



**LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

ISSN : 2615-2657

# **PROSIDING**

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

**2018**

**IMPLEMENTASI  
TEKNOLOGI TEPAT  
GUNA KEPADA  
MASYARAKAT**

Yogyakarta, 03 November 2018



# PROSIDING

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

# IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

**Yogyakarta, 03 November 2018**

**Penerbit :**

**Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Pengabdian Masyarakat**

**Telp. (0274) 884 201 ext 611**

**Email : [abdimas@amikom.ac.id](mailto:abdimas@amikom.ac.id)**



# PROSIDING

**SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT**

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

**Editor : Mochammad Yusa, M.Kom  
Bety Wulan Sari, M.Kom**

**Kulit Muka : Nirmalasari**

**Penerbit :**

**Lembaga Pengabdian Masyarakat  
Universitas Pengabdian Masyarakat  
Telp. (0274) 884 201 ext 611  
Email : [abdimas@amikom.ac.id](mailto:abdimas@amikom.ac.id)**

**Cetakan I, November 2018**

**Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari penerbit.**



# PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

## IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

### Reviewer :

**Dr. Kusrini, M.Kom.**

**Eny Nurnilawati, S.E., M.M.**

**Heri Sismoro, M.Kom.**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom**

**Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.**

## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b>	v
<b>Daftar Isi</b>	vii
<b>1. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Games Interaktif Pada Guru TK Wijaya Danu Kabupaten Sleman</b> <i>Acihmah Sidauruk</i>	1
<b>2. Penyuluhan <i>Sustainable Development Goals</i> Melalui Penerapan Pesan Anti Perundungan</b> <i>Aditya Maulana Hasymi</i>	7
<b>3. Penggunaan Game Edukatif Untuk Pendidikan Mitigasi Bencana Gempabumi di SD Islam Terpadu Bina Anak Islam Krapyak Panggunharjo Sewon Bantul</b> <i>Afrinia Lisditya Permatasari dan Rizky</i>	13
<b>4. Perancangan Bel Sekolah Otomatis Menggunakan Arduino Pro Mini</b> <i>Agit Amrullah</i>	19
<b>5. Pelatihan <i>Basic Editing</i> Video Untuk Guru SDN 1 Tegalyoso Klaten</b> <i>Agus Purwanto</i>	25
<b>6. Pelatihan Manajemen Jaringan Usaha Unit Program Kesejahteraan Keluarga (PKK) RT 04 RW 12 Desa Karangasem Condong Catur, Kabupaten Sleman</b> <i>Agustina Rahmawati</i>	31
<b>7. Pelatihan Perencanaan Keuangan dan Pengenalan Alternatif Investasi Bagi Rumah Tangga di Padukuhan Goser</b> <i>Alfriadi Dwi Atmoko</i>	37
<b>8. Penggunaan Bahasa Tekstual Dan Visual Dalam Peningkatan Usaha Pemasaran Berbasis Online Pada Kerajinan <i>Decoupage Style Jo-Craft</i></b> <i>Ali Mustopa dan Erfina Nurussa'adah</i>	43
<b>9. Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Rencana Penataan Kawasan Prioritas Desa Wisata Rejosari Desa Jogotirto Kecamatan Brebah Kabupaten Sleman</b> <i>Ani Hastuti Arthasari</i>	49
<b>10. Pengembangan Strategi <i>E-Marketing</i> Umkm Klaten Utara</b> <i>Anik Sri Widawati dan Ikmah</i>	55
<b>11. Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan Dana Desa Bagi Perangkat Desa Sumberrahayu Moyudan Sleman</b> <i>Anindita Karunia Kusumaningsih</i>	61

