

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir, sikap, kreativitas, dan kesiapan generasi muda menghadapi perubahan sosial dan ekonomi. Sejumlah kajian terbaru menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kompetensi nyata, keterampilan adaptif, dan daya saing peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman (Sugianto et al., 2022; Hutasoit, 2024). Dengan demikian, kualitas pendidikan menjadi faktor penting dalam menentukan arah pembangunan bangsa.

Secara nasional, akses pendidikan dasar di Indonesia masih menunjukkan capaian yang tinggi. Angka Partisipasi Sekolah (APS) jenjang SD dan SMP usia 7–15 tahun pada tahun 2025 mencapai 98,22%, menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah telah memperoleh akses pendidikan formal. Namun, capaian akses tersebut masih perlu diimbangi dengan peningkatan mutu pembelajaran, karena partisipasi sekolah yang tinggi belum selalu mencerminkan kualitas hasil belajar yang optimal.

Pada tahun 2025 hingga 2026, pemerintah juga menegaskan kembali pentingnya pembenahan pendidikan melalui pembaruan data dan program prioritas. Kemendikdasmen merilis Rapor Pendidikan Indonesia 2025 sebagai dasar evaluasi mutu pendidikan nasional, yang diperbarui secara tahunan. Selain itu, pendidikan tetap ditempatkan sebagai pilar utama transformasi pembangunan dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) 2026. Berbagai upaya penguatan pendidikan nonformal juga terus didorong sebagai bagian dari strategi pemerataan akses pendidikan dan penguatan SDM yang inklusif. Data ini memperlihatkan bahwa pendidikan Indonesia sedang bergerak ke arah perbaikan mutu, meskipun tantangan pemerataan hasil belajar, pembelajaran bermakna, dan penguatan karakter masih membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk komunitas pendidikan di tingkat lokal.

Kondisi tersebut juga tercermin di Jawa Tengah, khususnya Kota Semarang. Semarang memiliki jaringan sekolah dasar yang cukup luas. Namun, luasnya akses pendidikan tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh pemerataan mutu hasil belajar. PPID Kota Semarang mencatat bahwa pada tahun 2024 capaian literasi SD berada pada angka

75,305 dan numerasi SD 69,84, yang menunjukkan bahwa kemampuan dasar siswa masih perlu diperkuat. Selain itu, pemerintah Kota Semarang juga mendorong peningkatan akses melalui kebijakan sekolah swasta gratis untuk jenjang TK, SD, dan SMP. Data tersebut menunjukkan bahwa pemerintah daerah tidak hanya berfokus pada perluasan akses, tetapi juga pada pemerataan layanan pendidikan dasar.

Selain pendidikan formal, pendidikan nonformal menjadi bagian penting dalam memperluas layanan belajar, terutama bagi anak-anak yang membutuhkan ruang belajar tambahan, penguatan karakter, dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Kajian terbaru menunjukkan bahwa pendidikan berbasis komunitas dan pendidikan nonformal memiliki peran penting dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih dekat dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus melibatkan masyarakat sebagai bagian dari proses pendidikan (Rahmawati, 2024; Wulandari, 2025). Pada saat yang sama, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung juga dinilai mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kreativitas anak sekolah dasar melalui kegiatan yang aktif dan partisipatif (Lestari, 2022; Sakinadiah et al., 2024).

Dalam mendukung kebutuhan tersebut, komunitas belajar berbasis masyarakat menjadi salah satu bentuk nyata kontribusi pendidikan nonformal dalam memperkaya pengalaman belajar anak. Model pembelajaran berbasis komunitas dinilai mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, adaptif, serta relevan dengan realitas sosial peserta didik (Rahmawati, 2022). Keberadaan komunitas belajar berbasis masyarakat menjadi jembatan penting antara kebutuhan belajar anak dengan keterbatasan yang ada di lingkungan keluarga maupun sekolah formal.

Salah satu bentuk nyata dari upaya menyediakan ruang belajar alternatif di Indonesia adalah program Rumah Pintar. Program ini merupakan salah satu inisiatif pendidikan masyarakat yang digagas oleh Ani Yudhoyono melalui organisasi Solidaritas Istri Kabinet Indonesia Bersatu sekitar tahun 2010 sebagai bagian dari upaya meningkatkan budaya literasi masyarakat. Secara nasional, program ini dirancang sebagai ruang belajar terbuka yang bertujuan untuk menumbuhkan budaya literasi serta menyediakan akses pembelajaran yang lebih luas bagi anak-anak di lingkungan masyarakat. Rumah Pintar diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan anak melalui berbagai kegiatan edukatif yang bersifat nonformal dan partisipatif.

