Berugak belajar dan kreasi sebagai wadah edukasi dan pengembangan kreativitas

Rizwan Kuswari*[1], Siti Silaturrahmi[1], Neza Komaripani[1], Latif Annisya[1], Suriyati[1], Huzain Jaelani[1]
[1]Prodi Pendidikan Ekonomi Universitaas Hamzanwadi, NTB, Indonesia
*Correspondence: rizwankuswari.230401106@student.hamzanwadi.ac.id
© The Authors 2026

Abstrak

Program Berugak Belajar & Kreasi merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan kemampuan literasi, numerasi, Bahasa Inggris dasar, dan kreativitas anak-anak usia sekolah dasar di Dusun Lingkok Marang. Program ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dan numerasi serta terbatasnya kegiatan belajar di luar sekolah. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pendampingan belajar secara partisipatif yang meliputi kegiatan calistung, bimbingan Bahasa Inggris, dan kerajinan kreatif berbasis barang bekas. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta keberanian anak dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris dasar. Selain itu, kegiatan kerajinan mampu mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Program ini juga meningkatkan semangat belajar dan rasa percaya diri peserta. Dengan demikian, Berugak Belajar & Kreasi menjadi salah satu alternatif model pendidikan nonformal berbasis masyarakat yang mendukung pengembangan potensi akademik dan nonakademik anak secara berkelanjutan.
Kata kunci: pendidikan nonformal, calistung, Bahasa Inggris, kreativitas, anak usia sekolah dasar.

Abstract

The Berugak Belajar & Kreasi program is a community service initiative aimed at improving literacy, numeracy, basic English skills, and creativity among elementary school children in Dusun Lingkok Marang. The program was initiated in response to low literacy and numeracy skills and limited learning activities outside school. It was implemented through participatory learning assistance, including literacy and numeracy instruction, English tutoring, and creative crafts using recycled materials. The results indicate improvements in children's reading, writing, and numeracy skills, as well as increased confidence in using basic English for communication. In addition, the craft activities enhanced creativity, teamwork, and environmental awareness. The program also fostered learning motivation and self-confidence among participants. Therefore, Berugak Belajar & Kreasi serves as an alternative community-based non-formal education model that supports the sustainable development of children's academic and non-academic potential.
Keywords: non-formal education, literacy and numeracy, English language, creativity, elementary school children.

How to cite: Kuswari, R., Silaturrahmi, S., Komaripani, N., Annisya, L., Suriyati, & Huzain Jaelani, H. (2026). Berugak belajar dan kreasi sebagai wadah edukasi dan pengembangan kreativitas. *Jurnal Alpatih*, *4*(1), 76-86. https://doi.org/10.70115/alpatih.v4i1.700

Received: 23 Januari 2026 | Revised: 26 Februari 2026
Accepted: 13 Maret 2026 | Published: 30 Maret 2026

Jurnal ALPATIH is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan menghitung (calistung) menjadi fondasi utama dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih terdapat anak-anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan literasi dasar serta kurangnya minat belajar akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Selain itu, keterbatasan pendampingan belajar di lingkungan masyarakat juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan kemampuan akademik dan kreativitas anak. Berdasarkan hasil Asesmen Nasional Kemendikbud tahun 2023, kemampuan literasi dan numerasi anak Indonesia masih perlu ditingkatkan, terutama pada lingkungan dengan keterbatasan akses pembelajaran tambahan di luar sekolah (Kemendikbud, 2023).

Di era modern saat ini, anak-anak tidak hanya dituntut memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kreativitas, keberanian, dan kemampuan berinteraksi sosial. Sayangnya, kegiatan edukatif yang mampu mengembangkan aspek tersebut secara bersamaan masih tergolong terbatas, khususnya di lingkungan desa. Berdasarkan beberapa penelitian, program pendampingan belajar yang dikemas secara menarik dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak, menumbuhkan rasa percaya diri, serta membangun kemampuan berpikir kreatif (Sari & Nugroho, 2022). Selain itu, metode pembelajaran aktif-partisipatif dinilai mampu meningkatkan keberanian anak untuk tampil dan berkomunikasi di depan umum (Rahmawati, 2021).

