

STRATEGI MENGATASI ANAK PUTUS SEKOLAH BERBASIS EDUKASI DAN BERMAIN PERAN DI DESA SIMPANG TIGA, BANGKA BARAT

M. Adha Al Kodri¹, Maulina Hendrik², Fransiskus Panca Juniawan³

¹⁾ Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

²⁾ Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

³⁾ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sainss dan Teknologi, Universitas Bangka Belitung

e-mail: m.adha.alkodri@unmuhbabel.ac.id¹, maulina.hendrik@unmuhbabel.ac.id², fransiskuspj@ubb.ac.id³

Abstrak

Angka putus sekolah yang terjadi di desa Simpang Tiga Kecamatan Simpang Teritip, Kabupaten Bangka Barat masih dalam perkembangan yang mengkhawatirkan atau masing tergolong tinggi. Dari tahun 2022 hingga 2023 tercatat sebanyak 71 orang putus sekolah dan terdapat 63 orang tidak bersekolah. Ada berbagai macam faktor penyebab tingginya angka putus sekolah dan tingginya angka yang tidak bersekolah. Faktor penyebab ini mulai dari permasalahan ekonomi, kurangnya akses masyarakat terhadap fasilitas pendidikan, hingga dengan pola pikir masyarakat yang lebih memlikih berkebun atau menambang dari pada melanjutkan pendidikan. Tidak hanya pendidikan, desa Simpang Tiga juga mengalami permasalahan di bidang kesehatan. Di desa ini telah terjadi kasus stunting yang cukup tinggi dengan prevalensi sebesar 34,5%. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukanlah kegiatan *talkshow* pendidikan dengan metode edukasi dan bermain peran yang berfokus pada pendidikan seumur hidup. Dalam kegiatan ini menghadirkan para pelajar dari tingkat sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Kehadiran mereka menjadi penting dalam upaya menumbuhkan kesadaran, kepedulian, dan semangat anak-anak desa Simpang Tiga untuk bersekolah, melanjutkan pendidikan hingga perguruan tinggi.

Kata kunci: Edukasi, Bermain Peran, dan Anak Putus Sekolah.

Abstract

The dropout rate that occurred in Simpang Tiga village, Simpang Teritip District, West Bangka Regency is still in alarming development, or each is classified as high. From 2022 to 2023, 71 people dropped out of school, and 63 people were out of school. There are various factors causing high dropout rates and high rates of not attending school. These factors range from economic problems, a lack of community access to educational facilities, to the mindset of people who prefer gardening or mining rather than continuing education. In addition to education, Simpang Tiga village also experiences problems in the health sector. In this village, there have been quite a few cases of stunting, with a prevalence of 34.5%. To overcome these problems, educational talk show activities are carried out with educational and role-playing methods that focus on lifelong education. In this activity, students from junior high school and high school levels were presented. Their presence is important in an effort to foster awareness, concern, and enthusiasm for the children of Simpang Tiga village to go to school, continue their education to college.

Keywords: Education, Role Play, and School Dropouts

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang di miliki oleh bangsa Indonesia. Dari Sabang sampai Merauke, dari Miangas hingga Pulau Rote menempatkan pendidikan menjadi isu penting, tidak hanya berkaitan dengan kemampuan dalam menata masa depan seorang individu, namun juga kemampuan setiap masyarakat yang ada untuk ikut dalam menata pembangunan dan masa depan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan, pengetahuan maupun keterampilan yang diberikan mampu menciptakan daya pikir cerdas dan kritis dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan yang ada.

Melihat hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir (Rahman BP, dkk., 2022: 4). Sementara itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini mensyaratkan bahwa pengembangan potensi diri merupakan bagian dari upaya seorang individu dalam menguatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Pengetahuan dan keterampilan tentunya harus diimbangi juga dengan kemampuan maupun kekuatan spiritual agama, sehingga setiap individu mampu dalam melakukan pengendalian diri, berkepribadian, akhlak mulia, dan menjunjung tinggi norma atau etika yang ada dalam masyarakat. Oleh sebab itu, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlaq mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang berdemokrasi serta bertanggung jawab (Ekosusilo dan Kasihadi, 1990: 12). Dengan menguatnya kesadaran akan pendidikan, maka akan berdampak pada peningkatan kualitas dan profesionalitas sumber daya manusia yang ada. Sebaliknya, bila rendahnya kesadaran masyarakat akan pendidikan, maka akan berdampak pada rendahnya kualitas dan profesionalitas.