Seiring perkembangannya, pengelolaan Rumah Pintar di berbagai daerah tidak lagi sepenuhnya terpusat, tetapi melibatkan masyarakat setempat dalam pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan nonformal yang menekankan peran komunitas sebagai

bagian penting dalam proses pembelajaran di luar pendidikan formal (Suharto, 2021). Keterlibatan masyarakat menjadi hal penting untuk menjaga keberlanjutan kegiatan pembelajaran berbasis komunitas.

Dalam konteks tersebut, Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan hadir sebagai salah satu bentuk implementasi inisiatif lokal pendidikan nonformal berbasis masyarakat di Kota Semarang. Komunitas ini berlokasi di Jalan Sekayu Temenggungan No. 253A RT 03/RW 01 dan berfungsi sebagai ruang belajar alternatif bagi anak-anak di lingkungan sekitar. Keberadaan Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan menjadi penting dalam mendukung proses pembelajaran anak melalui kegiatan edukatif yang menekankan pada pengembangan kreativitas, pengalaman belajar langsung, serta keterampilan sosial sebagai bagian dari upaya penguatan kapasitas anak usia sekolah dasar di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan, Fikri Maulana (2026), diketahui bahwa sebagian besar orang tua peserta kegiatan bekerja sebagai buruh harian dan pedagang kecil yang memiliki jam kerja relatif panjang. Kondisi tersebut menyebabkan keterbatasan waktu orang tua dalam mendampingi kegiatan belajar anak di rumah. Oleh karena itu, keberadaan komunitas ini berperan sebagai ruang belajar alternatif yang membantu mengoptimalkan proses pendampingan belajar anak di luar lingkungan keluarga dan sekolah, sekaligus menjadi bentuk dukungan masyarakat terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak melalui kegiatan pendidikan nonformal.

Secara operasional, Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan menyelenggarakan berbagai kegiatan edukatif yang berorientasi pada pembiasaan literasi, penguatan kemampuan dasar, serta pengembangan kreativitas anak. Aktivitas yang dilaksanakan meliputi kegiatan literasi membaca, numerasi sederhana, permainan edukatif, serta kegiatan berbasis kreativitas seperti melukis dan pembuatan kerajinan tangan. Setiap kegiatan diawali dengan pembiasaan membaca selama 15 menit sebagai bagian dari upaya menumbuhkan budaya literasi pada anak-anak.

"Literasi tetap menjadi dasar kegiatan kami. Anak-anak dibiasakan membaca sebelum mulai aktivitas lain."

(Wawancara dengan Fikri Maulana, Ketua Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan, 2026)

Pelaksanaan kegiatan tersebut didukung oleh struktur kepengurusan komunitas yang berperan dalam mengelola dan menjalankan program pembelajaran secara berkelanjutan. Struktur kepengurusan Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan terdiri dari Zaenal Arif dan Totok Setianto sebagai penanggung jawab, Fikri Maulana sebagai ketua, Sri Susanti

sebagai sekretaris, serta Nur Fatmawati sebagai bendahara. Selain itu, kegiatan komunitas juga didukung oleh anggota yang berperan sebagai tutor atau pendamping belajar, yaitu Dhea Nilasari, Sekar Kinasih, Dwi Setyowati, dan Siti Kadarwati. Seluruh pengurus dan tutor menjalankan perannya secara sukarela sehingga kegiatan edukasi dapat terlaksana secara rutin dan terstruktur.

Didukung oleh keterlibatan pengurus tersebut, Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan memiliki potensi sasaran peserta yang cukup besar. Jumlah anak yang terdata di wilayah sekitar diperkirakan mencapai $\pm 100-200$ anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan Sekar Kinasih (2026) selaku pengurus komunitas, kegiatan ini mulai dilaksanakan pada tahun 2021 dengan melibatkan anak-anak dari wilayah RT 3 dan RT 4, kemudian berkembang hingga mencakup seluruh wilayah RW 1 dan mulai menarik minat anak-anak dari lingkungan sekitar. Meskipun demikian, jumlah peserta dalam setiap pertemuan dibatasi sekitar 20–40 anak agar proses pembinaan dapat berlangsung secara lebih efektif. Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap hari Sabtu dan Minggu sebagai upaya menyediakan ruang belajar nonformal yang dapat mendukung perkembangan pengetahuan dan kreativitas anak-anak di lingkungan tersebut.



