

BELAJAR MEMBUAT SLIME BERSAMA ANAK – ANAK DALAM MENGENAL KEGIATAN BELAJAR *DARING* DI DESA KIRINGAN, BOYOLALI

Marni¹, Alean Kistiani H S², Donna Setiawati³

^{1,2}Fakultas Ekonomi, Universitas Boyolali,

³Fakultas Teknik Informatika Universitas Boyolali

email: mirmawp@gmail.com

ABSTRACT

Community Service Program (KKN- Kuliah Kerja Nyata) is a forum that is given to Universitas Boyolali students and students a masterpiece. Creating students who are able to play a role in society, as well as making students close to the community to establish Islamic Ukhuawah, students who are the highest level of education have a very important role in the survival of the state. Students can act as actors of Agents of Change in a pluralistic society. A forum given by UBY in the form of KKN activities is an important step for a student to practice the application of knowledge from lecture halls into a more real world with pro-contract that can occur in the process. During the Covid-19 pandemic there were many changes in healthy lifestyle that had to be implemented. Especially changes in the way students learn, both elementary school and university students, all use online technology. Due to online learning activities, a lot of elementary and kindergarten students in my village are bored.

Therefore, the writer wants to give space and time to fill the boredom by learning and playing to make slime. By playing and learning, the children look happy and feel proud of their work. This KKN activity is located in Kiringan village, Boyolali District, Boyolali Regency. Precisely at RT 1 RW 6. During the community service, the writer also followed routine activities that had been going well in the village such as posyandu and regular group meetings of women.

Keywords: KKN, make slime, covid-19 pandemic

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah sebuah wadah yang diberikan kepada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Boyolali sebuah Mahakarya. Mewujudkan mahasiswa yang mampu berperan terhadap masyarakat, serta menjadikan mahasiswa dekat dengan masyarakat menjalin Ukhuawah Islamiah, mahasiswa yang merupakan tingkat tertinggi dari jenjang pendidikan memiliki peran yang amat penting terhadap keberlangsungan hidup bernegara. Mahasiswa dapat berperan sebagai actor Agen Of Change ditengah-tengah masyarakat majemuk. Sebuah wadah yang diberikan UBY dalam bentuk kegiatan KKN adalah langkah penting bagi seorang mahasiswa untuk melatih penerapan ilmu dari ruang-ruang kuliah ke dalam dunia yang lebih nyata dengan pro-kontrak yang dapat terjadi pada prosesnya. Pada masa pandemic Covid-19 banyak sekali perubahan-perubahan perilaku hidup sehat yang harus dilaksanakan. Terutama perubahan dalam cara belajar siswa baik sekolah dasar sampai mahasiswa semua menggunakan teknik daring. Karena adanya kegiatan belajar daring banyak sekali siswa SD dan TK di desa saya yang bosan.

Maka dari itu penulis ingin memberi ruang dan waktu dalam mengisi kebosanan itu dengan cara belajar dan bermain membuat slime. Ternyata dengan bermain dan belajar membuat slime ini anak-anak terlihat bahagia dan merasa bangga dengan hasil karya mereka. Kegiatan KKN ini berlokasi di desa Kiringan, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali. Tepatnya di RT 1 RW 6. Selama kegiatan pengabdian penulis juga mengikuti kegiatan rutin yang sudah berjalan dengan baik di desa seperti posyandu dan pertemuan rutin kelompok ibu-ibu.

Kata Kunci: KKN, membuat slime, pandemic covid-19

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 sudah 1 tahun lebih melanda di Indonesia bahkan seluruh Dunia. Selama adanya Pandemi Covid-19 masa belajar baik anak-anak sampai mahasiswa semua menggunakan metode daring atau belajar di rumah. Selama belajar di rumah anak-anak biasanya belajar bersama kedua orang tua, dan semua anak-anak atau orang tua wajib mempunyai handphone atau alat komunikasi yang bisa untuk mengikuti pelajaran daring tersebut. Tentu semua itu membutuhkan paket data atau internet.