Pentingnya peran dan dampak pendidikan tidak lantas membuat semua masyarakat sadar dan peduli. Nyatanya, masih banyak masyarakat yang acuh dan tidak memiliki kepedulian terhadap pendidikan, baik untuk diri sendiri, untuk anak, keluarga, maupun kondisi di lingkungan sekitarnya. Menjadi perhatian bersama bahwa penguatan pendidikan tidak hanya didukung oleh faktor keluarga terdekat, namun harus didukung pula oleh kondisi lingkungan sekitar. Sepanjang tahun ajaran 2022/2023 tercatat angka putus sekolah di Indonesia dari semua jenjang mencapai 76.834 orang. Rinciannya, siswa putus sekolah tingkat Sekolah Dasar (SD) 40.623 orang, Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 13.716 orang, Sekolah Menengah Atas (SMA) sebanyak 10.091 orang, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebanyak 12.404 orang (Kau, 2023).

Tingginya angka putus sekolah tersebut menegaskan bahwa masih rendahnya kesadaran dan kepedulian masyarakat akan pendidikan yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Salah satunya adalah di desa Simpang Tiga Kecamatan Simpang Teritip, Kabupaten Bangka Barat, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Sebelum menjadi desa, Simpang Tiga merupakan wilayah atau dusun yang masuk dalam satuan administrasi dari desa Kundi Kecamatan Simpang Teritip. Pada 15 September 2003 seiring dengan pembentukan Kabupaten Bangka Barat, Simpang Tiga selanjutnya disahkan menjadi satuan administrasi desa.

Dilihat dari wilayahnya, desa Simpang Tiga memiliki luas ± 8.944,92 hektar. Desa ini terdiri dari dua dusun dan memiliki sebanyak 7 rukun tetangga (RT). Berdasarkan data profil desa, tahun 2022 penduduk desa Simpang Tiga berjumlah 2.148 jiwa, dengan rincian sebanyak 1.126 jiwa penduduk laki-laki dan sebanyak 1.022 jiwa penduduk perempuan. Secara kebudayaan, penduduk atau masyarakat desa Simpang Tiga berasal dari suku Jerieng dan secara 99,99% menganut agama Islam.

Berdasarkan sejarahnya pada catatan Belanda dalam Peta Kaart Van Het Eiland Banka pada tahun 1812 dan 1819, bahwa Djerieng adalah nama sungai dan nama perkampungan. Kemudian pada tahun 1885 muncullah perkampungan diantaranya Limau, Majang, Plangas, Pangeh, Pradong, Ajer Tretep, Brang, Hiboel, Kepajang, Koera, dan Pangkal Djering (Nurzaini, dkk., 2020: 210). Suku Jerieng hingga kini tetap konsisten dalam menjaga kebudayaan dan adat istiadat yang dimiliki, seperti pesta adat *Ceriak* (pesta dalam menghadapi masa tanam padi) hingga dengan masih dilaksanakannya pesta adat kampung Simpang Tiga dengan menampilkan silat dan tarian-tarian khas masyarakat Jerieng, salah satunya tari Tabo.

Kini dalam perkembangannya, desa Simpang Tiga menjadi salah satu desa yang memiliki angka putus sekolah yang tinggi. Berdasarkan data profil desa, hingga kini tercatat sebanyak 71 orang putus sekolah dan sebanyak 63 orang tidak bersekolah. Permasalahan ini tidak hanya terjadi di bidang pendidikan. Terdapat pula permasalahan di bidang kesehatan, yakni tingginya kasus stunting di desa Simpang Tiga. Angka prevalensi stunting di desa Simpang Tiga dari tahun 2022 hingga 2023 tercatat sebesar 34,5%.