Gambar 1. 1Aktivitas Kegiatan Anak-Anak Rumah Pintar Mekar Harapan

Gambar 1.1 memperlihatkan antusiasme anak-anak ketika terlibat dalam berbagai aktivitas kreatif seperti melukis dan membuat kerajinan tangan. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara sederhana namun bersifat partisipatif melalui aktivitas berbasis praktik (*hands-on activities*). Melalui kegiatan tersebut, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka melalui karya yang dibuat secara mandiri maupun berkelompok. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan praktik secara langsung diketahui dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar serta membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret (Sando et al., 2023).

Namun demikian, karya yang dihasilkan oleh anak-anak pada umumnya hanya dibawa pulang tanpa adanya proses pengembangan lebih lanjut.

“Karya yang dihasilkan anak-anak biasanya hanya dibawa pulang tanpa adanya upaya pengembangan lebih lanjut.”

(Wawancara dengan Fikri Maulana, Ketua Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan, 2026)

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa karya kreatif yang dihasilkan anak-anak masih sebatas menjadi hasil kegiatan sesaat dan belum dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang lebih luas. Padahal, kegiatan kreatif memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya menumbuhkan kreativitas, tetapi juga membantu anak memahami bagaimana sebuah ide dapat diwujudkan menjadi sesuatu yang memiliki fungsi dan manfaat. Pembelajaran berbasis aktivitas kreatif memungkinkan anak untuk lebih aktif, mengembangkan imajinasi, serta mengeksplorasi ide hingga menghasilkan karya nyata. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif dalam proses pembelajaran anak (OECD, 2023)

Kreativitas pada anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan berpikir inovatif, memecahkan masalah, serta membangun rasa percaya diri dalam mengekspresikan gagasan. Pengembangan kreativitas pada anak sejak dini penting dilakukan karena dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, serta kemampuan beradaptasi dalam menghadapi berbagai situasi (Runco & Acar 2021).

“Kreativitas anak tidak hanya terlihat dari hasil karya yang dibuat, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam berpikir kreatif, menyelesaikan masalah, dan menumbuhkan rasa percaya diri.”

(Wawancara dengan Fikri Maulana, Ketua Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan, 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas yang dimiliki anak memiliki potensi yang besar untuk terus dikembangkan. Kreativitas tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menghasilkan karya, tetapi juga berperan dalam membentuk pola pikir inovatif, kemampuan memecahkan masalah, serta kepercayaan diri anak dalam mengekspresikan idenya. Apabila potensi tersebut diarahkan dan difasilitasi dengan baik, kegiatan kreatif yang dilakukan anak dapat menjadi media pembelajaran yang bermakna sekaligus mendukung pengembangan keterampilan yang bermanfaat bagi masa depan mereka.

Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan anak yang aktif mengikuti kegiatan di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan, diketahui bahwa anak-anak memiliki ketertarikan terhadap kegiatan yang berkaitan dengan pembuatan karya kreatif. Akan tetapi, kegiatan yang selama ini dilakukan masih terbatas pada proses pembuatan karya tanpa adanya pemahaman mengenai bagaimana karya tersebut dapat dimanfaatkan secara lebih luas.

“Biasanya kami bikin gambar atau kerajinan. Kami jadi ingin tahu juga kalau karya yang kami buat bisa punya manfaat lebih, tapi kami belum pernah mendapatkan penjelasan tentang itu. Kalau ada kegiatan yang mengajarkan cara membuat sesuatu dari ide kami sendiri, kami ingin belajar supaya bisa membuat karya yang lebih berguna.”