Selain kemampuan literasi dasar, pengenalan Bahasa Inggris sejak usia dini juga menjadi hal penting sebagai bekal menghadapi perkembangan globalisasi. Penguasaan Bahasa Inggris dasar dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan memperluas wawasan sejak dini (Yuliana & Fitri, 2020). Akan tetapi, masih banyak anak-anak yang belum mendapatkan pendampingan Bahasa Inggris dasar secara optimal karena keterbatasan fasilitas maupun tenaga pengajar. Di sisi lain, pengembangan kreativitas melalui kegiatan kerajinan tangan juga masih jarang diterapkan dalam kegiatan belajar anak, padahal aktivitas tersebut dapat melatih motorik, imajinasi, kerja sama, dan kemampuan memanfaatkan barang bekas menjadi sesuatu yang bernilai guna. Menurut Munandar (2019), kreativitas anak dapat berkembang secara optimal apabila anak diberikan ruang untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan belajar melalui praktik secara langsung.

Berbagai program pendampingan belajar anak yang telah dilakukan umumnya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Sementara itu, beberapa kegiatan lainnya lebih menekankan pada pengembangan kreativitas atau pengenalan bahasa asing secara terpisah. Namun, masih terbatas program edukasi nonformal yang mengintegrasikan aspek literasi, numerasi, pengenalan Bahasa Inggris dasar, pengembangan kreativitas, serta pembentukan keberanian dan keaktifan anak dalam satu wadah pembelajaran yang terpadu. Oleh karena itu, program BERUGAK Belajar & Kreasi hadir sebagai upaya untuk mengisi kebutuhan tersebut melalui pendekatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis partisipasi aktif anak di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) menghadirkan program "BERUGAK Belajar & Kreasi sebagai Wadah Edukasi dan Pengembangan Kreativitas". Program ini dirancang sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, edukatif, dan

menyenangkan melalui tiga kegiatan utama, yaitu calistung, bimbingan belajar Bahasa Inggris, dan kegiatan kerajinan kreatif. Kegiatan calistung dilaksanakan dengan sistem pembagian kelompok berdasarkan kemampuan anak agar proses belajar lebih efektif. Anak-anak yang belum lancar membaca dan berhitung diberikan pendampingan dasar secara intensif, sedangkan anak-anak yang sudah memiliki kemampuan membaca diarahkan untuk membaca buku cerita dan menyampaikan kembali isi bacaan di depan teman-temannya. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, tetapi juga melatih keberanian, mental, dan keaktifan anak dalam berkomunikasi.

Selanjutnya, kegiatan bimbingan belajar Bahasa Inggris dilaksanakan melalui metode belajar aktif dan interaktif dengan pengenalan kosa kata dasar, pengucapan sederhana, serta sesi tanya jawab yang melibatkan partisipasi anak secara langsung. Adapun kegiatan kerajinan kreatif dilakukan dengan memanfaatkan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna dan dipadukan dengan permainan edukatif berbasis kelompok. Kegiatan tersebut bertujuan untuk melatih kreativitas, kerja sama, kemampuan motorik, serta meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti proses pembelajaran secara menyenangkan.

Melalui program BERUGAK Belajar & Kreasi, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga mampu meningkatkan rasa percaya diri, keaktifan, kreativitas, serta semangat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan membangun. Program ini juga diharapkan dapat menjadi wadah edukasi nonformal berbasis masyarakat yang mampu mendukung perkembangan potensi anak secara berkelanjutan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung perkembangan kualitas sumber daya manusia sejak usia dini. Anak-anak usia sekolah dasar memerlukan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan menghitung (calistung) sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran. Kemampuan tersebut menjadi penunjang bagi anak dalam memahami materi pelajaran, berkomunikasi, serta mengembangkan pola berpikir yang lebih baik. Namun, pada kenyataannya masih terdapat anak-anak yang mengalami kesulitan dalam kemampuan literasi dan numerasi dasar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pendampingan belajar di luar sekolah, rendahnya minat baca anak, serta metode pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Berdasarkan hasil Asesmen Nasional Kemendikbud tahun 2023, kemampuan literasi dan numerasi anak Indonesia masih memerlukan peningkatan, terutama pada wilayah dengan keterbatasan fasilitas pembelajaran tambahan di lingkungan masyarakat (Kemendikbud, 2023).