Kompleksitas permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat desa Simpang Tiga ini tentunya perlu ada upaya pemecahan masalah tepat yang dilakukan. Salah satunya dengan melakukan kegiatan sosialisasi pendidikan seumur hidup berbasis edukasi dan bermain peran. Kegiatan ini dilakukan bersama 25 mahasiswa peserta Kuliah Kerja Nyata Pemberdayaan Masyarakat oleh Mahasiswa (KKN

PMM) dari Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung dan Universitas Bangka Belitung. Kegiatan edukasi dan bermain peran ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang pentingnya pendidikan dalam kehidupan. Melalui kegiatan ini diharapkan menumbuhkan kesadaran, kepedulian, dan semangat anak-anak desa Simpang Tiga untuk bersekolah, melanjutkan pendidikan hingga perguruan tinggi.

METODE

Kegiatan edukasi dan bermain peran yang berfokus pada pendidikan seumur hidup ini dikemas melalui *talkshow* pendidikan. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 19 Agustus 2023 bertempat di gedung serba guna pemerintah desa Simpang Tiga. Peserta yang hadir sebanyak 25 orang yang berasal dari pelajar ditingkat sekolah menengah pertama dan pelajar ditingkat sekolah menengah atas yang berasal dari desa Simpang Tiga. Hadir pula dalam kegiatan sekaligus memberikan sambutan, yakni Kepala Desa Simpang Tiga.

Kegiatan edukasi dilakukan dengan kegiatan diskusi inspiratif dari Ketua KKN PMM, yakni tentang keaktifan dan kreativitas sebagai seorang mahasiswa. Setelahnya, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi oleh dosen pembimbing mahasiswa (DPM) tentang pengertian, tujuan, dan strategi pendidikan seumur hidup. Dibahas pula tinjauan, pentingnya pendidikan sepanjang hayat, dan implikasi dari pendidikan seumur hidup. Selain itu disinggung pula tentang bahaya pernikahan anak usia dini dan berkaitan dengan bahaya stunting.

Sedangkan kegiatan bermain peran berfokus pada *games* edukasi yang dimotori oleh mahasiswa KKN PMM. Adapun *games* yang dilakukan diantaranya pembuatan yel-yel tentang arti penting pendidikan. Untuk melatih konsentrasi peserta, dilakukan *play-stop* musik dari setiap peserta. Ada pula *games stop* musik dan diberikan pertanyaan seputar pendidikan seumur hidup.

Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam pelaksanaan kegiatan edukasi dan bermain peran tentang pendidikan seumur hidup ini, diantaranya:

1. Persiapan Kegiatan

- a. Melaksanakan koordinasi bersama dosen pembimbing mahasiswa yang keseluruhannya berjumlah 3 orang terkait tema dan materi kegiatan yang dilaksanakan.
- b. Melakukan komunikasi dengan mahasiswa peserta KKN PMM terkait dengan rencana, desain, kriteria, dan target peserta kegiatan yang akan dilakukan.
- c. komunikasi atau pelaporan rencana kegiatan kepada Kepala Desa terkait rencana kegiatan.

2. Pelaksanaan Kegiatan

- Pelaksanaan kegiatan dimulai pada pukul 13.00 WIB dan dibuka oleh Kepala Desa Simpang Tiga Kecamatan Simpang Teritip.
- Diskusi inspiratif oleh Ketua KKN PMM dimulai pada pukul 13.15 WIB.
- Lanjutan kegiatan diskusi pendidikan seumur hidup dan stunting yang dimulai pada pukul 13.45 WIB.
- Games edukasi dilaksanakan pada pukul 14.15.
- Pemberian hadiah games edukasi dan foto bersama dimulai pada pukul 14.45 WIB.
- Penutupan acara dimulai pada pukul 14.55 WIB.