(Wawancara dengan Peserta Aktif Umur 12 Tahun, Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan, 2026)

Untuk memperkuat temuan tersebut, penulis melakukan survei pendahuluan kepada peserta kegiatan di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan. Survei ini dengan melibatkan 22 responden yang merupakan anak-anak aktif dalam kegiatan komunitas. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner sederhana yang disusun secara terstruktur. Karakteristik responden dalam survei ini adalah siswa sekolah dasar kelas 4 hingga kelas 6 dengan rentang usia antara 10 hingga 12 tahun. Pemilihan rentang usia tersebut didasarkan pada pertimbangan tahap perkembangan kognitif dan karakteristik belajar anak pada usia sekolah dasar tingkat atas.

Secara teoritis, anak usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase perkembangan kognitif ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat nyata. Pada tahap ini, pemahaman anak berkembang lebih optimal melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2021; Nafiati, 2021). Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran apabila disajikan melalui aktivitas langsung (*learning by doing*) dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran pada anak usia sekolah dasar akan lebih efektif apabila dikaitkan dengan pengalaman konkret dan interaksi langsung dengan objek nyata (Sari & Nugroho, 2022).

Lebih lanjut, pada rentang usia 10–12 tahun, kemampuan berpikir anak berkembang menjadi lebih sistematis dan terarah. Anak mulai mampu memahami instruksi yang lebih kompleks, mengorganisasi informasi secara sederhana, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan pemecahan masalah (Putri et al., 2021). Pemilihan siswa kelas 4 hingga

kelas 6 juga didasarkan pada kesiapan kemampuan akademik dasar. Pada jenjang ini, anak umumnya telah memiliki kemampuan membaca, menulis, dan memahami instruksi dengan baik, sehingga mampu mengisi kuesioner secara mandiri serta mengikuti alur kegiatan pembelajaran dengan lebih optimal (Sari & Nugroho, 2022). Dari aspek sosial dan emosional, anak pada usia 10–12 tahun mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama, berinteraksi dalam kelompok, serta memahami tanggung jawab sederhana. Perkembangan ini mendukung keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran (Rahmawati, 2023). Adapun Karakteristik Responden dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia, Kelas, dan Jenis Kelamin

Usia	Jumlah Responden	Kelas	Jenis Kelamin	
			Laki-Laki	Perempuan
10 tahun	7 Anak	Kelas 4	2	5
11 tahun	8 Anak	Kelas 5	1	7
12 tahun	7 Anak	Kelas 6	1	6
Total	22 anak			

Berdasarkan Tabel 1.1, distribusi responden menunjukkan bahwa jumlah peserta relatif seimbang pada setiap jenjang usia. Jumlah responden terbanyak terdapat pada usia 11 tahun sebanyak 8 anak, sedangkan usia 10 tahun dan 12 tahun masing-masing berjumlah 7 anak. Hal ini menunjukkan bahwa data responden telah merepresentasikan karakteristik siswa sekolah dasar tingkat atas secara cukup proporsional sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam perencanaan kegiatan edukasi yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta.

Dilihat dari jenis kelamin, responden didominasi oleh peserta perempuan sebanyak 18 anak, sedangkan peserta laki-laki berjumlah 4 anak. Dominasi tersebut menunjukkan adanya kecenderungan partisipasi yang lebih tinggi dari peserta perempuan dalam kegiatan komunitas yang diselenggarakan. Meskipun demikian, komposisi responden tetap mencerminkan keberagaman karakteristik peserta sehingga data yang diperoleh tetap relevan sebagai dasar dalam penyusunan program kegiatan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

Berdasarkan karakteristik peserta tersebut, selanjutnya ditentukan jenis kegiatan edukasi yang akan dikembangkan. Pemilihan empat jenis kegiatan, yaitu kepemimpinan, kreativitas dan kerajinan tangan, kewirausahaan sejak dini, serta keterampilan berbicara

dan percaya diri, didasarkan pada kebutuhan pengembangan keterampilan anak secara holistik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan ketiga aspek tersebut penting karena proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir, tetapi juga pada pembentukan sikap serta keterampilan praktis peserta didik. Hal ini sejalan dengan taksonomi tujuan pendidikan yang menekankan pentingnya pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang dalam proses pembelajaran. Ketiga ranah tersebut berperan penting dalam mendukung perkembangan peserta didik secara holistik melalui pencapaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terintegrasi (Nafiati, 2021; Rodgers, 2023).