Selain kemampuan akademik, anak-anak juga membutuhkan lingkungan belajar yang mampu mendukung perkembangan mental, kreativitas, serta kemampuan sosial. Akan tetapi, kegiatan edukatif di lingkungan masyarakat masih cenderung berfokus pada pembelajaran formal dan belum banyak menyediakan ruang belajar nonformal yang menyenangkan dan interaktif. Akibatnya, anak-anak lebih mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses belajar. Di era perkembangan teknologi saat ini, sebagian besar anak juga lebih sering menghabiskan waktu menggunakan gawai untuk bermain dibandingkan melakukan aktivitas edukatif dan kreatif. Kondisi tersebut menyebabkan berkurangnya interaksi sosial, rendahnya keberanian anak untuk tampil di depan umum, serta kurang berkembangnya kemampuan berpikir kreatif dan kerja sama antar anak.

Berdasarkan beberapa penelitian, kegiatan pembelajaran berbasis komunitas yang dikemas secara menarik dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi

aktif anak dalam proses pembelajaran. Sari dan Nugroho (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran nonformal dengan pendekatan interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar dan rasa percaya diri anak. Selain itu, Rahmawati (2021) menyebutkan bahwa metode pembelajaran aktif-partisipatif mampu melatih keberanian anak untuk berbicara dan tampil di depan umum. Namun demikian, sebagian besar kegiatan pembelajaran di masyarakat masih berfokus pada satu aspek saja, seperti calistung tanpa dikombinasikan dengan pengembangan kreativitas dan kemampuan komunikasi anak.

Di sisi lain, perkembangan globalisasi juga menuntut anak-anak untuk mulai mengenal Bahasa Inggris sejak dini. Pengenalan Bahasa Inggris dasar dinilai penting karena dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi serta menambah wawasan anak terhadap perkembangan dunia luar. Akan tetapi, masih banyak anak-anak di lingkungan desa yang belum mendapatkan pendampingan Bahasa Inggris dasar secara optimal karena keterbatasan fasilitas dan tenaga pendamping belajar. Menurut Yuliana dan Fitri (2020), pengenalan Bahasa Inggris sejak usia dini melalui metode yang menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme belajar dan keberanian anak dalam berkomunikasi. Namun, pada praktiknya kegiatan belajar Bahasa Inggris di lingkungan masyarakat masih tergolong terbatas dan kurang dikemas secara menarik.

Selain itu, pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan kerajinan tangan juga masih jarang diterapkan dalam kegiatan belajar nonformal. Padahal, kegiatan kerajinan memiliki manfaat dalam melatih motorik, imajinasi, kerja sama kelompok, serta kemampuan anak dalam memanfaatkan barang yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bernilai guna. Munandar (2019) menjelaskan bahwa kreativitas anak dapat berkembang secara optimal apabila anak diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan belajar melalui praktik langsung. Akan tetapi, masih minimnya kegiatan kreatif berbasis edukasi di lingkungan masyarakat menyebabkan potensi kreativitas anak belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program edukasi nonformal yang tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, keberanian, serta keaktifan anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) menghadirkan program "BERUGAK Belajar & Kreasi sebagai Wadah Edukasi dan Pengembangan Kreativitas". Program ini dirancang sebagai sarana belajar berbasis komunitas melalui tiga kegiatan utama, yaitu calistung, bimbingan belajar Bahasa Inggris, dan kerajinan kreatif. Kegiatan calistung dilaksanakan dengan sistem pembagian kelompok berdasarkan kemampuan anak agar proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing anak. Anak-anak yang belum lancar membaca dan berhitung diberikan pendampingan dasar secara intensif, sedangkan anak-anak yang sudah mampu membaca diarahkan untuk membaca buku cerita dan menyampaikan kembali isi bacaan di depan teman-temannya.

