

Upaya Meningkatkan Kompetensi Belajar Anak melalui Gerakan Cerdas dan Kreatif

Nur Cinta¹, Muthia Zahra Farhati², Nadiya Anggraeni³, Eliza Nur Fauziah Mustopa⁴, Sabrina Mubarak Umar A. J.⁵, Cuhandi⁶, Alinda⁷, Maulana Hasyim Purnama⁸, Rayhan Cahya Nugraha⁹, Muhammad Rafli Sultoni¹⁰, Siti Nabilah¹¹, Gotfridus Goris Seran¹², Rita Rahmawati¹³

^{1,3,4,5,6,7,8}Program Studi Sains Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Djuanda Bogor

^{2,9,10,11,12,13}Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Djuanda Bogor

kailoren905@gmail.com¹, muthiazfar@gmail.com², nadiyaanggraeni5@gmail.com³, efauziah165@gmail.com⁴, sabrinamubarak19@gmail.com⁵, cuhandiwimuda@gmail.com⁶, alindasukendar@gmail.com⁷, Nanahasyim13@gmail.com⁸, rayhanbgr86@gmail.com⁹, raflisultoni3@gmail.com¹⁰, st.nabilah19@gmail.com¹¹, ggseran@unida.ac.id¹², rita.rahmawati@unida.ac.id¹³

ABSTRAK

Kegiatan KKN FISIP Universitas Djuanda di Desa Jogjogan Kabupaten Bogor menginisiasi program Gerakan Cerdas dan Kreatif (Gercef) setelah mendapatkan temuan bahwa anak di Desa Jogjogan Kampung Pasir Panjang RT.03/RW.02 menunjukkan minat belajar yang rendah, kurangnya motivasi, kesulitan dalam pembelajaran, dan masih butuh layanan bimbingan belajar. Berdasarkan hal ini, program Gerakan Cerdas dan Kreatif dari KKN difokuskan pada peningkatan kompetensi belajar serta minat belajar anak melalui pendekatan partisipatif. Program ini dilaksanakan di Rumah Kader yang Bernama Ibu Widia dengan melibatkan 15-20 peserta dari jenjang PAUD hingga SMP, dibimbing oleh 11 mahasiswa KKN yang bertindak sebagai tutor. Kegiatan dilakukan dua kali seminggu, setiap Rabu dan Jumat. Pelaksanaan ini telah dilakukan 4 pertemuan dalam sebulan. Metode menggunakan pendekatan partisipatif dengan praktik ceramah, demonstrasi dan praktik dibimbing dalam kelompok kecil sesuai tingkat kelas. Hasil kegiatan menunjukkan dampak yang positif dalam meningkatkan minat dan kompetensi belajar anak-anak TK hingga SMP. Dengan menggunakan pendekatan partisipatif, program ini melibatkan anak-anak dalam bimbingan belajar, permainan edukatif, dan prakarya yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial anak. Evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman siswa, serta menegaskan bahwa pembelajaran interaktif yang sesuai dengan usia dan kebutuhan pendidikan anak dapat meningkatkan kompetensi belajar secara efektif.

Kata Kunci: Kompetensi Belajar, Kuliah Kerja Nyata, Minat Belajar, Pendekatan Partisipatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun masa depan yang cerah bagi anak-anak. Melalui pendidikan, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan karakter dan pola pikir yang akan membantu mereka menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Kompetensi belajar meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi-kemampuan yang sangat diperlukan untuk sukses di dunia yang semakin kompleks ini.

Namun, dalam praktiknya, banyak anak yang kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan membutuhkan layanan bimbingan belajar. Faktor-faktor seperti kurangnya motivasi belajar, lingkungan yang kurang mendukung, serta keterbatasan akses terhadap sumber daya pendidikan yang memadai sering kali menjadi penghambat.

Menurut Rosaria dan Novika (2017), bimbingan belajar merupakan kegiatan memberikan bantuan bagi siswa untuk menghasilkan perubahan perilaku melalui pengalaman, latihan, atau stimulasi. Begitu pula Pane dkk. (2023) mengemukakan bahwa bimbingan belajar merupakan bantuan yang diberikan pada siswa untuk mengatasi permasalahan belajar, termasuk meningkatkan minat belajar.

Kompetensi menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Piskulich dan Peat (2016: 284) yakni hasil belajar siswa guna meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik harus diberikan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dasar yang telah dimilikinya. Dalam hal ini guru juga harus melakukan tes guna mengetahui kemampuan dasar yang telah dimiliki oleh peserta didik, sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik.

Program Gerakan Cerdas dan Kreatif (Gercef) yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN di Desa Jogjogan berfokus pada peningkatan kompetensi belajar anak-anak dari jenjang TK hingga SMP. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak anak kurang termotivasi dalam belajar dan membutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan partisipatif. Berdasarkan temuan ini dan konfirmasi dengan para orang tua, mahasiswa KKN mengusulkan program bimbingan belajar dengan pendekatan partisipatif untuk meningkatkan minat dan kompetensi anak dalam proses belajar.