3. Evaluasi Kegiatan

Pada malam harinya, dilaksanakan rapat evaluasi kegiatan bersama dengan mahasiswa KKN PMM bertempat di rumah rehat mahasiswa. Rapat evaluasi ini membahas terkait dengan pelaksanaan kegiatan, kesiapan materi, kehadiran, dan keaktifan para peserta kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Edukasi dan bermain peran dipilih sebagai bagian dari strategi mengatasi angka putus yang banyak terjadi di desa Simpang Tiga Kecamatan Simpang Teritip, Kabupaten Bangka Barat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa *talkshow* pendidikan bagian dari edukasi dan kegiatan *games* edukasi bagian dari bermain peran. Konsep *talkshow* pendidikan dipilih dengan tujuan agar terjalin hubungan interaktif diantara narasumber dengan peserta kegiatan.

Jalinan komunikasi yang interaktif menjadi penting untuk memudahkan para peserta dalam menerima informasi maupun pengetahuan yang diberikan. Hal ini juga dilakukan agar kegiatan yang dilakukan lebih menarik dan tidak monoton sehingga semakin menguatkan semangat belajar para

peserta. Sementara itu, guna menguatkan kembali materi pembelajaran dan melatih konsentrasi, dilakukanlah *games* edukasi seputar arti penting pendidikan seumur hidup kepada para peserta.

Kegiatan diawali dengan edukasi inspiratif dari Rokip selaku Ketua KKN PMM desa Simpang Tiga. Materi yang disampaikan berasal dari pengalaman-pengalaman yang pernah dilakukan selama dirinya menjadi seorang mahasiswa. Dihadapan para peserta yang berasal dari pelajar desa Simpang Tiga ini, dijelaskan bahwa pendidikan menjadi sarana untuk kita lebih maju dan mengetahui dunia. Hal ini bukan tanpa alasan, karena melalui pendidikan semua orang dapat termotivasi untuk lebih maju, kreatif, dan inovatif. Bahkan melalui pendidikan pula kita dapat mempelajari dan mengetahui atau bahkan dapat berkesempatan untuk menjelajahi berbagai daerah di Indonesia maupun negera-negara lainnya.



Gambar 1. Edukasi Inspiratif Dari Rokip
Ketua KKN PMM Desa Simpang Tiga

Selain itu, disampaikan pula bahwa menjadi seorang pelajar maupun mahasiswa, maka harus dituntut untuk aktif dalam berorganisasi. Baik organisasi internal sekolah atau kampus, maupun organisasi luar sekolah atau luar kampus. Keikutsertaan kita sebagai seorang pelajar atau mahasiswa dalam organisasi tentu memiliki banyak manfaat, diantaranya untuk menambah pertemanan, mengajarkan *public speaking*, negosiasi, menambah relasi, hingga tidak kalah pentingnya adalah melatih diri dalam *team work*. Keseluruhan manfaat berorganisasi ini menurut Rokip menjadi modal penting dalam dunia pekerjaan yang akan dihadapi setelah selesa menamatkan pendidikan.

Hal tersebut mensyaratkan bahwa selain dari hadirnya *hard skill* yang diperoleh melalui jalur pendidikan, maka perlu juga meingkatkan kemampuan *soft skill*. Artinya, bila kedua hal ini dapat dimiliki oleh seorang pelajar maupun mahasiswa, maka dapat memberikan banyak kemanfaatan dan kenyamanan dalam hidup. Semua sifat yang menyebabkan berfungsinya *hard skills* yang dimiliki. *Soft skills* dapat menentukan arah pemanfaatan *hard skills*. Jika seseorang memiliki dengan baik, maka ilmu dan keterampilan yang dikuasainya dapat mendatangkan kesejahteraan dan kenyamanan bagi pemiliknya dan lingkungannya. Sebaliknya, jika seseorang tidak memiliki *soft skills* yang baik, maka *hard skills* dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain (Elfindri, dkk., 2011: 175).

Setelah dilakukan edukasi inspiratif, kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan edukasi pendidikan seumur hidup. Materi ini diberikan langsung oleh M. Adha Al Kodri yang juga sebagai dosen pembimbing mahasiswa KKN desa Simpang Tiga. Terdapat beberapa fokus materi yang disampaikan. Pertama, menjelaskan makna pendidikan seumur hidup. Dijelaskan bahwa pendidikan seumur hidup merupakan proses pendidikan yang berlangsung secara terus menerus, dimulai sejak dilahirkan hingga meninggal dunia.