Selanjutnya, kegiatan bimbingan belajar Bahasa Inggris dilaksanakan melalui metode belajar aktif dan interaktif dengan pengenalan kosa kata dasar, pelafalan sederhana, serta sesi tanya jawab untuk melatih keberanian anak dalam berbicara. Adapun kegiatan kerajinan kreatif dilakukan dengan memanfaatkan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna dan dipadukan dengan permainan edukatif berbasis kelompok untuk meningkatkan kreativitas dan kerja sama antar anak. Pada setiap kegiatan juga diterapkan sistem reward sebagai bentuk apresiasi bagi anak-anak yang aktif dan berani berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Melalui program BERUGAK Belajar & Kreasi, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dasar, mengembangkan kreativitas, serta membangun rasa percaya diri dan semangat belajar. Program ini juga diharapkan mampu menjadi wadah edukasi nonformal berbasis masyarakat yang dapat mendukung perkembangan potensi anak secara berkelanjutan di lingkungan desa.

Metode

Program "BERUGAK Belajar & Kreasi" dilaksanakan di SUNSET 5, Dusun Lingkok Marang, sebagai salah satu lokasi kegiatan edukasi nonformal bagi anak-anak di lingkungan masyarakat. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kondisi lingkungan yang strategis, mudah dijangkau oleh anak-anak, serta memiliki ruang terbuka yang mendukung proses belajar dan kegiatan kreatif secara bersama-sama. Selain itu, lokasi ini menjadi tempat berkumpulnya anak-anak pada sore hari sehingga memudahkan pelaksanaan program pembelajaran berbasis komunitas.

Kegiatan dilaksanakan secara rutin setiap hari Selasa dan Kamis pada pukul 16.00–17.30 WITA. Pelaksanaan kegiatan pada sore hari dipilih agar tidak mengganggu jam sekolah anak-anak serta menyesuaikan waktu luang masyarakat dan peserta kegiatan. Program ini melibatkan anak-anak usia sekolah dasar sebagai peserta utama dengan pendampingan langsung oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Kegiatan calistung dilaksanakan setiap hari Selasa, sedangkan kegiatan hari Kamis dilakukan secara bergantian antara program bimbingan belajar Bahasa Inggris dan kegiatan kerajinan kreatif. Pelaksanaan program dilakukan secara berkelanjutan selama masa KKN dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan dasar serta kreativitas anak melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Pelaksanaan program "BERUGAK Belajar & Kreasi" dilakukan melalui beberapa tahapan agar kegiatan dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak di lingkungan masyarakat. Tahapan pertama diawali dengan observasi lapangan dan pendekatan kepada masyarakat untuk mengetahui kondisi belajar anak-anak serta minat mereka terhadap kegiatan edukatif tambahan di luar sekolah. Pada tahap ini, mahasiswa KKN melakukan pengamatan secara langsung mengenai kemampuan dasar anak-anak dalam membaca, menulis, dan berhitung serta aktivitas keseharian mereka di lingkungan sekitar.

Tahap kedua adalah tahap persiapan program, yaitu penyusunan konsep kegiatan, pembagian jadwal pelaksanaan, penyediaan alat dan bahan pembelajaran, serta penentuan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak-anak. Selain itu, mahasiswa KKN juga menyiapkan media belajar seperti buku bacaan, alat tulis, materi dasar Bahasa Inggris, serta bahan kerajinan dari barang bekas yang dapat dimanfaatkan menjadi karya kreatif dan edukatif.

Tahap ketiga merupakan tahap pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, program dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditentukan melalui tiga bentuk kegiatan utama, yaitu calistung, bimbingan belajar Bahasa Inggris, dan kerajinan kreatif. Setiap kegiatan dilakukan dengan metode pembelajaran aktif dan interaktif agar anak-anak lebih mudah memahami materi serta merasa nyaman dalam mengikuti proses belajar.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap tingkat partisipasi, keaktifan, serta perkembangan kemampuan anak-anak selama

mengikuti kegiatan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui respon dan antusiasme peserta terhadap program yang telah dilaksanakan sehingga dapat menjadi bahan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan berikutnya.

1. Kegiatan Calistung

   Kegiatan calistung merupakan program pembelajaran dasar yang bertujuan meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan menghitung anak-anak. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Selasa dengan sistem pembagian kelompok berdasarkan kemampuan peserta. Anak-anak yang belum mampu membaca dan berhitung ditempatkan pada kelompok pertama untuk mendapatkan pendampingan belajar dasar secara intensif. Sementara itu, anak-anak yang sudah mampu membaca dan berhitung ditempatkan pada kelompok kedua dengan kegiatan membaca buku cerita untuk melatih kemampuan membaca, memahami isi bacaan, dan meningkatkan minat literasi.