12. **Pemberdayaan Perempuan Melalui Manajemen Retail dan Konsinyasi Untuk Pengembangan Usaha** 67  
*Ardiyati*
13. **Pemberdayaan Masyarakat Melalui Sedekah Sampah Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian di Kawasan Kumuh Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang** 73  
*Atika Fatimah dan Citra Desy Aisyah Alkis*
14. **Pendampingan Penyusunan Rencana Kawasan *Transit Oriented Development* (TOD) Patukan, Desa Ambarketawang, Kecamatan Gamping** 79  
*Bagus Ramadhan dan Jurni Hayati*
15. **Pelatihan Jaringan Komputer Menggunakan Program Simulasi *Cisco Packet Tracer* (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)** 85  
*Banu Santoso*
16. **Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Jamaah Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” Desa Pleset Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi** 91  
*Bayu Setiaji*
17. **Peningkatan *Capacity Building* Pemuda Karang Taruna Bakti Mandiri Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat** 97  
*Dwi Pela Agustina dan Renindya Azizza Kartikakirana*
18. **Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Terapi Vokasional: Kreasi Membuat Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas** 103  
*Erfina Nurussa'adah dan Ali Mustopa*
19. **Pengembangan Wirausaha Bagi Masyarakat Tani Untuk Meningkatkan Pendapatan Melalui Usaha Industri Rumahan Olahan Makanan di Kampung Sawahan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta** 109  
*Fahrul Imam Santoso*
20. **Edukasi Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Padukuhan Grogol Desa Grogol Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul** 115  
*Ferri Wicaksono dan Haryoko*
21. **Pembuatan Jaringan Internet di Masjid Al-Ikhlas Citra Ringin Mas** 121  
*Ferry Wahyu Wibowo*
22. **Pengembangan Pengetahuan Tentang Pemilihan Investasi dan Peluang Usaha Untuk Menghadapi Masa Pensiun Bagi Kelompok PKK RT 44 Tuntungan** 127  
*Fitri Juniwati Ayuningtyas*

23. **Peningkatan Kapasitas Ekonomi Masyarakat dalam Rangka Penanggulangan Kemiskinan di Kelurahan Pringgokusuman** 133  
*Fitria Nucifera*
24. **Workshop Tanggap Bencana Dalam Rangka Persiapan Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Bantul** 139  
*Gardyas Bidari Adninda dan Nurbayti*
25. **Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelompok Tani Ternak Sapi Manunggal Dukuh Kauman, Selomartani, Sleman** 145  
*Hanantyo Sri Nugroho*
26. **Pelatihan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis di KB Minhajul Karoomah** 151  
*Haryoko dan Ferri Wicaksono*
27. **Perancangan dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Peternakan Ikan Lele Sumber Barokah** 157  
*Hendra Kurniawan*
28. **Analisis Spasial Potensi Kewilayahan Untuk Pengembangan Usaha Einhomestuf di Sleman Yogyakarta** 163  
*Ika Afianita Suherningtyas*
29. **Penerapan E-Commerce Untuk Pemasaran Pada Usaha Handycraft** 169  
*Ikmah dan Anik Sri Widawati*
30. **Membangun Website Sebagai Penunjang Promosi Bimbingan Belajar “Persona Cendekia”** 175  
*Irma Rofni Wulandari*
31. **Diversifikasi Produk dan Pemasaran Inovatif pada Paguyuban Pengrajin Sangkar Burung "Karya Mandiri"** 181  
*Ismadiyanti Purwaning Astuti*
32. **Pelatihan Teknologi Finansial dalam Menyongsong Era Ekonomi Digital** 187  
*Jurni Hayati dan Bagus Ramadhan*
33. **Pemberdayaan Perempuan Marjinal Melalui Program Kewirausahaan Berbasis Bisnis Online di Balai Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Wanita Yogyakarta** 193  
*Laksmindra Saptyawati dan Muhammad Fairul Filza*
34. **Sistem Informasi Sebagai Penunjang Media Promosi pada Kelompok Usaha Tani “Sari Mina”** 199  
*Lilis Dwi Farida*
35. **Pelatihan Teknologi Informasi untuk Mengoptimalkan Penyuluhan dan Sosialisasi Kader Saka Bakti Husada Yogyakarta** 205  
*Moch. Farid Fauzi*