Proses pendidikan sangat dinamis dengan tiga jalur yang dimiliki, yakni jalur pendidikan formal, non formal, dan jalur pendidikan informal. Pendapat ini menunjukkan, pendidikan bukan hanya didapat dari bangku sekolah atau pendidikan formal, namun juga dapat diperoleh dari pendidikan informal dan non formal. Pendidikan berlangsung seumur hidup melalui pengalaman-pengalaman yang dijalani dalam kehidupan manusia. Pendidikan seumur hidup adalah sebuah sistem konsep pendidikan yang menerangkan keseluruhan peristiwa kegiatan belajar mengajar dalam keseleuruhan kehidupan manusia (Jannah, 2013: 7).



Gambar 2. Edukasi Pendidikan Seumur Hidup

Hadirnya pendidikan seumur hidup memberikan makna bahwa pendidikan tidak hanya dipandang sebagai pengembangan diri individu sepanjang hidupnya. Lebih dari itu, hadirnya pendidikan seumur hidup diharapkan menghasilkan manusia maupun masyarakat yang baru, yakni baru dalam pemikiran, kreativitas, inovasi, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Senada dengan hal tersebut, Chopley (1979: 31) menjelaskan bahwa pendidikan seumur hidup adalah seluruh individu harus memiliki kesempatan yang sistematik, terorganisir untuk “*introduction*”, “*learning*” di setiap kesempatan sepanjang hidup.

Terdapat beberapa tujuan dalam pelaksanaan pendidikan seumur hidup yang dilakukan, yakni:

1. Pendidikan dipandang sebagai bentuk pelayanan dalam membantu pengembangan diri seseorang.
2. Pendidikan seumur hidup sebagai instrumen penting dalam proses pengembangan individu, sehingga dapat bermanfaat dan bernilai dalam masyarakat.
3. Mengembangkan potensi keperibadian dan menjadi proses menciptakan kesadaran bahwa kehidupan manusia bersifat dinamis, sehingga perlu meningkatkan kualitas hidup di tengah-tengah masyarakat.

Kegiatan edukasi pendidikan seumur hidup semakin interaktif dengan hadirnya beberapa pertanyaan-pertanyaan dari para peserta. Beberapa fokus pertanyaan yang dikemukakan diantaranya terkait dengan motivasi diri agar semangat dalam pendidikan, persiapan yang dilakukan dalam menuju pendidikan di perguruan tinggi, beasiswa pendidikan yang ada dalam pendidikan di perguruan tinggi, dan berkaitan dengan hambatan-hambatan yang biasa dialami oleh seorang mahasiswa ketika dalam proses pembelajaran atau perkuliahan. Fokus pertanyaan ini memperlihatkan tingginya kertetarikan para peserta edukasi terhadap berbagai hal dalam aktivitas yang dilakukan selama menjadi seorang mahasiswa. Hal ini tentu bukan tanpa alasan, karena peserta termotivasi dari perkenalan dan berbagai kegiatan yang dilakukan mahasiswa KKN PMM selama di desa. Kondisi ini berkaitan erat dengan prinsip pengorganisasian yang akhirnya memungkinkan pendidikan untuk melakukan fungsinya yang merupakan proses perubahan yang menuntut perkembangan individu (Joesof, 2004: 17-18).

Selain tema edukasi pendidikan seumur hidup, di sampaikan pula tentang isu stunting dan pernikahan usia dini yang ada di Kabupaten Bangka Barat. Hal ini dilakukan sebagai bentuk partisipasi dua lembaga pendidikan tinggi, yakni Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung dan Universitas Bangka Belitung dalam keikutsertaan mengatasi kasus stunting dan pernikahan usia dini. Kecamatan Simpang Teritip tercatat memiliki angka prevalensi stunting tertinggi, yakni sebanyak 608 balita (Al Kodri dan Lestari, 2023). Stunting merupakan gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak akibat kekurangan gizi kronis dan infeksi berulang yang ditandai dengan panjang atau tinggi badannya berada di bawah standar yang ditetapkan oleh Menteri yang menyelenggarakan urusan Pemerintahan di bidang Kesehatan (Salmon. Moninjta, dan Kumayas, 2022: 3).