Tidak mudah bagi orangtua yang biasanya sibuk bekerja di luar rumah untuk mendampingi putra dan putri dalam belajar daring ini. Karena yang biasanya ada beberapa guru yang mengajar di sekolah atau lebih dari 1 guru mata pelajaran, kini mau tidak mau orang tua harus bisa menguasai mata pelajaran yang ada. Belum lagi kalau anak-anak bosan dan tidak mau belajar karena orang tua juga tidak faham dengan apa isi mata pelajaran tersebut. Yang biasanya di sekolah anak-anak bisa belajar sambil bermain, bercanda, berkreasi dan masih banyak cara untuk mereka senang dan bahagia. Maka dari itu untuk mengisi kegiatan yang sudah lama membuat jenuh dan bosan anak – anak di desa saya, saya mengajak anak-anak untuk belajar bersama membuat slime yang terbuat dari bahan-bahan sederhana.

Tujuan dari KKN mandiri pada hakikatnya adalah kegiatan perkuliahan intrakurikuler oleh mahasiswa secara interdisipliner terutama di pedesaan. Sasaran yang dituju dalam hal ini antara lain : (a) Mahasiswa, yaitu diharapkan mampu berfikir lebih luas dan bekerja interdisipliner dan lintas sektoral, (b) Masyarakat terutama anak – anak dan kedua orang tua memperoleh masukan maupun sumbangan dari buah fikir mahasiswa dan tenaga untuk memecahkan masalah dan menjalankan program, (c) Perguruan Tinggi, Universitas Boyolali akan menjadi lebih berkembang dalam ilmu pengetahuan dan mampu mengarahkan mahasiswanya dengan adanya umpan balik sebagai hasil integrasi mahasiswa di masyarakat. Selain itu mampu memenuhi tuntutan perubahan kurikulum berdasarkan pembangunan.

METODE

Kegiatan ini merupakan pragmatis yang dilakukan dengan metode *Parsipatory Learning and Action* (PLA). PLA merupakan bentuk baru dari metode pemberdayaan masyarakat yang dahulu dikenal sebagai *'learning by doing'* atau belajar sambil bekerja. Secara singkat, PLA merupakan metode pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari proses belajar (melalui:ceramah, curah-pendapat, diskusi, praktik mengerjakan proyek, dan lain-lain) tentang suatu topik seperti:persemaian, pengolahan lahan, perlindungan hama tanaman, dan lain sebagainya.

DISKUSI

1. Gambaran Umum

Lokasi KKN ini bertempat di desa Kiringan RT 01 RW 06 Kelurahan Kiringan, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali. RW 06 Kiringan dibagi menjadi 3 wilayah RT. Adapun pembagian wilayah tersebut sebagai berikut: RT 1: Kiringan Kulon, RT 2: Kiringan Tengah, RT 3: Bendosari

2. Kondisi Geografis dan Demografi Desa

Batas-batas wilayah RW 6 Kiringan sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Dukuh Tanjungsari
- Sebelah Barat : Dukuh Plosokerep
- Sebelah Selatan : Dukuh Gatak Kebontimun
- Sebelah Timur : Dukuh Pandeyan

Lokasi KKN ini bertempat di RT 1, dengan penduduk kurang lebih 144 jiwa yang terdiri dari 39 Kepala Keluarga dan 26 anak-anak usia sekolah dasar dan sekolah TK. Karena di desa saya wilayahnya lebih banyak lahan ladang dari pada persawahan maka berpengaruh pada mata pencaharian dan pekerjaan orang tua sebagai petani. Lebih dari 50% pekerjaan adalah petani ladang dan peternak Sapi, Kambing dan Ayam. Profesi Guru hanya 1 orang, sedangkan PNS di Dinas Pemerintahan juga hanya 1 orang saja. Alhamdulillah yang bekerja di Rumah Sakit Swasta 2 orang, termasuk saya. Untuk generasi muda yang berpendidikan tingkat Sarjana selama ini belum ada. Tetapi Lulusan Diplomat 3 sudah ada 3 orang dan semuanya adalah perempuan. Tempat ibadah ada 1 masjid, poskamling 1 dan jalan juga belum diaspal masih cor-coran swadaya masyarakat sekitar dan bantuan dari Kelurahan Kiringan. Belum lama ini ada bantuan dari luar untuk pengadaan penerangan jalan.