<b>36. <i>Workshop</i> Liburan Kreatif Sebagai Media Pengembangan Bakat Anak Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono Kabupaten Klaten</b>	<b>211</b>
<i>Nimah Mahnunah dan Theopilus Bayu Sasongko</i>	
<b>37. Komunikasi Kelompok, Edukasi, dan Kreatifitas Siswa dalam Dinamika <i>Outbond</i></b>	<b>217</b>
<i>Nurbayti dan Gardyas Bidari Adninda</i>	
<b>38. Perencanaan Ruang Terbuka Hijau Desa Wisata Brajan Desa Sendangagung Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman</b>	<b>223</b>
<i>Nurizka Fidali dan Amir Fatah Sofyan</i>	
<b>39. Pelatihan Pembuatan Web <i>E-Commerce</i> Dengan CMS (<i>Content Management System</i>) Prestashop di SMA Negeri 1 Pakem</b>	<b>229</b>
<i>Oki Arifin</i>	
<b>40. Sosialisasi Penataan Kawasan Embung Mantras Sorowajan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta Berbasis Masyarakat Melalui Visualisasi Desain Arsitektur</b>	<b>235</b>
<i>Prasetyo Febriarto</i>	
<b>41. Pengembangan Ekonomi Berbasis Potensi Lokal untuk Pemberdayaan Masyarakat di Dusun Banaran, Sumberagung, Jetis, Bantul</b>	<b>241</b>
<i>Renindya Azizza Kartikakirana dan Dwi Pela Agustina</i>	
<b>42. Sekolah Demokrasi</b>	<b>247</b>
<i>Rezki Satriis</i>	
<b>43. Redesain Interior Rumah untuk Meningkatkan Kemandirian Paraplegia</b>	<b>253</b>
<i>Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
<b>44. <i>Participatory Mapping</i> Sebagai Sarana Pendidikan Kebencanaan Untuk Peningkatan Kapasitas Elemen Sekolah dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana di SMK Negeri 1 Bantul</b>	<b>259</b>
<i>Rivi Neritarani dan Stara Asrita</i>	
<b>45. Teknologi Informasi Sebagai Media Wirausaha Pada Karang Taruna Sedyo Manunggal Kecamatan Berbah</b>	<b>265</b>
<i>Rizqi Sukma Kharisma</i>	
<b>46. Pelatihan Penggunaan <i>Software</i> AutoCAD dan Sketchup bagi Siswa-Siswi SMK dengan Jurusan Teknik Bangunan atau Sejenisnya di Kota Surakarta</b>	<b>271</b>
<i>RR. Sophia Ratna Haryati</i>	
<b>47. Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Siswa TKJ Lewat Pelatihan Pemrograman C# Fundamental (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)</b>	<b>277</b>
<i>Ryan Putranda Kristianto</i>	

<b>48. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembuatan Website Pemasaran dan Penyusunan Informasi Geospasial Potensi Wilayah di Dusun Kertodadi Pakembinangun</b>	<b>283</b>
<i>Sadewa Purba Sejati dan Firman Asharudin</i>	
<b>49. Pengelolaan Sampah di Kawasan Sungai Bengawan Solo</b>	<b>289</b>
<i>Seftina Kuswardini dan Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
<b>50. Pengembangan Desa Wisata dengan Perencanaan dan Perancangan Gedung Serbaguna pada Desa Wisata Blue Lagoon, Kabupaten Sleman, Yogyakarta</b>	<b>295</b>
<i>Septi Kurniawati Nurhadi</i>	
<b>51. Pelatihan Penggunaan <i>Microsoft Office</i> di Desa Umbulharjo Kecamatan Cangkringan</b>	<b>301</b>
<i>Sharazita Dyah Anggita</i>	
<b>52. Pelatihan <i>Public Speaking</i> di SMK N 1 Bantul</b>	<b>307</b>
<i>Stara Asrita dan Rivi Neritarani</i>	
<b>53. Pelatihan Penerapan Aplikasi Office Kepada Guru dan Karyawan SDN Ngringin Condongcatur Yogyakarta</b>	<b>313</b>
<i>Sumarni Adi</i>	
<b>54. Penanaman dan Pengembangan <i>Entrepreneurship</i> bagi Guru Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain</b>	<b>319</b>
<i>Tanti Prita Hapsari</i>	
<b>55. Pelatihan <i>Electronic Learning</i> Bagi Guru Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman, Yogyakarta</b>	<b>325</b>
<i>Theopilus Bayu Sasongko dan Ni'mah Mahnunah</i>	
<b>56. Sosialisasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di RW 02 Kelurahan Bener Kecamatan Tegalrejo Kota Yogyakarta</b>	<b>331</b>
<i>Vidyana Arsanti</i>	
<b>57. Media Informasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran untuk Usia Sekolah Dasar</b>	<b>337</b>
<i>Widiyana Riasasi dan Rivga Agusta</i>	
<b>58. Budidaya Sayuran Organik oleh Ibu Rumah Tangga untuk Efisiensi Belanja Rumah Tangga di Dusun Dayu Sinduharjo Sleman</b>	<b>343</b>
<i>Widiyanti Kurnianingsih</i>	
<b>59. Penerapan Multimedia Pembelajaran Pada PAUD Puspasari</b>	<b>349</b>
<i>Windha Mega Pradnya Dhuhita</i>	
<b>60. Sistem Informasi untuk Promosi dan Pendaftaran Online Pada Sanggar Kirana Mentari</b>	<b>355</b>
<i>Yuli Astuti</i>	