Berdasarkan data tersebut, Simpang Tiga menjadi salah satu desa yang memiliki kasus stunting yang cukup tinggi. Selama 3 tahun terakhir, desa Simpang Tiga memiliki prevalensi balita stunting sebesar 34,5%. Sementara itu dari angka pernikahan usia dini, data Kementerian Agama Kepulauan Bangka Belitung tahun 2020 mencatat bahwa Kabupaten Bangka Barat menduduki peringkat kelima dengan kejadian sebanyak 22 kasus pernikahan usia dini (Al Kodri dan Lestari, 2023). Anak-anak yang tidak menempuh atau tidak melanjutkan pendidikan banyak yang memilih untuk melakukan pernikahan di usia dini. Oleh karena itu, harus dilakukan berbagai langkah preventif atau pencegahan

sejak dini kepada anak-anak yang ada di Simpang Tiga, salah satunya melalui edukan pendidikan seumur hidup dan *games* edukasi.

Kegiatan *games* edukasi menjadi kegiatan penutup yang semakin menambah kemeriahan acara. Games edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut (Riva, 2012: 8). Senada dengan hal tersebut, Cahyo (2011: 19) menjelaskan bahwa suatu permainan (*games*) dikatakan edukatif jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, sebagai bagian dari kegiatan bermain peran, terdapat beberapa *games* edukasi yang dilakukan, yakni pembuatan yel-yel tentang arti penting pendidikan dan berpikir kreatif. Sedangkan dalam upaya melatih tingkat konsentrasi peserta, mahasiswa KKN PMM melakukan games edukasi *play-stop* musik. Tidak hanya itu, mahasiswa juga memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pendidikan seumur hidup. Bagi yang bisa menyelesaikan setiap *games* edukasi tersebut maka akan mendapatkan *reward* atau hadiah.



Gambar 3. *Games* Edukasi Sebagai Bagian Dari Kegiatan Bermain Peran

Secara spesifik, kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai strategi dalam mengatasi anak putus sekolah berbasis edukasi dan bermain di desa Simpang Tiga dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1 Strategi dalam Mengatasi Anak Putus Sekolah Di Desa Simpang Tiga Kecamatan Simpang Teritip

No.	Nama Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Metode Kegiatan
1.	Edukasi Inspiratif	Meningkatkan minat, bakat, dan motivasi peserta.	<i>Talkshow</i> dan diskusi bersama peserta kegiatan.
2.	Edukasi Pendidikan Seumur Hidup	Memberikan pengetahuan, motivasi, dan kesadaran akan pentingnya pendidikan seumur hidup.	<i>Talkshow</i> dan diskusi bersama peserta kegiatan.
3.	<i>Games</i> Edukasi	Melatih daya kritis, kreativitas, dan meninjaukan konsentrasi.	Bernyanyi, pemberian pertanyaan, bertepuk tangan, dan merangkul satu sama lain.

(Sumber: Peneliti, 2023)

Selain itu, terdapat pula beberapa poin penting manfaat game diantaranya sebagai berikut:

1. Jenis game yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Laki-laki dan perempuan yang berlatih bermain game selama satu bulan menunjukkan peningkatan pada tes ingatan, dan kemampuan melakukan berbagai tugas.
3. Game dapat membuat pemainnya mempertajam cara pikir mereka.
4. Menuntut anak untuk lebih kreatif.

5. Dan juga akan dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan.
6. Membangun semangat kerjasama ketika dimainkan dengan gamers lain secara multiplayer.
7. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.
8. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.
9. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan (Lutfiyatun, 2015: 48).

SIMPULAN

Dinamisnya perkembangan dan perubahan yang terjadi di dalam masyarakat memberikan kesadaran pada setiap masyarakat akan pentingnya arti pendidikan. Selain berupaya dalam meningkatkan dan mengoptimalkan kualitas sumber daya manusia yang ada, juga sebagai upaya dalam menjawab tantangan perkembangan zaman yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sehingga memberikan nilai kemanfaatan bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Melihat hal tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan edukasi inspiratif, edukasi pendidikan seumur hidup, dan *games* edukasi menjadi salah satu solusi tepat. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan tersebut sebagai bentuk pencegahan yang tujuannya untuk mengatasi dan memutus rantai anak putus sekolah, kasus stunting, dan pernikahan usia dini yang ada di desa Simpang Tiga.