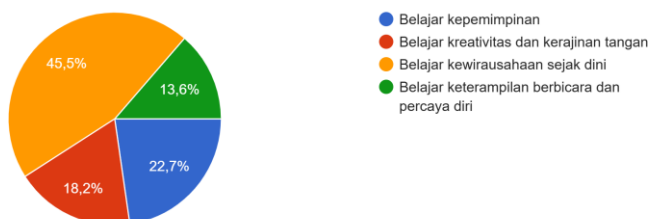
Kegiatan kreativitas dan kerajinan tangan berperan dalam menstimulasi imajinasi serta kemampuan anak dalam mengolah ide menjadi karya nyata. Aktivitas tersebut tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga melatih keterampilan motorik halus serta kemampuan pemecahan masalah melalui proses praktik langsung (Aulia et al., 2024). Selanjutnya, pendidikan kewirausahaan sejak dini menjadi penting karena mampu membentuk pola pikir mandiri, inovatif, serta kemampuan anak dalam mengenali peluang dari ide yang dimiliki (Sari & Widodo, 2022).

Di sisi lain, kegiatan kepemimpinan berfungsi untuk menumbuhkan tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan pengambilan keputusan sejak usia dini sebagai bagian dari perkembangan sosial dan emosional anak. Sementara itu, keterampilan berbicara dan percaya diri diperlukan untuk membantu anak dalam mengomunikasikan ide, mengekspresikan diri secara positif, serta meningkatkan kemampuan interaksi sosial dalam lingkungan belajar maupun lingkungan masyarakat.

Keempat kegiatan tersebut saling melengkapi dalam membentuk keterampilan abad ke-21 yang meliputi kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), dan berpikir kritis (*critical thinking*) atau yang dikenal dengan istilah 4C. Keterampilan tersebut merupakan kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia sekolah dasar sebagai bekal dalam menghadapi tantangan dan perkembangan zaman. Melalui penguasaan keterampilan 4C, peserta didik diharapkan mampu beradaptasi, berinovasi, bekerja sama, serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari maupun di masa depan (Nurhayati et al., 2024).

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta dan kebutuhan pengembangan keterampilan anak, selanjutnya dilakukan survei untuk mengidentifikasi minat peserta terhadap jenis kegiatan edukasi yang akan dilaksanakan.

Menurut kamu, jenis kegiatan edukasi baru apa yang perlu diadakan di Rumah Pintar Mekar Harapan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan anak-anak?
22 jawaban



Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Kebutuhan Kegiatan Edukasi Anak

Berdasarkan Gambar 1.2, diketahui bahwa sebagian besar responden memilih kegiatan belajar kewirausahaan sejak dini sebagai jenis kegiatan edukasi yang paling mereka butuhkan dengan persentase sebesar 45,5%. Selain itu, sebanyak 22,7% responden memilih kegiatan belajar kepemimpinan, 18,2% memilih kegiatan belajar kreativitas dan kerajinan tangan, serta 13,6% memilih kegiatan belajar keterampilan berbicara dan percaya diri.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa anak-anak di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan tidak hanya membutuhkan kegiatan pembelajaran yang bersifat kreatif, tetapi juga pembelajaran yang aplikatif dan kontekstual. Anak-anak menunjukkan kebutuhan untuk memahami bagaimana kreativitas yang dimiliki dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang memiliki nilai guna. Tingginya persentase pada pilihan kegiatan kewirausahaan mengindikasikan adanya ketertarikan anak untuk mempelajari bagaimana ide, karya, atau kreativitas yang mereka hasilkan dapat dimanfaatkan secara lebih luas, termasuk dalam konteks sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