- 61. Pelatihan Pembentukan Usaha Bersama (Firma) di KUD Tani Makmur Bantul Yogyakarta** 361  
*Irton*
- 62. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini** 367  
*Mulia Sulistiyono*
- 63. Urgensi Peningkatan Kualitas Perumahan dan Permukiman Kumuh Perkotaan** 373  
*Citra Desy Aisyah Alkis*
- 64. Perancangan Media Promosi Pentol Petir Magelang** 379  
*Agung Nugroho*
- 65. Pelatihan Manajemen Konten Website Lapak75 di Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta** 385  
*Bhanu Sri Nugraha*
- 66. Peningkatan Profesionalitas Guru dalam Menghasilkan Karya Pengembangan Profesi Guru Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru SMK N 2 Yogyakarta** 391  
*I Made Artha Agastya*

## KOMUNIKASI KELOMPOK, EDUKASI, DAN KREATIFITAS SISWA DALAM DINAMIKA *OUTBOND*

Nubayti<sup>1)</sup>, Gardyas Bidari Adninda<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta

<sup>2)</sup> Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas AMIKOM Yogyakarta  
Email : Nurbayti@amikom.ac.id<sup>1)</sup>, gardyasadninda@amikom.ac.id<sup>2)</sup>,

### Abstrak

*Outbond* atau dalam bahasa Indonesia disebut *Mancakrida* merupakan bentuk kegiatan belajar di alam terbuka. *Outbond* memberikan pembelajaran berupa melatih komunikasi kelompok, kepemimpinan, teamwork yang solit, memecah kebekuan kelompok, mencairkan suasana antar individu di dalam kelompok, menumbuhkan rasa empati, dan memecahkan bersama-sama permasalahan dalam kelompok dengan menggunakan metode pembelajaran yang unik dan sederhana akan tetapi efektif. Peserta *Outbond* pada kali ini yakni mengambil peserta dari Siswa dan Siswi Sekolah Dasar Perumnas Condongcatur Depok Sleman, alasan memilih siswa sekolah dasar dilatar belakangi oleh, alasan psikologi komunikasi, yakni dimana Usia sekolah dasar yakni usia yang memiliki kekuatan memori yang sangat kuat untuk merekap segala aktifitas yang dilakukannya, dengan memberikan edukasi interaksi dan komunikasi kelompok sejak dini akan menghasilkan anak-anak yang memiliki empati yang tinggi, serta mampu berdinamika dengan lingkungan pertemanannya melalui game *outbond*. *Outbond* siswa sekolah dasar berhasil dilaksanakan di Desa Wonorejo Kecamatan Ngaglik Sleman, adapun edukasi yang diberikan berupa *Ice Breaking*, *Tanam Sayur*, pembuatan pupuk kompos, *Flying Fox*, *Highroof*, *Game* kompetisi, dan diakhiri renang bersama.

**Kata Kunci :** *Outbond*, Edukasi, Siswa

### 1. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD), sering kali guru dan murid terpaku pada metode ceramah dan diskusi di ruangan kelas, sangat jarang guru membuat proses belajar di luar kelas, atau tempat umum lainnya, sehingga proses yang monoton ini sering menimbulkan kejenuhan pada psikologis murid.

