palangka Raya. *MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 519–527. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v3i5.456>
- Susanti, L., Triyani, M. A., Setiawati, R., Ismawati, L., & Inasari, I. (2024). Menjaga Dan Menciptakan Kebersihan di Lingkungan Desa Sindangraja. *Jurnal Pengabdian West Science*, 3(09), 1152–1156. <https://doi.org/10.58812/jpws.v3i09.1615>