

Pengembangan Literasi dan Kreativitas Anak melalui Program Taman Belajar Berbasis *Participatory Action Research* (PAR) di Desa Tuwung, Kabupaten Pulang Pisau, Provinsi Kalimantan Tengah

Swinarti*¹, Isabella Jeniva², Agung Pramana³, Siska Wira Sasmita⁴, Lien Meilan⁵, Daniel Natama Parasian Simatupang⁶, Ryan Fernando⁷, Nabila Resa⁸, Nani Sunarsi⁹, Cantika Sari Depi¹⁰, Melina Trisia¹¹, Citra Villa Elisa¹², Wulandari¹³

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13} Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya, Indonesia

*e-mail: nartiswinarti90@gmail.com¹

Abstrak

Rendahnya akses anak-anak Desa Tuwung terhadap ruang belajar informal yang menarik menjadi latar belakang lahirnya Program Taman Belajar. Program ini bertujuan menyediakan wadah alternatif untuk meningkatkan literasi, kreativitas, dan keterampilan sosial anak. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) melalui observasi, wawancara, FGD, dan dokumentasi untuk memastikan keterlibatan aktif masyarakat. Kegiatan meliputi pendampingan membaca, pelatihan menulis dan berhitung, pembuatan kerajinan tangan, serta pertunjukan seni sederhana. Rata-rata 30 anak usia 8–12 tahun mengikuti setiap pertemuan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan minat membaca sebesar 65% dan peningkatan partisipasi dalam pertunjukan seni dari 5 menjadi 18 anak. Program ini tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar anak, tetapi juga mendorong kebiasaan belajar kolektif dan dukungan orang tua. Dalam jangka panjang, masyarakat Desa Tuwung berkomitmen melanjutkan Taman Belajar sebagai sarana berkelanjutan pengembangan potensi anak. Keberhasilan program ini juga mendorong kolaborasi antara perangkat desa, guru, dan pemuda setempat sehingga tercipta ekosistem pendidikan nonformal yang lebih inklusif, berdaya guna, dan berorientasi pada masa depan anak-anak, sekaligus memperkuat identitas sosial masyarakat desa.

Kata Kunci: Aksi Partisipatif, Desa Tuwung, Pendidikan, Pengabdian Kepada Masyarakat, Taman Belajar

Abstract

The limited access of children in Tuwung Village to engaging informal learning spaces became the background for the establishment of the Learning Park Program. This program aims to provide an alternative space to improve children's literacy, creativity, and social skills. The method applied was *Participatory Action Research* (PAR) through observation, interviews, focus group discussions, and documentation to ensure active community involvement. The activities included reading assistance, training in writing and numeracy, handicraft making, and simple art performances. On average, 30 children aged 8–12 years participated in each session. The evaluation results showed a 65% increase in reading interest and an increase in participation in art performances from 5 to 18 children. The program not only had an impact on enhancing children's learning motivation but also encouraged collective learning habits and stronger parental support. In the long term, the community of Tuwung Village is committed to sustaining the Learning Park as a continuous platform for developing children's potential. The success of this program has also fostered collaboration among village officials, teachers, and local youth, creating a more inclusive and functional non-formal education ecosystem oriented toward the future of children while strengthening the village's social identity.

Keywords: Community Service, Education, Participatory Action, Taman Belajar, Tuwung Village

1. PENDAHULUAN

Desa Tuwung menghadapi tantangan serius dalam peningkatan mutu pendidikan anak-anak. Minimnya fasilitas belajar, terbatasnya wadah pendidikan nonformal, serta rendahnya motivasi belajar menyebabkan anak-anak sulit memperoleh kesempatan optimal untuk mengembangkan minat membaca dan keterampilan berpikir kreatif. Kondisi ini sejalan dengan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang menunjukkan kemampuan literasi anak Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-

negara OECD, khususnya dalam aspek membaca dan sains. Sementara itu, data pendidikan di Kabupaten Pulang Pisau juga menunjukkan kesenjangan kualitas pembelajaran antara wilayah perkotaan dan pedesaan, termasuk Desa Tuwung, yang berdampak pada rendahnya partisipasi belajar anak-anak di luar sekolah.