Disamping itu juga, metode dikelas hanya mengajarkan mata pelajaran secara teoritis agar secara *Hard Skill* (kemampuan untuk memahami fungsi teori yang diajarkan) anak-anak menjadi tau, sedangkan untuk *Soft Skill* (kemampuan interaksi, rasa empati, kerja sama) kurang begitu diasah di dalam proses belajar mengajar di ruang kelas, untuk itu banyak sekolah-sekolah, mulai dari tingkatan Sekolah Dasar sampai Mahasiswa bahkan pekerja menyadari manfaat dari kegiatan *Outbond*, sehingga beberapa dari mereka menyelipkan kegiatan *Outbond* bagian dari proses belajar mengajar di luar ruang.[1]

Kegiatan *Outbond* sendiri lebih banyak dilakukan di luar ruang (alam bebas) walaupun ada

beberapa kegiatan *outbond* yang dilakukan di dalam ruangan. Adapun manfaat dari *outbond* untuk anak Sekolah Dasar yakni; 1. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri*, banyak dari permainan *outbond* yang salah satunya yakni menantang adrenalin, salah satunya yakni *Flying Fox*, yang mengajarkan anak untuk mengalahkannya pada ketinggian; 2. *Dapat Melatih Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak*, karena dalam kegiatan *Outbond* lebih banyak difokuskan pada kerjasama antar kelompok, sehingga memberikan pelajaran kepada anak secara tidak sadar mereka akan berdinamika dengan kelompoknya untuk menyelesaikan permainan yang dilombakan dalam *outbond*; 3. *Dapat Meningkatkan Sikap Kemandirian Pada Anak*, saat *outbond* berlangsung, orang tua dan guru tidak terlibat sama sekali dalam permainan, anak-anak dipercaya untuk memecahkan permasalahannya sendiri dengan kelompoknya, bagi anak-anak yang terbiasa bergantung pada orang tuanya (manja) dengan *outbond* akan terlatih untuk mengandalkan dirinya sendiri; 4. *Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah*, pada beberapa permainan *outbond*

memerlukan ketangkasan dari anak- anak, sehingga hal ini dapat memantik sikap kreatif anak- anak guna mencari solusi untuk menyelesaikan/ memecahkan tantangan yang diberikan; 5. *Melatih Motorik Anak*, aktivitas outbond sendiri untuk anak- anak akan lebih banyak dilakukan di luar ruang, sehingga gerakan fisik, seperti berlari, memanjat, menarik atau mendorong, dapat melatih keseimbangan tubuh pada anak; 6. Menumbuhkan Rasa Cinta pada Alam, sebagian besar lokasi outbond komersial, berada di alam terbuka, salah satunya yakni pegunungan, atau persawahan, hal ini secara langsung dapat memberikan edukasi kepada anak, untuk mencintai lingkungan.[2]

Selain manfaat- manfaat yang dipaparkan di atas, banyak hal positif yang didapatkan oleh anak- anak, kita tidak hanya mengetahui kecerdasan intelektual anak di ruang kelas, akan tetapi juga kecerdasan emosional anak pada saat mereka berdinamika dengan kelompok sewaktu outbond berlangsung.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kunci utama dari keberhasilan *Outbond* terlatak pada *Ice Breaking* dan permainan yang dipilihkan untuk peserta. Untuk mewadahi ke dua hal tersebut sehingga lokasi *Outbond* sangat menentukan keberhasilan acara. Dengan memilih lokasi yang telah tersedia wahana outbond akan lebih meningkatkan kualitas edukasi dan tujuan pelaksanaan. Adapun sarana dan prasarana *Outbond* yang biasanya ada di lokasi khusus *Outbond* antara lain: (1.) *flying fox*: permainan ini menggunakan lintasan luncur, fungsi dari permainan *Flying Fox* sendiri yakni untuk menguji adrenalin siswa, dalam kesehatan jantung dan mental peningkatan adrenalin dibutuhkan, efeknya yakni meningkatkan keberanian siswa, sehingga dalam kehidupan sehari- hari siswa mampu menghadapi permasalahan dan berani mencari solusi.

Ada juga permainan *Highroof* atau dalam bahasa Indonesia yakni meniti tali, permainan ini dimainkan diatas ketinggian, fungsinya sama dengan *flying Fox*, yakni meningkatkan keberanian dan melatih mental anak- anak.