Pendekatan partisipatif ini melibatkan interaksi aktif antara peserta, teman sebaya, dan tutor, memungkinkan peserta untuk belajar melalui kegiatan yang relevan dan menarik. Kegiatan ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Hidayati dkk. (2022) dan Lestari (2015), yang menekankan pentingnya dukungan belajar yang menyenangkan dalam menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa. Dengan minat yang tinggi, anak lebih termotivasi untuk memahami materi dan aktif terlibat dalam pembelajaran.

Tujuan utama dari program Gerakan Cerdas dan Kreatif ini adalah untuk meningkatkan kompetensi belajar anak-anak di Desa Jogjogan dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Program ini juga dirancang untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial mereka, melalui metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan usia masing-masing anak.

METODE PENELITIAN

Metode kegiatan pengabdian dalam Program Gerakan Cerdas dan Kreatif (Gercef) di Desa Jogjogan melibatkan pendekatan pembelajaran interaktif dan partisipatif untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kreativitas anak-anak. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Program ini melibatkan anak-anak dari TK hingga SMP di Desa Jogjogan, dikelompokkan sesuai tingkat pendidikan untuk menyesuaikan metode pengajaran.
2. Kegiatan menggunakan metode interaktif seperti bimbingan belajar, permainan edukatif, dan prakarya. Pendekatan ini mencakup model ceramah singkat untuk memberikan pengantar materi, diikuti oleh demonstrasi dan praktik langsung agar anak-anak lebih memahami konsep yang diajarkan.
3. Kegiatan dilaksanakan setiap Rabu dan Jumat selama satu jam per sesi, meliputi pembuatan prakarya seperti origami dan permainan seperti "Hopscotch Kata" dan TTS Matematika. Mahasiswa KKN berperan sebagai mentor, memberikan panduan sesuai kebutuhan kelompok.
4. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara singkat dengan peserta, serta *feedback* dari anak-anak dan orang tua untuk menilai kesesuaian dan efektivitas metode.



Gambar 1. *Flowchart* Metode Kegiatan

Metode kegiatan pengabdian Program Gercef ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kreatif yang berfokus pada pembelajaran interaktif melalui ceramah singkat, demonstrasi, dan praktik langsung. Evaluasi keberhasilan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan peserta untuk menilai dampak kegiatan terhadap minat belajar dan perkembangan keterampilan anak-anak. Kegiatan ini berlangsung di Desa Jogjogan, setiap Rabu dan Jumat, dari bulan Juli hingga Agustus 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program "Gerakan Cerdas dan Kreatif" (Gercef) di Desa Jogjogan, yang digagas oleh mahasiswa KKN, berlangsung setiap Rabu dan Jumat di Rumah Teh Wiwid. Program ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kreativitas anak-anak melalui kegiatan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Setiap bulannya ada empat pertemuan yang mencakup bimbingan belajar dan aktivitas kreatif, seperti prakarya origami dan permainan edukatif.

Mahasiswa KKN bertindak sebagai mentor, membantu anak-anak TK hingga SMP menyelesaikan tugas sekolah mereka dan belajar dengan metode interaktif. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong anak-anak untuk lebih aktif. Anak-anak juga dilibatkan dalam kegiatan prakarya dan permainan yang merangsang kreativitas serta keterampilan berpikir logis dan kerjasama tim. Antusiasme terlihat dari banyaknya peserta yang hadir di pertemuan pertama. Dengan pembagian kelompok berdasarkan jenjang pendidikan, program ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas anak-anak Desa Jogjogan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Gambar diatas menunjukkan Program "Gerakan Cerdas dan Kreatif" di Desa Jogjogan menghadirkan berbagai kegiatan untuk mendukung perkembangan literasi dan keterampilan motorik halus anak-anak TK. Pada pertemuan pertama, anak-anak belajar menulis huruf dan mengenali abjad sambil membaca, meningkatkan keterampilan motorik dan pemahaman huruf. Pertemuan kedua berfokus pada prakarya origami sederhana, seperti memasukkan tali ke dalam sedotan, yang melatih koordinasi tangan dan mata serta memperkenalkan konsep angka. Selanjutnya, permainan "Lompat Warna Angka" menggabungkan pengenalan warna dan angka dengan aktivitas fisik, melatih konsentrasi dan koordinasi. Pada pertemuan terakhir, sesi membaca dongeng "Kecerdikan Sang Kancil" membantu memperkaya kosakata dan meningkatkan minat baca anak-anak. Keseluruhan kegiatan ini dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif dan motorik, membangun fondasi kuat bagi pembelajaran mereka di masa depan.

Dalam program "Gerakan Cerdas dan Kreatif," anak-anak SD kelas 1-3 diajak untuk membuat berbagai bentuk origami sederhana, seperti bunga tulip, yang kemudian ditempel di atas kertas HVS. Aktivitas ini tidak hanya merangsang kreativitas mereka, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan pemahaman tentang pola serta simetri. Selain itu, mereka juga berpartisipasi dalam permainan "Hopscotch Kata," di mana mereka melompat dari satu kotak ke kotak lain yang berisi huruf-huruf alfabet untuk membentuk kata dan menyusun kalimat. Kegiatan ini menggabungkan pembelajaran huruf dengan aktivitas fisik yang menyenangkan, memperkuat keseimbangan dan kreativitas anak-anak. Bagi anak-anak SD hingga SMP, kegiatan di lapangan meliputi membaca buku dan menulis kegiatan keseharian mereka, yang dilakukan dengan antusiasme tinggi. Program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, memotivasi anak-anak untuk aktif terlibat dalam setiap sesi.