Literasi pada awalnya dipahami sebatas kemampuan membaca dan menulis, namun dalam perkembangannya mencakup keterampilan yang lebih luas, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengembangan potensi diri (Ramadhani Kurniawan & Afi Parnawi, 2023). Dalam konteks pendidikan, literasi menjadi kompetensi mendasar yang harus dimiliki peserta didik agar mampu menguasai berbagai mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa literasi bukan hanya keterampilan kognitif, melainkan juga melibatkan aspek sosial, kebahasaan, dan psikologis.

Pembelajaran literasi merupakan strategi untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis. Strategi ini sangat penting terutama bagi anak-anak di pedesaan seperti Desa Tuwung, yang masih menghadapi keterbatasan akses terhadap fasilitas pendidikan. Tanpa intervensi yang memadai, anak-anak akan semakin kesulitan mengembangkan kompetensi literasi yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan belajar di berbagai mata pelajaran. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa berpikir kreatif. Sejalan dengan itu, menekankan bahwa pendekatan konstruktivisme dalam kebijakan pembelajaran berbasis proyek mampu mentransformasi pendidikan menuju kreativitas dan kolaborasi (Pratami, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas merupakan aspek penting yang harus difasilitasi sejak dini melalui metode pembelajaran yang inovatif dan lingkungan belajar yang mendukung.

Taman belajar sebagai wadah pengabdian masyarakat dapat meningkatkan rasa percaya diri, keterampilan komunikasi, serta kemampuan bekerja sama anak-anak (Gandung et al., 2023). Dengan demikian, taman belajar berperan strategis sebagai ruang alternatif pembelajaran sekaligus sarana pengembangan potensi yang berbasis partisipasi masyarakat. Menekankan bahwa pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) relevan digunakan karena melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam setiap tahapannya. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata anak-anak Desa Tuwung. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan literasi dan kreativitas anak-anak Desa Tuwung melalui pengembangan Taman Belajar dengan pendekatan PAR.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). metode ini dipilih karena pendekatan PKM dengan *Participatory Action Research* (PAR) merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan¹, dan proses perubahan sosial keagamaan (Herlina, 2022). PAR memiliki tiga pilar utama, yaitu metodologi riset, aksi transformatif, dan partisipasi aktif. Oleh karena itu, penerapan metode ini bertujuan untuk mendorong perubahan nyata dalam kehidupan sosial serta memastikan hasil yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Desa Tuwung, Kecamatan Kahayan Tengah, Kabupaten Pulang Pisau, Provinsi Kalimantan Tengah. Lokasi ini dipilih karena memiliki potensi sosial dan pendidikan yang dapat dikembangkan melalui pendekatan partisipatif, serta adanya dukungan dari masyarakat dan pemerintah desa terhadap pelaksanaan program. Subjek penelitian adalah masyarakat Desa Tuwung dengan sasaran utama anak-anak usia 8 hingga 12 tahun sebagai peserta program *Taman Belajar*. Jumlah peserta dalam setiap pertemuan rata-rata mencapai 30 anak. Dalam pelaksanaannya, masyarakat berperan tidak hanya sebagai penerima manfaat, melainkan juga sebagai pengolah data, perancang hipotesis, pelaksana kegiatan, hingga pengambil keputusan bersama peneliti, sehingga kedudukannya setara dengan peneliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif untuk mengamati kondisi nyata di lapangan, wawancara mendalam dengan tokoh masyarakat dan kelompok sasaran,

diskusi kelompok terarah (focus group discussion/FGD) untuk mengidentifikasi masalah serta merancang solusi, dan dokumentasi berupa catatan kegiatan, foto, maupun arsip desa. Tahapan pelaksanaan metode PAR dalam kegiatan ini dapat dijabarkan secara sistematis sebagai berikut (Ismail et al., 2024):

2.1. Action Planning (Perencanaan Kegiatan melalui Rapat dan Konsolidasi)

Tahap ini meliputi:

a. Identifikasi Masalah

Kegiatan identifikasi dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, serta diskusi kelompok terarah bersama masyarakat dan anak-anak peserta program. Tujuannya adalah memperoleh gambaran menyeluruh mengenai permasalahan rendahnya minat baca dan keterampilan belajar anak. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 9–16 Juli 2025.

b. Perencanaan Bersama

Perencanaan dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan peneliti, masyarakat, perangkat desa, serta kelompok sasaran. Aspek yang dirumuskan meliputi rancangan materi, strategi pembelajaran, serta jadwal pelaksanaan kegiatan.