SARAN

Kuliah Kerja Nyata Pemberdayaan Masyarakat oleh Mahasiswa (KKN PMM) merupakan salah satu program kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Hadirnya program ini menjadi bagian dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk ikut membantu berbagai persoalan sosial yang terjadi. Salah satunya persoalan tingginya angka anak putus sekolah yang terjadi di desa Simpang Tiga, Kecamatan Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Kehadiran mahasiswa dengan arahan dan bimbingan dari dosen pendamping menjadi spirit bagi pemerintah desa dan masyarakat desa Simpang Tiga dalam menuntaskan masalah anak putus sekolah. Hal ini tercermin dari keikutsertaan anak-anak mereka dalam mengikuti kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa.

Tingginya angka anak putus sekolah di berbagai daerah di Kepulauan Bangka Belitung, salah satunya di desa Simpang Tiga menyiratkan perlunya langkah massif dan cepat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya melalui peran aktif perguruan tinggi. Melalui program pengabdian masyarakat, strategi lintas perguruan tinggi dengan penyesuaian masing-masing program studi maka akan dapat memberikan pengetahuan dan penyadaran terhadap orang tua dan anak akan pentingnya pendidikan. Dengan demikian, persoalan anak putus sekolah dapat teratasi dengan cepat. Sementara dilihat dari bidang keilmuan, kegiatan KKN PMM ini tentunya diharapkan menjadi sumber referensi penting dan mendalam, baik bagi kegiatan pengabdian masyarakat maupun kegiatan penelitian yang berfokus pada permasalahan anak putus sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan KKN PMM. Tidak lupa pula ucapan terima kasih kami kepada Kepala Desa Simpang Tiga beserta seluruh aparatur desa dan ucapan terima kasih terhadap mahasiswa peserta Kuliah Kerja Nyata Pemberdayaan Masyarakat oleh Mahasiswa (KKN PMM) yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung dan Universita Bangka Belitung di desa Simpang Tiga Kecamatan Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat, Kepulauan Bangka Belitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Kodri, M. Adha. (2023). Strategi Pencegahan Stunting dan Pernikahan Usia Dini Berbasis KIE Di Kabupaten Bangka Barat. *Community Development Journal*, 4 (2), 1966-1973.
- Cahyo, Agus. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.

- Chopley, AJ. (1979). *Pendidikan Seumur Hidup: Suatu Analisis Psikologi*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Ekosusilo, Madya dan Kasihadi. (1990). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Semarang: Effhar Publishing.
- Elfindri, dkk. (2011). *Soft Skills untuk Pendidik*. Jakarta: Baduose Media.
- Jannah, Fathul. (2013). Pendidikan Seumur Hidup dan Implikasinya. *Dinamika Ilmu*, 13 (1), 1-16.
- Joesof, Soelaiman. (2004). *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kau, Yakub Mianto. (2023). *Tren Angka Putus Sekolah di Indonesia Meningkat, Padahal Anggaran Pendidikan Tinggi*. Diakses melalui <https://gorontalo.viva.co.id/kultur/1519-tren-angka-putus-sekolah-di-indonesia-meningkat-padahal-anggaran-pendidikan-tinggi?page=1>.
- Lutfiyatun, Eka. (2015), *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Nurzaini. Et al. (2020). Melayu Jerieng Bangka Barat dan Kesatuan Identitas Politik. *Scripta: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2 (2), 207-218.
- Rahman BP, Abd Rahman. et al. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2 (1), 1-8.
- Riva, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Salmon, Hayati Sofia, Donald K. Moninjta, dan Neni Kumayas. (2022). Strategi Pemerintah dalam Mengatasi Stunting Di Kabupaten Kepulauan Sangihe (Studi Dinas Pendidikan Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Sangihe). *Jurnal Governance*, 1 (2), 1-14.