Selain permainan, siswa akan diberikan edukasi lainnya yakni, diajari langsung bagaimana membuat pupuk kompos yakni pupuk yang dibuat dari bahan organik salah satunya yakni kotoran hewan, daun, dan bahan mudah terurai lainnya.

Selain diajak melihat proses pembuatan pupuk kompos, siswa juga diajarkan bagaimana menanam bibit sayuran ke dalam wadah polibek, hal ini berfungsi agar siswa tau bagaimana teknik

menanam sayur menggunakan bahan polibek dengan memanfaatkan pupuk kompos sebagai media tanam.

Selain *Game* diatas, akan ada *game* kompetisi lainnya guna mengajarkan anak- anak untuk bekerja kelompok dan bersinerji satu sama lainnya untuk mencapai tujuan.

Teknik pelaksanaan di lapangan yang dilakukan yakni, akan terdapat 1 orang *Master Game*, 1 orang dokumentasi, dan 4 orang *Fasilitator* pendamping. *Team* ini nantinya akan mengawali dari awal sampai akhir pelaksanaan outbond, dan akan terus mendampingi 45 siswa *SD Perumnas Condongcatur Depok Sleman*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di Desa *Wonorejo* kec *Ngaglik* kab. *Sleman* yang melibatkan siswa dan siswi sekolah *Dasar perumnas Condongcatur* yang berjumlah lebih kurang 45 anak. Adapun pelaksanaannya dilakukan di hari *Minggu* tanggal 23 *September* 2018. Kegiatan diawali dengan pembukaan acara oleh pihak sekolah *SDN Perumnas Condongcatur* yakni bapak, kemudian dilanjutkan oleh perwakilan dari pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat yakni *Ibu Nurbayti*. Usai seremonial pembukaan kegiatan, siswa dan siswi, guru serta orang tua murid melakukan sesi foto bersama. Penyambutan pihak *SDN Perumnas Condongcatur* pada *Gambar: 01* dan sekaligus Foto bersama siswa, guru dan orang tua murid pada *Gambar: 02*.



Gambar 1. Penyambutan pihak *SDN Perumnas Condongcatur*



**Gambar 2. Foto bersama siswa, guru dan orang tua murid**

Usai sambutan, masuklah pada sesi Ice breaking, istilah ice breaking dan outbond adalah yakni untuk memecah kebekuan atau mencairkan suasana agar siswa lebih bisa dekat satu sama lainnya, hal ini cukup ampu mencairkan suasana serta mengundang gelak tawa dari siswa dan siswi, kecekatan, daya tangkap, serta kekompakan dari siswa dan siswi dilatih disamping tujuan mencairkan suasana pada Gambar: 03 yakni Kegiatan Ice Breaking.



**Gambar 3. Kegiatan Ice Breaking**

Usai *Ice Breaking* siswa dibagi kedalam 4 kelompok, tiap kelompok dipasangkan 1 bertemu kelompok 2 dan 3 bertemu kelompok 4, pembagian kelompok ini berfungsi untuk memudahkan pengorganisasian setiap siswa agar di tiap kelompok dibekali 1 fasilitator yang akan membantu untuk mengarahkan dan membimbing dari awal hingga ahir, serta nantinya tiap kelompok akan berkompetisi dengan kelompok pasangannya.

Usai pembagian kelompok, setiap pasangan kelompok digiring untuk menuju ke arena permainan, antara lain yakni Flying Fox dan Highroof. Sistem permainan Flying Fox dan Highroof memiliki efek yang sama bagi para siswa yakni untuk meningkatkan adrenali, adrenalin sendiri berfungsi untuk meningkatkan mental dan keberanian siswa di kehidupan sehari-hari.

Teknik permainan Flying Fox yakni dengan cara meluncur dari atas ketinggian, dengan menggunakan pengaman. Permainan ini membutuhkan keberanian dan melatih siswa untuk mengalahkannya rasa takut pada dirinya sendiri, ketika siswa berani maka dengan begitu juga mental dan keberaniannya akan meningkat secara medis. Berikut ini Gambar: 04 Permainan *Flying Fox*.