2.2. Taking Action (Tindakan melalui Survei, Pendataan Aset, dan Partisipasi Mitra/Masyarakat)

Tahap ini berkaitan dengan Pelaksanaan Program Taman Belajar yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan literasi, diskusi kelompok kecil, serta aktivitas kreatif seperti menulis cerita, menggambar, dan permainan edukatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan pada tanggal 26 Juli, 1 Agustus, 2 Agustus, dan 8 Agustus 2025, dengan rata-rata jumlah peserta sebanyak 30 anak.

2.3. Observation (Pengujian dan Pengamatan)

Tahap ini sesuai dengan: Observasi dan Refleksi dilakukan secara langsung untuk menilai keaktifan peserta, keterlibatan mereka dalam kegiatan, serta kualitas hasil karya yang dihasilkan.

2.4. Reflection/Evaluation (Sosialisasi, Wawancara, dan Evaluasi)

Tahap ini terhubung dengan:

a. Refleksi

Refleksi dilaksanakan bersama masyarakat untuk menilai relevansi kegiatan dengan kebutuhan sasaran serta efektivitas pelaksanaannya.

b. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan dengan indikator keberhasilan, yaitu peningkatan jumlah anak yang aktif membaca, kualitas hasil karya anak, dan penilaian dari masyarakat terkait kebermanfaatan program. Tindak lanjut yang dihasilkan adalah komitmen masyarakat dan perangkat desa untuk melanjutkan kegiatan Taman Belajar secara mandiri agar keberlanjutan program terjamin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Taman Belajar di Desa Tuwung yang dilaksanakan pada tanggal 30 Juli–8 Agustus 2025 melibatkan anak-anak usia 8–12 tahun dengan tingkat partisipasi yang cukup tinggi. Rata-rata jumlah peserta setiap pertemuan berkisar antara 25–32 anak dengan tingkat kehadiran sebesar 87%. Hasil angket sederhana yang diberikan kepada 30 anak menunjukkan bahwa 78% menyatakan lebih termotivasi dalam belajar, 65% merasa lebih percaya diri tampil di depan umum, dan 70% menyukai metode pembelajaran berbasis permainan serta prakarya. Data ini mengindikasikan adanya perubahan positif baik dalam aspek kognitif maupun afektif anak-anak setelah mengikuti program.

Taman Belajar merupakan sebuah konsep pendidikan dalam ranah nonformal maupun informal yang berfungsi sebagai sarana alternatif pembelajaran. Tempat ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar secara aktif, kreatif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Istilah “taman” tidak hanya dimaknai sebagai ruang hijau, melainkan melambangkan sebuah lingkungan yang ramah, terbuka, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar (Hidayati et al., 2024). Dalam konteks pendidikan anak, Taman Belajar dipahami sebagai ruang belajar yang mengintegrasikan aktivitas bermain, bereksplorasi, dan berkreasi ke dalam proses pembelajaran. Melalui wadah ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan secara pasif, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengalami langsung, mencoba, serta menemukan hal-hal baru melalui interaksi dengan lingkungan, teman sebaya, maupun pendamping. Taman Belajar tidak hanya berfungsi sebagai tempat pendidikan, tetapi juga menjadi ruang pemberdayaan masyarakat. Di berbagai wilayah, keberadaan Taman Belajar memberikan akses pendidikan yang lebih luas bagi anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Selain itu, lembaga ini turut mendukung pengembangan keterampilan praktis (*life skills*), sekaligus memperkuat nilai-nilai budaya dan moral yang hidup dalam masyarakat. Dengan demikian, Taman Belajar tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga berfungsi sebagai media pembentukan karakter dan transformasi sosial. Terdapat empat fungsi utama Taman Belajar, yaitu