   Pada akhir sesi kegiatan, kedua kelompok dikumpulkan kembali untuk melaksanakan tes mental dan keaktifan. Anak-anak dari kelompok pertama diminta maju ke depan untuk membaca dan menjawab pertanyaan berhitung sederhana yang diberikan oleh mahasiswa KKN. Sedangkan anak-anak dari kelompok kedua diminta menyampaikan kembali alur cerita dari buku yang telah dibaca. Kegiatan ini bertujuan melatih keberanian, rasa percaya diri, serta kemampuan komunikasi anak di depan teman-temannya. Sebagai bentuk apresiasi, mahasiswa KKN memberikan hadiah sederhana kepada anak-anak yang aktif dan berani berpartisipasi dalam kegiatan.

2. Bimbingan Belajar Bahasa Inggris

   Program bimbingan belajar Bahasa Inggris dilaksanakan secara bergantian pada hari Kamis. Kegiatan ini bertujuan memperkenalkan dasar-dasar Bahasa Inggris kepada anak-anak melalui metode belajar yang sederhana, aktif, dan menyenangkan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan kosa kata dasar, angka, warna, anggota tubuh, serta percakapan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

   Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu kelompok tanpa pembagian tingkat kemampuan agar seluruh peserta dapat belajar bersama dan saling berinteraksi. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa KKN menggunakan metode tanya jawab, pengulangan pengucapan kosa kata, permainan edukatif, serta praktik berbicara sederhana untuk meningkatkan keberanian anak-anak dalam menggunakan Bahasa Inggris. Pada akhir sesi, peserta diberikan pertanyaan sederhana dan anak-anak yang aktif menjawab atau berani maju ke depan diberikan hadiah sebagai bentuk motivasi belajar.

3. Kegiatan Kerajinan Kreatif

   Kegiatan kerajinan kreatif merupakan program yang bertujuan mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik anak melalui pemanfaatan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna. Kegiatan ini dilaksanakan secara bergantian pada hari Kamis bersama dengan program bimbingan belajar Bahasa Inggris.

   Pada pelaksanaannya, mahasiswa KKN mengajak anak-anak membuat berbagai bentuk kerajinan sederhana dari bahan yang sudah tidak terpakai, seperti kertas bekas dan bahan daur ulang lainnya. Salah satu kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu pembuatan kerajinan berbentuk katak dari bahan sederhana. Setelah proses pembuatan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukatif berupa perlombaan lompat katak secara estafet yang dilakukan secara berkelompok. Karena jumlah peserta yang cukup banyak,

anak-anak dibagi menjadi enam kelompok untuk mengikuti perlombaan secara bersama-sama.

Kegiatan tersebut tidak hanya melatih kreativitas anak, tetapi juga meningkatkan kerja sama kelompok, rasa tanggung jawab, dan interaksi sosial antar peserta. Selain itu, pemberian hadiah kepada kelompok pemenang juga menjadi bentuk apresiasi dan motivasi agar anak-anak lebih aktif serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kreatif.

4. Metode Pendekatan

Program "BERUGAK Belajar & Kreasi" menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan pendekatan pembelajaran partisipatif dan interaktif. Metode ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta secara langsung dalam setiap kegiatan. Dalam pendekatan ini, mahasiswa KKN berperan sebagai pendamping dan fasilitator yang membantu anak-anak untuk belajar, berinteraksi, serta mengembangkan kemampuan dan kreativitas mereka melalui pengalaman langsung.

Pendekatan kualitatif dilakukan melalui observasi, interaksi langsung, serta pengamatan terhadap perkembangan dan respon anak-anak selama kegiatan berlangsung. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan juga menerapkan konsep belajar sambil bermain agar anak-anak tidak merasa tertekan dalam proses belajar. Pemberian reward kepada peserta yang aktif dan berani tampil juga menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak.