**Gambar 4. Permainan *Flying Fox***

Permainan ke 2 yakni High Roof, atau dalam bahasa Indonesia yakni permainan meniti tali, permainan High Roof, dilakukan dengan cara siswa diinstruksikan berjalan diatas seutai tali. Siswa dibekali pengaman, agar tetap aman diatas ketinggian, tujuan dari permainan ini yakni untuk melatih keseimbangan dan melatih konsentrasi serta keberanian siswa. Permainan High Roof ditunjukkan oleh Gambar: 05



**Gambar 5. Permainan *High Roof***

Setelah permainan menguji adrenalin, dilanjutkan edukasi proses pembuatan pupuk kompos. Fungsi edukasi pupuk kompos ini yakni untuk mengajarkan kepada siswa bahwa sampah organik dapat diproses atau dimanfaatkan kembali menjadi unsur hara yang berguna sebagai pupuk alami atau organik tumbuhan-tumbuhan, salah satunya yakni tanaman sayuran, buah-buahan, dll.

Siswa diajak berkeliling dipabrik pembuatan pupuk kompos yang terletak masih dalam satu kawasan desa Wonorejo. Terdapat beberapa pos yang ditunjukkan kepada siswa, seperti pos pengumpulan awal kotoran sapi, serta tumbuhan organik lainnya, kemudian siswa diajak ke lokasi penyaringan awal, penggilingan, sampai pada pos pengepulan, dan Proses penyaringan sampah organik Ditunjukkan oleh Gambar: 06



**Gambar 6. Proses penyaringan sampah organik**

Selain didampingi oleh fasislitator, untuk penjelasan taknik dan proses pembuatan pupuk kompos langsung dijelaskan oleh pengelola atau warga Wonorejo langsung kepada anak- anak, dan Penjelasan proses pengolahan pupuk kompos oleh warga Wonorejo ditunjukkan oleh Gambar: 07.



**Gambar 7. Penjelasan proses pengolahan pupuk kompos oleh warga Wonorejo**

Usai ditunjukkan proses pembuat pupuk kompos, siswa langsung digiring menuju edukasi tanam sayur. Pupuk kompos yang telah ditunjukkan

tadi dimanfaatkan untuk menjadi media tanam sayur. Siswa diarahkan untuk memasukan pupuk kompos ke dalam media folibek, lantas siswa dibekali bibit sayur, kemudian siswa diajarkan bagaimana teknik menanam sayur yang baik dan benar.

Siswa dibekali bibit sayur mulai dari terong ungu, sayur bayam, sawi, tomat, dan beberapa jenis bibit sayurnya. Siswa terlihat antusias untuk mengikuti, dikarenakan hasil dari tanaman yang ditanam oleh mereka sendiri di polibek dapat siswa bawa pulang ke rumah mereka masing- masing, dan Edukasi Tanam Sayur ditunjukkan oleh Gambar: 08 dan Gambar: 09



**Gambar 8. Edukasi Tanam Sayur**

Setelah pembuatan pupuk kompos dan tanam sayur dilalui oleh siswa dan siswi, mereka kemudian digiring untuk mengikuti outbond game kompetisi. Game kompetisi dilakukan guna melatih komunikasi kelompok sinerjisitas, empati dan melatih siswa untuk pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab.



**Gambar 9. Siswa antusias dalam edukasi tanam sayur**

Permainan game kompetisi yakni permainan memasukan air kedalam galon yakni dengan cara

mengalirkan air lelaui bambu yang disusun memanjang, yang mana siswa disuruh membagi tugas, siapa yang mengkontrl air masuk ke dalam galon, siapa yang memegang bambu sebagai media untuk mengaliri air, dan siapa yang mengambil air dari kolam untuk dialiri melalui bambu dan berakhir masuk kedalam galon. Permainan Game Kompetisi ini tertera pada Gambar: 10 dan Gambar: 11.