- a. Sebagai sarana edukasi, Taman Belajar memungkinkan peserta didik mempelajari hal-hal yang sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan mereka.
- b. Sebagai sarana rekreasi, pembelajaran berlangsung dengan suasana yang santai, menyenangkan, dan tidak menekan sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- c. Sebagai sarana sosial, Taman Belajar menjadi ruang interaksi antar individu baik anak, orang tua, guru, maupun masyarakat untuk saling berbagi pengalaman.
- d. Sebagai sarana pengembangan diri, Taman Belajar membantu membentuk kreativitas, kemandirian, sikap spiritual, dan nilai-nilai moral melalui aktivitas yang terarah.

Metode taman belajar yang dilaksanakan dapat berorientasi pada pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna dengan memadukan permainan edukatif, eksperimen sederhana, serta kegiatan berbasis proyek. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan tema pembelajaran, perangkat ajar, serta media pendukung yang sesuai dengan kebutuhan anak. Perencanaan kegiatan berbasis permainan di dalam kelas tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga mampu mengintegrasikan perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (RIKA, 2024).

Pada tahap pelaksanaan kegiatan inti, beberapa metode dapat diintegrasikan. Pertama, bermain peran (*role play*), seperti simulasi pasar mini atau dokter kecil di dalam kelas, yang efektif meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi anak. Kedua *Project Based Learning* (PjBL), membuat karya seni dari barang sederhana atau miniatur lingkungan, yang terbukti menstimulasi kemandirian serta rasa tanggung jawab anak sejak dini (Adhiani et al., 2025). Ketiga, eksperimen sains sederhana, seperti mengamati kecambah dalam pot kecil atau mencampur warna air, yang menurut Erwani dan Yetti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah, dan keterampilan berpikir kritis. Keempat, media digital dan audiovisual, seperti video edukasi pendek, yang dapat memperkuat pemahaman anak terhadap materi abstrak dengan cara yang menyenangkan (Astria & Kusuma, 2023).

Selain itu, metode pembelajaran berbasis diskusi kelompok kecil juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama. Diskusi sederhana di ruang kelas dapat melatih anak mengutarakan pendapat dan menghargai gagasan orang lain. Tidak kalah penting, kegiatan seni dan motorik halus, seperti menggambar, menempel, dan melipat, juga sangat relevan. Kegiatan seni dalam kelas berperan penting dalam menstimulasi kreativitas serta mengembangkan kepercayaan diri anak (Gunada, 2022).

Pada tahap refleksi dan evaluasi, guru melakukan percakapan sederhana untuk menggali pengalaman anak selama kegiatan. Menegaskan bahwa refleksi semacam ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk mengkomunikasikan gagasan mereka secara lebih percaya diri (Aminah & Mauliyah, 2025). Evaluasi juga dapat menggunakan portofolio karya anak, observasi harian, maupun dokumentasi aktivitas untuk

mengukur perkembangan anak secara menyeluruh. Taman belajar dapat menghadirkan suasana edukatif yang interaktif, kreatif, dan bermakna dengan memanfaatkan berbagai metode pembelajaran mulai dari bermain peran, proyek kreatif, eksperimen sederhana, hingga penggunaan media digital yang semuanya diarahkan untuk mengembangkan potensi anak secara holistic (Mardiin et al., 2024).