3. Hasil Kegiatan

a. Pengertian Slime

Slime adalah sebuah cairan lengket dan pekat yang sekilat terlihat seperti lendir. Cairan slime ini dibuat dalam berbagai macam variasi warna dan menggunakan bahan-bahan yang berbeda. Meskipun bentuknya aneh dan sedikit menjijikkan, akan tetapi anak-anak banyak yang menyukainya. Bentuknya yang kenyal membuat orang gemas untuk terus meremas-remasnya.

b. Cara Pembuatan Slime

Cara pembuatan slime sangat mudah dan terbuat dari bahan-bahan yang sederhana. Ada beberapa cara dan bahan yang bisa dibuat slime dengan mudah dan aman. Berikut ini bahan dan caranya :

Slime yang terbuat dari lem Fox

Bahan Yang Diperlukan

- ❖ Satu botol GOM
- ❖ Lem cair atau lem povinal
- ❖ Pewarna (opsi bisa dipakai atau tidak)

Langkah-Langkah Membuat Slime Dari GOM

- ❖ Pertama, tuangkan lem cair ke sebuah wadah kosong, lalu teteskan GOM pada lem cair tersebut.
- ❖ Aduk dengan tangkai sendok hingga mulai membentuk adonan slime. Setelah mulai membentuk slime, tuangkan satu tetes pewarna.

- ❖ Aduk kembali hingga warnanya merata dan slime pun siap untuk dimainkan.
- c. Manfaat bermain slime
1. **Membuat Anak Merasa Lebih Bahagia**
Dengan bermain slime membantu memproduksi hormon endorfin sehingga suasana hati anak lebih bahagia, yang membantu perkembangan anak-anak. Bermain permainan yang berwarna-warni juga tidak hanya baik untuk perkembangan anak-anak saja, tetapi juga baik untuk orang dewasa. Bermain slime ternyata dapat membantu melepaskan stres pada orang dewasa.
 2. **Penyaluran Emosi Diri Anak**
Bermain slime juga merupakan representasi perasaan, seperti kebebasan, harapan, gairah, keberanian, dll. Selain itu, bermain slime juga bisa menjadi sarana pelampiasan emosi negatif anak. Bermain slime akan menjadi saluran mekanisme pertahanan ego diri untuk melampiaskan emosi diri dengan cara yang positif bagi anak.
 3. **Meningkatkan Konsentrasi Anak**
Memainkan slime bisa membuat mood seorang anak menjadi lebih baik dan bahagia. Bermain slime juga akan membuat anak berpikir dan berimajinasi. Hal ini tentu sangat bagus untuk perkembangan otak anak-anak, untuk melatih konsentrasi dan perhatian mereka.
 4. **Sarana Ekspresi Diri Bagi Anak**
Bermain slime merupakan salah satu cara ekspresi diri anak. Bermain slime akan membuat anak menyalurkan pemikiran dan perasaan diri mereka dalam bentuk permainan yang menyenangkan.
 5. **Sarana Pelepas Jenuh Yang Efektif Bagi Anak**
Bila anak memang suka bermain slime, anak tentu akan menjadi riang dan senang saat bermain. Ini bisa jadi pelepas jenuh bagi anak saat mereka merasa bosan. Dengan melakukan permainan ini, anak tentu akan merasa puas dan lega dalam hati mereka.
 6. **Membuat Anak Menjadi Lebih Kreatif**
Bermain slime juga berhubungan dengan kreatifitas. Mengajak anak untuk ikut serta dalam membuat slime akan membuat seorang anak mempelajari lebih dalam tentang berkreaitivitas dan inovasi dalam membuat mainan untuk mereka sendiri.
Seorang anak yang menyukai kegiatan ini akan lebih berpikir kreatif dan menghasilkan sebuah karya dengan pola pikir yang mereka miliki. Hal ini akan membuat pola pikir anak menjadi semakin kreatif. Hal ini juga baik untuk melatih kemampuan diri mereka dalam membuat mainan seperti yang mereka sukai.
 7. **Meningkatkan Kemampuan Diri Anak**
Anak-anak memiliki masa depan yang panjang. Setiap orang tua tentu menginginkan anak yang memiliki keterampilan yang lebih dalam hidupnya untuk menyambut masa depan mereka. Memiliki keterampilan yang lebih dalam kehidupan tentu akan membanggakan bagi anak maupun bagi orang tua mereka.
Mengajarkan keterampilan dalam hidup pada anak sejak dini merupakan upaya yang baik bagi orang tua untuk menyiapkan masa depan anaknya. Nah, ikut serta dalam membuat slime akan membuat seorang anak mempelajari lebih dalam tentang berkreaitivitas dan inovasi dalam membuat mainan untuk mereka sendiri.