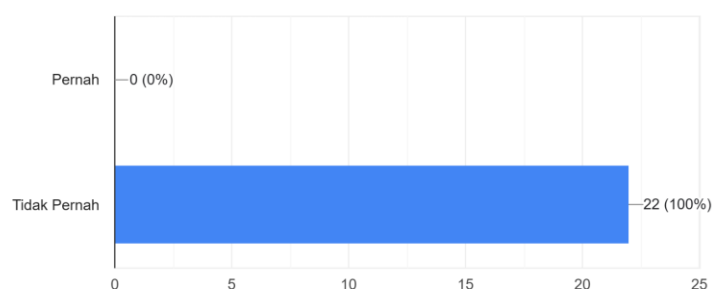
Lebih lanjut, temuan ini juga mencerminkan adanya kebutuhan akan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mampu mengintegrasikan keterampilan praktis dan pengalaman langsung. Dalam hal ini, pendekatan pembelajaran berbasis kewirausahaan menjadi relevan karena memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui proses penciptaan, eksplorasi ide, serta pemecahan masalah secara nyata. Menurut Hisrich, Peters, dan Shepherd (2020), kewirausahaan merupakan proses menciptakan sesuatu yang baru dan bernilai melalui pemanfaatan kreativitas dan inovasi. Dalam konteks pendidikan anak, aktivitas kreatif seperti membuat kerajinan atau menghias produk tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan rekreatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang membantu anak memahami konsep nilai guna, proses produksi sederhana, serta makna dari sebuah karya.

Dengan demikian, kegiatan ini menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan pada anak-anak di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya memperoleh pengalaman dalam menciptakan karya, tetapi juga mulai memahami bahwa kreativitas yang dimiliki dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang bernilai dan bermanfaat bagi orang lain.

Selanjutnya, hasil survei yang lebih spesifik terkait pengalaman dan minat peserta disajikan sebagai berikut:

Apakah adik-adik pernah mengikuti kegiatan edukasi kewirausahaan (misalnya membuat dan mencoba menjual hasil karya)?

22 jawaban



Gambar 1. 3 Pengalaman Mengikuti Kegiatan Edukasi Kewirausahaan

Berdasarkan hasil fakta yang sangat signifikan survei, terungkap bahwa 100% responden menyatakan belum pernah mengikuti kegiatan edukasi kewirausahaan sebelumnya, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah seperti di komunitas, les, atau organisasi. Temuan ini menunjukkan bahwa program edukasi kewirausahaan yang akan diselenggarakan merupakan pengalaman pertama bagi anak-anak dalam mengenal dan mempelajari konsep kewirausahaan secara langsung dan terstruktur. Implikasinya sangat penting karena kegiatan yang akan diselenggarakan memiliki nilai kebaruan (*novelty*) yang tinggi bagi peserta didik, sehingga berpotensi menarik perhatian dan partisipasi aktif mereka. Selain itu, karena tidak ada pengalaman sebelumnya, peserta didik akan menerima materi dan pengalaman ini dengan pikiran yang terbuka tanpa asumsi awal yang mungkin membatasi pemahaman mereka.



Gambar 1. 4 Tingkat Ketertarikan Mengikuti Kegiatan Edukasi Kewirausahaan

Meskipun tidak memiliki pengalaman sebelumnya, hasil survei menunjukkan bahwa sebesar 50% responden menyatakan "Sangat Tertarik" untuk mengikuti kegiatan edukasi kewirausahaan jika diselenggarakan di Rumah Pintar Mekar Harapan, dan sisanya sebesar 50% memilih opsi "Tertarik". Tidak ada satupun responden yang memilih opsi "Tidak Tertarik" atau "Sangat Tidak Tertarik". Tingkat ketertarikan yang tinggi ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki motivasi intrinsik yang kuat untuk mempelajari hal-hal baru, terutama yang terkait dengan kreativitas dan aktivitas praktis. Minat yang tinggi ini menjadi modalitas yang sangat berharga bagi keberhasilan kegiatan yang akan diselenggarakan. Sebagaimana dikemukakan oleh Nugraha (2023) dalam konteks pendidikan anak, motivasi intrinsik yang tinggi dapat meningkatkan retensi pengetahuan dan keterlibatan peserta dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan perancangan kegiatan edukasi yang tidak hanya mampu mengakomodasi minat anak, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Oleh karena itu, ditentukan empat jenis kegiatan produk kreatif, yaitu kerajinan tangan, pembuatan aksesoris sederhana, menghias atau mendekorasi *totebag*, serta melukis pada *totebag* kanvas.