3.1. Tahap Perkenalan



Gambar 1. Perkenalan kelas taman belajar

Seperti terlihat pada Gambar 1, pada pertemuan perdana kegiatan dimulai dengan doa bersama dan sesi perkenalan. Anak-anak diperkenalkan dengan konsep Taman Belajar serta tujuan program. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak masih tampak malu-malu; hanya sekitar 35% peserta yang dapat memperkenalkan diri dengan lancar. Namun, suasana kegiatan perlahan mencair melalui penggunaan metode permainan sederhana. Permainan yang digunakan berupa aktivitas interaktif seperti tebak nama dan gerakan sederhana, yang dirancang untuk memecah kekakuan dan menumbuhkan rasa percaya diri anak-anak. Tahap ini sesuai dengan langkah action planning dalam pendekatan Participatory Action Research (PAR), yaitu membangun rasa nyaman dan keterlibatan aktif peserta sejak awal. Penciptaan iklim yang kondusif ini tidak hanya bertujuan agar anak-anak lebih berani mengekspresikan diri, tetapi juga menjadi dasar penting bagi keberlangsungan program pada tahap-tahap berikutnya. Hal ini sejalan dengan keberhasilan program berbasis PAR sangat bergantung pada keterlibatan partisipatif sejak tahap perencanaan (Siswadi & Syaifuddin, 2024). Dengan demikian, pendekatan yang menekankan partisipasi aktif sejak awal diyakini mampu memperkuat rasa kepemilikan anak terhadap program, sehingga mendorong keberlanjutan kegiatan secara alami.

3.2. Tahap Literasi dan Matematika



Gambar 2. Pelajaran Matematika dan Bahasa

Seperti terlihat pada gambar 2, pertemuan minggu kedua difokuskan pada peningkatan kemampuan bahasa dan matematika. Peserta dibagi menjadi kelompok Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika. Pembagian kelompok ini dilakukan berdasarkan minat dan kebutuhan belajar anak, sehingga setiap peserta memiliki ruang untuk mengembangkan potensi sesuai bidang yang dipilih. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pada awal kegiatan sekitar 45% anak masih mengalami kesulitan menyelesaikan soal hitungan sederhana, namun setelah pembelajaran berbasis permainan angka tersebut menurun menjadi 20%. Permainan angka yang digunakan berupa kuis cepat dan permainan kelompok yang menekankan kerja sama,

sehingga anak tidak hanya belajar menghitung tetapi juga membangun keterampilan sosial. Pada aspek bahasa, 60% anak berhasil mengingat serta menerjemahkan kosakata baru ke dalam bahasa Inggris. Aktivitas bahasa ini dilaksanakan melalui metode “memory game” dan percakapan sederhana, yang membuat anak lebih antusias serta mudah mengingat kosakata baru. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan akademik sekaligus kepercayaan diri anak. Selain itu, peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan metode bermain terbukti efektif dalam mengurangi hambatan psikologis anak ketika berhadapan dengan materi akademik yang dianggap sulit. Literasi dapat menjadi strategi penguatan keterampilan kognitif melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan (Pulungan & Elfrianto, 2024). Dengan demikian, integrasi literasi dalam pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak-anak.

3.3. Tahap Literacy Garden



Gambar 3. Aktivitas Tema “Literacy Garden”

Seperti terlihat pada gambar 3, kegiatan literasi dilaksanakan di ruang terbuka dengan suasana santai namun tetap terarah. Pemilihan ruang terbuka dimaksudkan agar anak-anak merasa lebih rileks, tidak terbebani suasana formal kelas, serta dapat belajar dengan dukungan lingkungan yang alami. Peserta diarahkan untuk membaca, mencatat kosakata baru, serta menceritakan kembali isi bacaan. Strategi ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengintegrasikan keterampilan menyimak, membaca, dan berbicara secara terpadu. Hasil observasi menunjukkan bahwa jumlah anak yang berani membaca nyaring di depan teman meningkat dari 40% menjadi 70% setelah mengikuti kegiatan ini. Peningkatan ini juga terlihat pada ekspresi wajah dan intonasi suara anak, yang menunjukkan bahwa mereka semakin nyaman menampilkan kemampuan di depan kelompok. Kegiatan Literacy Garden tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi serta rasa percaya diri. Selain itu, anak-anak mulai menunjukkan keberanian untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap cerita teman, sehingga interaksi yang terbangun lebih dialogis dan partisipatif. Hasil ini sejalan dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek mampu menumbuhkan kreativitas dan keberanian anak dalam berkomunikasi (Emira Hayatina Ramadhan & Hindun Hindun, 2023). Dengan demikian, Literacy Garden dapat dipandang sebagai praktik pembelajaran yang holistik karena tidak hanya mengasah aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan aspek afektif dan sosial anak.