**Gambar 10. Keceruan Game kompetisi antara kelompok**

Cara memainkannya yakni, siswa dinstruksikan untuk berbaris dan memegang bambu secara berkelompok, sedangkan media pengambilan air siswa hanya boleh menggunakan busa yang sudah disediakan, hal ini bertujuan, agar siswa mampu bekerja sama dengan kelompoknya, mengerti pembagian tugas, mampu berkomunikasi secara baik dengan anggota kelompoknya, belajar menjadi anak yang mampu mengambil keputusan dalam kondisi yang butuh kecekatan dan ketangkasan, belajar bertanggung jawab menyelesaikan permainan sampai ahir.[3]



**Gambar 11. Salah satu siswa yang dengan semangat mengambil air dengan media busa/spon.**

Selain melatih kerja sama dan melatih komunikasi kelompok, game kompetisi juga berfungsi untuk menambah kedekatan siswa dan siswi satu sama lainnya.

Diakhir kegiatan, siswa dan siswi dibebaskan untuk berenang bersama- sama di kolam renang yang sudah tersedia dilokasi outbond guna merileksasi para siswa setelah seharian bermain dan belajar yang ditunjukkan pada Gambar: 12 Siswa dan siswi berenang usai rangkaian acara edukasi outbond.



**Gambar 12. Siswa dan siswi berenang usai rangkaian acara edukasi outbond**

Rangkaian kegiatan outbond berakhir pada pukul 13.00 WIB dengan acara makan siang bersama sekaligus ditutup oleh ibu Yohana selaku perwakilan sekolah di depan siswa dan siswi SDN Perumnas Condongcatur dan koordinator pelaksana pengabdian masyarakat Nurbayti di dampingi oleh ibu Gardias dan beberapa mahasiswa Himpunan Ilmu Komunikasi di hadapan orang tua dan wali murid.

#### 4. PENUTUP

Dalam kegiatan edukasi komunikasi kelompok siswi SDN Perumnas Condongcatur Depok Sleman Kali ini yakni menggunakan outbond sebagai sarana dan media belajar anak. Mengapa outbond yang dipilih menjadi media edukasi pada anak, alasannya yakni, outbond menjadi tren belajar dan bermain pada sekelompok orang yang jenuh pada rutinitas baik itu dala hal kerjaan maupun dalam hal proses belajar, sehingga salah satu alternatif hiburan dan edukasi outbond menjadi pilihan paling laris hampir di dua dekade belakangan ini.

Dengan metode edukasi outbond, mampu memberikan warna tersendiri bagi siswa untuk lebih mengenal karakter dirinya, kemampuan dirinya dalam bersosialisasi, kemampuan dirinya dalam memimpin teamnya, serta kemampuan dirinya dalam mendorong rasa empati dan kecakapan komunikasi kelompok.

Selain edukasi melalui permainan, outbon juga dapat memedukasi siswa melalui praktek langsung, seperti menanam sayur dan melihat langsung proses pembuatan pupuk kompos di desa Wonorejo. Oleh sebabnya Outbond menjadi pilihan alternatif untuk mendidik kecakapan karakter siswa dan siswi baik secara hard skill maupun shoft skill.

Sedangkan untuk saran bagi Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta, untuk pendanaan kegiatan kiranya

rancangan anggaran lebih diperbesar lagi, mengapa demikian, dikarenakan ketika team di lapangan ingin mengeksekusi program kerja, terkendala dana yang sangat minim, akan tetapi keinginan untuk mensukseskan pengabdian masyarakat sangat tinggi. Oleh sebab itu mungkin kedepanya hal ini dapat menjadi rujukan, agar terciptanya suport yang maksimal pada setiap program kerja yang akan datang.

#### Daftar Pustaka

- [1] Ancok Djamaluddin, 2002, "*Outbond Manajemen Training*", UII Press, Yogyakarta.
- [2] Rudianto, 2010, "*24 Jam Merubah Perilaku dengan Outbond Training*",
- [3] <https://kbbi.web.id>

#### Ucapan Terimakasih

Terimakasih saya tidak lupa ucapkan untuk Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta, dan tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada pihak sekolah SDN Perumnas Condongcatur Depok Sleman yang telah bersedia memberikan ijin kepada kami untuk mengedukasi siswa dan siswi sekolah, dan ucapan terimakasih juga saya haturkan kepada Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Amikom Yogyakarta yang sudah membantu melancarkan kesuksesan acara edukasi dan outbond sampai selesai, terakhir yakni ucapan terimakasih pada warga desa Wonorejo yang telah menyediakan lokasi outbond untuk kami gunakan selama kegiatan berlangsung.