Untuk anak-anak SD kelas 4-6, program "Gerakan Cerdas dan Kreatif" mengadakan kegiatan belajar matematika dasar melalui Teka-Teki Silang (TTS).

Dalam kegiatan ini, anak-anak menyelesaikan soal-soal perhitungan seperti penjumlahan dan pengurangan untuk mengisi kotak-kotak TTS. Pendekatan ini tidak hanya membuat matematika lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir logis, analitis, dan ketelitian mereka. Selain itu, mereka juga melakukan kegiatan origami yang lebih kompleks, seperti membuat berbagai bentuk hewan atau mainan, yang melatih kesabaran, konsentrasi, dan keterampilan motorik halus. Anak-anak SD kelas 4 hingga SMP juga berpartisipasi dalam permainan "Bingo" edukatif, di mana mereka mencocokkan definisi dengan kata-kata untuk mengisi kartu Bingo mereka. Permainan ini memperkuat kosakata dan kemampuan mendengarkan serta membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Untuk anak-anak SMP, program "Gerakan Cerdas dan Kreatif" di minggu pertama berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris dasar. Materi yang diberikan mencakup cara memperkenalkan diri, sapaan, dan pengenalan kalimat sederhana. Anak-anak belajar memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama, umur, asal sekolah, dan hobi dalam bahasa Inggris, yang membantu meningkatkan kepercayaan diri dan pemahaman struktur kalimat dasar. Selain itu, mereka diajarkan berbagai sapaan dan cara perkenalan, seperti "*Hello*," "*Good morning*," dan "*Nice to meet you*," serta sapaan sederhana lainnya seperti "*Hi*," dan "*Goodbye*." Pembelajaran ini bertujuan untuk membekali mereka dengan keterampilan dasar komunikasi dalam bahasa Inggris, yang bermanfaat dalam interaksi sehari-hari dan konteks formal.

KESIMPULAN

Program "Gerakan Cerdas dan Kreatif" (Gercef) dalam upaya meningkatkan kompetensi belajar anak-anak di Desa Jogjogan. Program ini, yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN, berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak dari tingkat TK hingga SMP. Melalui kegiatan kreatif seperti prakarya origami, permainan edukatif, dan pembelajaran bahasa Inggris, program ini tidak hanya meningkatkan minat belajar anak-anak tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial mereka. Pendekatan

pembelajaran yang terintegrasi, termasuk pembagian kelompok berdasarkan jenjang pendidikan, memastikan metode yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan usia anak-anak.

Namun terdapat batasan terkait pemantauan jangka panjang dampak program ini terhadap perkembangan akademis dan sosial anak-anak. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah menunjukkan bagaimana program yang dirancang secara menyeluruh dapat efektif dalam meningkatkan kompetensi belajar anak-anak. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan evaluasi lebih mendalam mengenai perkembangan jangka panjang anak-anak serta melibatkan orang tua dan guru untuk mendapatkan pandangan yang lebih komprehensif. Hal ini dapat memberikan wawasan tambahan tentang efektivitas program dan area yang memerlukan perbaikan.

REFERENSI

- Hedges, H. (2011). *Participatory learning theories: a framework for early childhood pedagogy*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004430.2011.597504>
- Moesarofah, Masruroh, I. A., Indahyani, V., Laili, Y. N., & Rofidatul, W. (2024). KKN : Bimbingan Belajar Partisipatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MI di Desa Wonomlati Sidoarjo. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 140–145.
- Nurunnisa, R., Nuraeni, L., & Andrisyah. (2020). Penyuluhan Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Berbasis Child Center pada Pendidik di Taman Kanak-Kanak Kota Purwakarta. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 94–103.
- Pane, J., Tumanggor, R. M., Silaban, B., Asnida, A., Situmeang, S., & Lumbantobing, N. N. (2022). Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(3),

23–28. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i3.152>

- Prasetya, I., Ulima, E. T., Jayanti, I. D., Pangestu, S. G., Anggraeni, R., & Arfiah, S. (2019). Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelurahan Bolong Karanganyar. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i1.9286>
- Rosaria, D., & Novika, H. (2018). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun) Di Desa Semangat Dalam Rt.31Handil Bhakti. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 2(2), 13–19. <https://doi.org/10.31602/jpai.v2i2.751>
- Veronica Febrianty. (2023). *J + PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah PROGRAM KESETARAAN PAKET C DI SKB NEGERI SURABAYA* Pendahuluan. 12(1), 119–127.
- Zakiyyah, Amelia, P., & Hadiwibowo, I. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Limbah Daun Kering Menjadi Sebuah Karya Seni Kolase. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 96–105. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.202351>