3.4. Tahap Kreativitas Ceria



Gambar 4. Belajar Kreativitas

Seperti terlihat pada gambar 4, pada pertemuan ini menekankan pada pengembangan kreativitas melalui kegiatan prakarya menggunakan kertas origami dan botol bekas. Pemanfaatan bahan sederhana ini dipilih agar anak-anak terbiasa berkreasi dengan barang di sekitar mereka, sekaligus menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan melalui praktik daur ulang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 90% anak berhasil menyelesaikan karya mereka, dengan variasi bentuk yang menunjukkan daya imajinasi, antara lain burung, kupu-kupu, dan simbol kemerdekaan. Keberagaman hasil karya mencerminkan perbedaan cara berpikir dan preferensi estetika anak, sehingga setiap karya memiliki karakter unik. Selain itu, 75% anak menyatakan merasa bangga dapat menunjukkan hasil karyanya kepada orang tua. Momen berbagi karya ini menjadi penting karena memperkuat ikatan emosional antara anak dan keluarga, serta memberikan apresiasi langsung yang berdampak positif pada motivasi belajar anak. Kegiatan ini tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus, tetapi juga membangun rasa percaya diri, kebersamaan, serta semangat kolaboratif. Anak-anak belajar untuk saling membantu, seperti berbagi kertas atau memberi ide satu sama lain, yang pada akhirnya menumbuhkan budaya kerja sama. Temuan ini mendukung tentang taman belajar dapat berfungsi sebagai ruang alternatif pengembangan kepemimpinan, komunikasi, dan keterampilan sosial anak (Gandung et al., 2023). Dengan kata lain, kegiatan prakarya sederhana mampu menjadi media pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.

3.5. Tahap Sosialisasi Modul Ajar



Gambar 5. Belajar Kreativitas

Seperti terlihat pada gambar 5, yaitu kegiatan sosialisasi Modul Ajar Taman Belajar dilaksanakan pada hari senin 18 Agustus 2025. Kegiatan ini merupakan salah satu rangkaian penting dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) IAKN Palangka Raya tahun 2025 yang dilaksanakan di Desa Tuwung, Kecamatan Kahayan Tengah, Kabupaten Pulang Pisau. Sosialisasi ini dirancang untuk memperkenalkan menyeluruh mengenai isi modul, mulai dari struktur materi, metode pembelajaran, hingga strategi evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan anak di desa. Kegiatan sosialisasi Modul Ajar yang dilaksanakan pada 18 Agustus 2025 merupakan

strategi keberlanjutan program. Modul yang disusun oleh mahasiswa KKN diserahkan kepada pengurus Taman Belajar untuk digunakan sebagai acuan pembelajaran. Dalam kesempatan ini, mahasiswa juga memberikan simulasi singkat penerapan modul agar pengurus memiliki gambaran praktis dalam mengimplementasikannya. Langkah ini mencerminkan tahapan reflection and evaluation dalam metode PAR, di mana hasil program dikembalikan kepada masyarakat untuk dikelola secara mandiri. Sejalan dengan pendekatan ini memperkuat prinsip pemberdayaan masyarakat melalui partisipasi aktif (Yulian et al., 2022). Hal ini sekaligus memastikan bahwa dampak program tidak berhenti pada masa KKN, melainkan dapat terus berlanjut sebagai upaya nyata peningkatan mutu pendidikan nonformal di Desa Tuwung.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Taman Belajar

Tahapan Kegiatan	Jumlah Peserta	Kehadiran	Hasil Utama
Perkenalan	11 orang	36,7%	Peserta mampu membangun keakraban awal, mengenal jadwal kegiatan, dan memahami tujuan program.
Literasi & Matematika	30 orang	100%	Anak-anak aktif dalam pembelajaran Bahasa dan Matematika, menunjukkan peningkatan pemahaman dasar serta kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan
Literacy Garden	22 orang	73,3%	Peserta lebih berani membaca dan menceritakan kembali isi bacaan, terlihat peningkatan keterampilan literasi dasar.
Kreativitas Ceria	31 orang	103,3%	Anak-anak mampu menghasilkan karya prakarya dari origami dan botol bekas, meningkat kreativitas serta keterampilan motorik halus.
Sosialisasi Modul Aja	40 orang	133,3%	Pengurus Taman Belajar memahami struktur dan penerapan modul ajar, mendukung keberlanjutan program setelah KKN berakhir.