Melalui metode pendekatan tersebut, kegiatan "BERUGAK Belajar & Kreasi" diharapkan mampu menjadi wadah edukasi nonformal yang tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik anak, tetapi juga mengembangkan kreativitas, keberanian, kerja sama, serta semangat belajar anak-anak di lingkungan masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

1. Kegiatan Calistung

Pelaksanaan kegiatan calistung dalam program "BERUGAK Belajar & Kreasi" mendapatkan respon yang sangat baik dari anak-anak di Dusun Lingkok Marang. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Selasa dengan sistem pembagian kelompok berdasarkan kemampuan peserta agar proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing anak. Anak-anak yang belum lancar membaca dan berhitung diberikan pendampingan dasar secara intensif melalui latihan mengenal huruf, membaca kata sederhana, menulis, serta berhitung dasar. Sementara itu, anak-anak yang sudah mampu membaca diarahkan untuk membaca buku cerita guna meningkatkan kemampuan memahami bacaan dan menumbuhkan minat literasi.

Selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi anak-anak dalam proses pembelajaran. Anak-anak menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berani mencoba membaca dan berhitung di depan teman-temannya. Sistem pembelajaran yang dilakukan secara santai dan interaktif membuat anak-anak lebih mudah memahami materi dibandingkan metode belajar formal di kelas. Selain itu, pembagian kelompok berdasarkan kemampuan juga membantu peserta belajar sesuai tingkat pemahaman masing-masing sehingga proses pendampingan menjadi lebih optimal.

Pada akhir sesi, kegiatan tes mental dan keaktifan memberikan dampak positif terhadap keberanian anak-anak untuk tampil di depan umum. Anak-anak yang sebelumnya malu mulai berani maju untuk membaca, menjawab soal berhitung, maupun menceritakan kembali isi buku yang telah dibaca. Pemberian reward kepada peserta yang aktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan semangat anak-anak dalam mengikuti kegiatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif-partisipatif dapat membantu meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri anak dalam proses belajar.



Gambar 1. Kegiatan Calistung

2. Kegiatan Bimbingan Belajar Bahasa Inggris

Kegiatan bimbingan belajar Bahasa Inggris dilaksanakan secara bergantian setiap hari Kamis dan diikuti oleh anak-anak dengan antusias yang cukup tinggi. Program ini bertujuan memperkenalkan dasar-dasar Bahasa Inggris melalui metode belajar yang sederhana dan menyenangkan. Materi yang diberikan meliputi pengenalan kosa kata dasar seperti angka, warna, anggota tubuh, nama benda, serta percakapan sederhana yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pelaksanaannya, mahasiswa KKN menggunakan metode pembelajaran aktif seperti pengulangan kosa kata bersama-sama, tanya jawab, permainan edukatif, dan praktik pengucapan sederhana agar anak-anak lebih mudah memahami materi. Suasana belajar yang santai membuat peserta lebih nyaman dan tidak takut mencoba mengucapkan kosa kata Bahasa Inggris meskipun masih terbata-bata. Anak-anak juga terlihat lebih berani menjawab pertanyaan dan mengikuti arahan selama kegiatan berlangsung.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program bimbingan belajar Bahasa Inggris mampu meningkatkan minat belajar anak terhadap bahasa asing sejak dini. Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan keberanian anak untuk berbicara dan berinteraksi di depan teman-temannya. Pemberian hadiah kepada anak-anak yang aktif menjawab pertanyaan menjadi salah satu faktor yang meningkatkan semangat dan partisipasi peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Yuliana dan Fitri (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode interaktif dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri anak usia dini.




Gambar 2. Kegiatan Bimbel Bahasa Inggris

3. Kegiatan Kerajinan Kreatif

Kegiatan kerajinan kreatif menjadi salah satu kegiatan yang paling menarik perhatian anak-anak dalam program "BERUGAK Belajar & Kreasi". Program ini bertujuan mengembangkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna dan edukatif. Dalam pelaksanaannya, anak-anak diajak membuat kerajinan sederhana menggunakan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Salah satu kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu pembuatan kerajinan berbentuk katak dari bahan sederhana. Anak-anak mengikuti proses pembuatan secara bersama-sama dengan penuh antusias dan rasa ingin tahu yang tinggi. Selain melatih kreativitas, kegiatan ini juga membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui aktivitas melipat, memotong, dan menyusun bahan kerajinan.