Hal ini baik untuk melatih kemampuan diri mereka dalam membuat mainan seperti yang mereka sukai.

4. Pembahasan Hasil Kegiatan

KKN mandiri merupakan bentuk pendidikan dengan memberikan pengalaman kerja secara langsung untuk hidup di tengah-tengah masyarakat. Dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di masyarakat lingkungan sekitar rumah mahasiswa. KKN mandiri dilaksanakan sebagai pemahaman belajar yang baru oleh mahasiswa di luar kampus sehingga diharapkan mampu memahami kehidupan bermasyarakat dan berbangsa yang sangat berguna sebagai bekal di masa mendatang. Sehingga hal ini merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh seorang sarjana.

Alhamdulillah kegiatan KKN mandiri yang bertema **Belajar Membuat Slime Bersama Anak-Anak Dalam Mengisi Kegiatan Daring Sekolah** berjalan dengan lancar dan sesuai yang diinginkan. Antusias anak – anak sangat luar biasa. Mereka menyambut dengan bahagia dan senang. Kegembiraan terlihat dari canda dan tawa anak – anak. Walaupun hanya sebentar bisa melepas kejenuhan yang selama ini. Kegiatan pembuatan slime sebenarnya bisa dikembangkan untuk dijual kedepannya. Karena slime sudah menjadi permainan anak yang aman, dan dijual bebas dipasaran dengan harga yang mahal bila dikemas dengan menarik. Selain belajar bersama membuat slime dengan anak – anak KKN mandiri ini juga membantu pelaksanaan kegiatan yang ada di desa Kiringan. Kegiatan yang sudah berjalan adalah PPK tingkat Dusun atau Kadus, PPK tingkat RW, PKK tingkat RT dan Dawis. Untuk meningkatkan kesehatan balita ada kegiatan Posyandu. Selain sebagai Ibu Rumah Tangga penulis juga aktif dalam kegiatan- kegiatan tersebut. Alhamdulillah bulan Maret ini kegiatan sudah ada ijin untuk melakukan pertemuan.

KESIMPULAN

Kami menyimpulkan bahwa kegiatan kami sebagai Mahasiswa KKN adalah suatu pengabdian kepada masyarakat yang secara langsung kami terapkan. Dengan bekerjasama membangun Desa kami berharap suatu hari desa ini menjadi desa yang maju dan cepat berkembang dengan Bali Deso, Bangun Deso. Meskipun kami tergolong lamban dan hanya memiliki sedikit waktu untuk berbagi, tetapi kami berupaya secara optimal sedapat mungkin kami berikan yang terbaik untuk Desa, khususnya di desa Kiringan tempat kami melakukan KKN. Dari banyaknya permasalahan kami musyawarahkan agar tercapai cita-cita yang sesuai dengan kepentingan masyarakat banyak. Dengan demikian tidak akan terjadi kesenjangan sosial dimasyarakat tersebut. Kerjasama, gotong royong, guyup rukun akan tercipta suasana yang damai dan sejahtera seperti harapan semua masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku Pedoman Kuliah Kerja Nyata*. Universitas Boyolali (2021)
Ghaisha & Reyva. *Belajar dan Bermain Slime*. Luxima (2019)
Katz, D.A.(2005). *Polyvinyl alcohol slime*. USA: Chemist, Educator, Science communicator, and Consultant.
Rinaldi, Ferry. 2016. *Ayo Belajar Sambil Bermain Cara Membuat Slime* . (Online). (http://www.kompasiana.com/ferryrinaldi/ayobelajarsambilbermain-cara-membuat-slime_5738e5d20f9773600d5924e0) diakses 15 Februari 2021.