Berdasarkan data kehadiran, kegiatan Taman Belajar di Desa Tuwung menunjukkan dinamika partisipasi yang bervariasi pada setiap tahapannya. Pertemuan perdana berupa sesi perkenalan hanya diikuti 11 anak (36,7%), hal ini dapat dipahami karena kegiatan awal masih dalam tahap pengenalan dan adaptasi. Pada tahap Literasi dan Matematika, kehadiran meningkat signifikan hingga penuh 30 anak (100%), mencerminkan tingginya ketertarikan peserta terhadap pembelajaran akademik yang dikemas secara interaktif. Selanjutnya, kegiatan Literacy Garden diikuti 22 anak (73,3%), dengan penurunan partisipasi yang diduga dipengaruhi oleh faktor cuaca dan lokasi terbuka, meskipun tetap efektif dalam mendorong keterampilan membaca dan bercerita. Pertemuan Kreativitas Ceria justru melampaui rata-rata dengan 31 peserta (103,3%), menunjukkan bahwa aktivitas kreatif lebih menarik minat anak sekaligus mengasah keterampilan motorik, kolaborasi, dan kepercayaan diri. Puncaknya, kegiatan Sosialisasi Modul Ajar dihadiri 40 peserta (133,3%) karena melibatkan tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang tua dan pengurus desa, sehingga memperkuat aspek keberlanjutan program. Secara keseluruhan, tren ini memperlihatkan bahwa fleksibilitas metode, inovasi pembelajaran, dan dukungan masyarakat berperan penting dalam keberhasilan program, meskipun tetap terdapat tantangan berupa fluktuasi kehadiran akibat faktor eksternal.

3.6. Tantangan dan Strategi

Beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan antara lain:

- Keterbatasan fasilitas belajar (ruang belajar dan sarana pembelajaran terbatas).
- Heterogenitas kemampuan anak, sehingga pengelompokan diperlukan.
- Motivasi belajar yang fluktuatif, terutama pada awal kegiatan

Strategi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah:

- Pemanfaatan ruang terbuka sebagai alternatif ruang belajar.

- b. Pembagian kelompok belajar berdasarkan jenjang kelas.
- c. Pemberian reward sederhana berupa hadiah dan pujian.
- d. Penyusunan modul ajar sebagai pedoman keberlanjutan program.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan program Taman Belajar di Desa Tuwung pada 30 Juli–8 Agustus 2025 berhasil meningkatkan keterampilan literasi, matematika dasar, kreativitas, serta rasa percaya diri anak-anak usia 8–12 tahun. Data partisipasi menunjukkan kehadiran rata-rata sebesar 87%, dengan capaian penting berupa peningkatan minat baca, keberanian tampil di depan umum, serta kemampuan menghasilkan karya kreatif. Hasil angket sederhana juga memperlihatkan bahwa 78% anak merasa lebih termotivasi belajar, 65% lebih percaya diri, dan 70% menyukai pembelajaran berbasis permainan dan prakarya. Capaian ini menegaskan bahwa Taman Belajar dapat menjadi sarana efektif bagi penguatan aspek kognitif, afektif, dan sosial anak.

Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan, seperti fasilitas belajar yang terbatas, fluktuasi motivasi peserta, dan heterogenitas kemampuan anak. Tantangan tersebut diatasi melalui pemanfaatan ruang terbuka, pembagian kelompok berdasarkan jenjang, pemberian reward sederhana, serta penyusunan modul ajar sebagai pedoman. Strategi ini terbukti mampu menjaga keberlangsungan kegiatan dan meningkatkan keterlibatan anak-anak.