Setelah kegiatan pembuatan kerajinan selesai, mahasiswa KKN melanjutkan kegiatan dengan perlombaan lompat katak secara estafet yang dilakukan secara berkelompok. Karena jumlah peserta yang cukup banyak, anak-anak dibagi menjadi enam kelompok untuk mengikuti perlombaan. Kegiatan permainan edukatif tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kerja sama, kekompakan, dan interaksi sosial antar peserta.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama dengan teman-temannya selama proses kegiatan berlangsung. Selain itu, pemanfaatan barang bekas dalam kegiatan kerajinan juga memberikan pemahaman sederhana kepada anak-anak mengenai pentingnya kreativitas dan pemanfaatan barang yang sudah tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermanfaat. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2019) yang menyatakan bahwa kreativitas anak dapat berkembang melalui kegiatan praktik langsung dan eksplorasi secara aktif.




Gambar 3. Kegiatan Kreativitas

Simpulan

Program "BERUGAK Belajar & Kreasi" merupakan salah satu bentuk kegiatan edukasi nonformal yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi, numerasi, kreativitas, serta rasa percaya diri anak-anak di Dusun Lingkok Marang. Program ini dilaksanakan melalui tiga kegiatan utama, yaitu calistung, bimbingan belajar Bahasa Inggris, dan kerajinan kreatif dengan pendekatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa program ini mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak-anak dalam proses belajar. Melalui kegiatan calistung, anak-anak menjadi lebih aktif dalam membaca, menulis, dan berhitung. Kegiatan bimbingan belajar Bahasa Inggris juga membantu meningkatkan keberanian anak dalam mengenal dan mengucapkan kosa kata dasar Bahasa Inggris. Sementara itu, kegiatan kerajinan kreatif memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan motorik melalui pemanfaatan barang bekas menjadi karya yang bernilai guna.

Selain memberikan manfaat dalam aspek akademik, program ini juga mampu membangun rasa percaya diri, keberanian tampil di depan umum, serta meningkatkan interaksi sosial antar anak melalui metode pembelajaran berbasis permainan, praktik langsung, dan pemberian reward. Dengan demikian, program "BERUGAK Belajar & Kreasi" diharapkan dapat menjadi wadah edukasi berbasis masyarakat yang mampu mendukung perkembangan potensi anak secara berkelanjutan serta menjadi inspirasi bagi kegiatan pembelajaran nonformal lainnya di lingkungan desa.

Daftar Pustaka

Aisyah, S., & Kurniawan, R. (2021). Pengaruh metode pembelajaran kreatif terhadap minat belajar anak sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 45–53.

Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Kemendikbud. (2023). Hasil Asesmen Nasional Tahun 2023. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kurniawati, D., & Hidayat, A. (2021). Pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan partisipasi belajar anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 22–31.

Lestari, P., & Wahyuni, S. (2020). Pemanfaatan barang bekas sebagai media pengembangan kreativitas anak. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 60–68.

Munandar, U. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Nugraha, A. (2020). Pentingnya pendidikan nonformal dalam pengembangan karakter anak. Jurnal Pendidikan Masyarakat, 3(1), 15–24.

Pratiwi, N., & Saputra, H. (2022). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar anak usia sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 71–80.

Rahmawati, D. (2021). Pengaruh pembelajaran aktif terhadap keberanian berbicara anak sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 45–53.

Rohani, S., & Amalia, F. (2021). Peningkatan kemampuan literasi anak melalui program bimbingan belajar masyarakat. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(3), 101–109.

Sari, N., & Nugroho, A. (2022). Efektivitas pembelajaran nonformal berbasis komunitas terhadap motivasi belajar anak. Jurnal Pendidikan Masyarakat, 7(1), 33–41.

Setiawan, B. (2020). Pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 4(1), 55–63.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2018). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wahyuni, R., & Lestari, D. (2021). Pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan kerajinan tangan berbasis daur ulang. Jurnal Kreativitas Anak, 2(1), 40–49.

Yuliana, E., & Fitri, H. (2020). Pengenalan bahasa Inggris dasar pada anak usia dini melalui metode interaktif. Jurnal Pendidikan Bahasa, 4(3), 55–63.

Yusuf, M. (2021). Pendekatan partisipatif dalam kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pendidikan anak. Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 5(2), 88–9