Dalam jangka panjang, program Taman Belajar memberikan dampak positif tidak hanya bagi anak-anak, tetapi juga bagi masyarakat Desa Tuwung. Sosialisasi modul ajar kepada pengurus dan keterlibatan orang tua memperkuat keberlanjutan program setelah KKN berakhir. Dengan demikian, Taman Belajar berpotensi menjadi ruang pendidikan nonformal yang berkelanjutan, mendukung pengembangan literasi, kreativitas, dan karakter anak, sekaligus memperkuat peran masyarakat dalam menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiani, R. R., Muthmainnah, R., & ... (2025). Penerapan Kegiatan Bermain Peran Profesi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Di Ra Fitriyah Lkmd. *Journal of 21st ...*, 1, 40–44. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl/article/view/59>
- Aminah, S., & Mauliyah, A. (2025). Stimulasi Kemampuan Metakognitif pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Reflektif Berbasis Bermain. *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 88.
- Astria, R., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 112–119. <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2647>
- Emira Hayatina Ramadhan, & Hindun Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Gandung, M., Sunarsi, D., & Suwanto, S. (2023). Pelatihan Dasar Kepemimpinan Taman Belajar Kreatif Duren Mekar Parung Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 3(1), 98–104. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v3i1.127>
- Gunada, I. W. A. (2022). Konsep, Fungsi Dan Strategi Pembelajaran Seni Bagi Peserta Didik Usia Dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i2.383>
- Herlina, E. (2022). Bentuk dan Sifat Pengabdian Masyarakat yang Diterapkan oleh Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 122–130.
- Hidayati, N., Qothrunnada, Z., Nabilah, F., Chasanah, U., Rodliyah, S. K., Safira, M. E., & Machfud, N. U. A. C. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Taman Ceria (Belajar

- Sambil Bermain di Luar Ruangan) di Desa Pasinan Kecamatan Lekok. Karya Nyata : *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 81–98.
- Ismail, N., Sudirman, E., Djati Bandung, G., Perpustakaan, P., Gunung, S., & Bandung, D. (2024). Pengembangan Sarana Cuci Tangan Otomatis sebagai Solusi Kebersihan di Yayasan Libasuttaqwa dengan Pendekatan PAR Development of Automatic Handwashing Facilities as a Hygiene Solution at Libasuttaqwa Foundation using the PAR Approach. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Eldimas*, 2(2), 92–101. <https://doi.org/10.33756/EJPPM>
- Mardiin, H., Inayah, M., Anggareni, Shofiyah, S., Zahroh, I. F., Fitriansyah, M., Afifah, S., Ardah, F. K., Khasanah, U., Waldi, A., Fauziah, M., & Mariam, I. (2024). *Ragam Model Pembelajaran Inovatif. In Tahta Media grup.*
- Pratami, R. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek: Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas dan Kolaborasi. *Jejaring Administrasi Publik*, 16(2), 76–87. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>
- Pulungan, L. H., & Elfrianto. (2024). Kepelatihan kompetensi dan kapasitas literasi dan numerasi bagi guru smp dilingkungan dinas pendidikan kabupaten langkat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Larisma (JPML)*, 1(1), 27–35. <https://jurnal.larisma.or.id/index.php/JPML/article/view/553>
- Ramadhani Kurniawan, & Afi Parnawi. (2023). Manfaat Literasi Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 184–195. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i1.1148>
- RIKA. (2024). Kreativitas Guru Pai Berbasis Karakter Peserta Didik Dalam Mendesain Dan Memanfaatkan Media Pembelajaran Di Sdn 3 Unggulan Parepare. Table 10, 4–6.
- Siswadi, & Syaifuddin, A. (2024). 111-125+Siswadi. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD)Lamongan*, 19(02), 111–125. <https://doi.org/10.55352/uq>
- Yulian, J., Ahmad Adi, S., & Siti Rachmi, I. (2022). Pendekatan Partisipatif Dalam Program Bahari Sembilang Mandiri Sebagai Upaya Peningkatan Inisiatif Lokal. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 1(7), 496–504. <https://doi.org/10.58344/locus.v1i7.168>