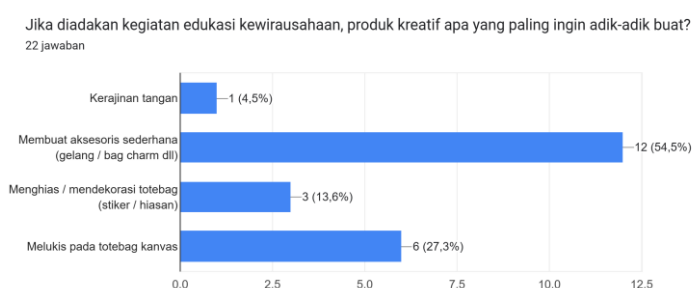
Pemilihan keempat jenis kegiatan tersebut didasarkan pada kesesuaian dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, khususnya pada aspek kognitif, motorik, dan kreativitas. Secara teoritis, Anak sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui aktivitas yang bersifat konkret, praktis, dan dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang dengan melibatkan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berpartisipasi secara aktif sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik (Nafiati, 2021; Anggraeni & Putri, 2023). Oleh karena itu, kegiatan yang dipilih merupakan aktivitas yang

menghasilkan produk konkret sehingga mendukung proses pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*learning by doing*).

Selain itu, keempat kegiatan tersebut dipilih karena mampu mengembangkan keterampilan motorik halus yang penting pada usia sekolah dasar. Aktivitas seperti merangkai aksesoris, melukis, dan menghias produk melibatkan koordinasi tangan dan mata serta ketelitian, yang berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan psikomotorik anak (Aulia et al., 2024). Dari aspek kreativitas, kegiatan ini juga memberikan ruang eksplorasi ide, warna, dan bentuk, sehingga mendorong anak untuk mengekspresikan diri secara bebas dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Runco, 2021; Sari & Widodo, 2022).

Selain itu, pemilihan jumlah kegiatan yang terbatas juga mempertimbangkan teori beban kognitif (*Cognitive Load Theory*), yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi dan tugas yang diberikan sesuai dengan kapasitas pemrosesan peserta didik. Penyajian pilihan yang terfokus membantu anak memahami aktivitas yang tersedia dan berpartisipasi secara lebih optimal tanpa terbebani oleh kompleksitas yang berlebihan (Chen, Paas, & Sweller, 2023).

Dengan demikian, pemilihan keempat jenis kegiatan tersebut tidak hanya didasarkan pada kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, tetapi juga mempertimbangkan aspek pengalaman baru, keterlibatan aktif, serta efektivitas proses pembelajaran.



Gambar 1. 5 Minat Terhadap Jenis Produk Kreatif

Berdasarkan hasil survei yang ditampilkan pada Gambar 1.5, diperoleh bahwa sebesar 54,5% responden memilih membuat aksesoris sederhana (seperti gelang atau *bag charm*) sebagai produk yang paling diminati. Sementara itu, 27,3% responden memilih kegiatan melukis pada *totebag* kanvas, 13,6% memilih menghias atau mendekorasi *totebag*, dan 4,5% memilih kerajinan tangan lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa pembuatan aksesoris sederhana menjadi pilihan yang paling relevan untuk dijadikan sebagai fokus kegiatan dalam kegiatan yang dirancang. Tingginya minat terhadap jenis produk ini dapat dijelaskan dari beberapa aspek, antara lain kemudahan proses pembuatan, kesesuaian dengan

kemampuan anak, serta hasil produk yang dapat langsung digunakan sehingga memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*).

Selain itu, produk aksesoris sederhana juga memiliki keunggulan dari sisi praktis, seperti bahan baku yang relatif mudah diperoleh dan biaya yang terjangkau. Produk ini juga memiliki nilai guna serta potensi nilai ekonomi, baik untuk digunakan secara pribadi maupun sebagai produk kreatif sederhana (Wijaya, 2022).

Temuan ini menunjukkan bahwa peserta memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan edukatif yang bersifat interaktif dan berbasis pengalaman. Peserta tidak hanya memandang kegiatan tersebut sebagai aktivitas tambahan di luar pembelajaran rutin, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan baru sekaligus mengembangkan kreativitas secara lebih terarah. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan edukasi kewirausahaan yang dikemas dalam bentuk *workshop* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan unsur edukatif, kreatif, dan partisipatif dalam satu rangkaian kegiatan.

Berdasarkan kondisi lapangan serta hasil survei kebutuhan peserta yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa alasan yang menunjukkan urgensi penyelenggaraan program *Creativepreneur Kids Workshop* di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan. Pertama, kegiatan ini dapat menjawab kebutuhan peserta terhadap pengalaman belajar kewirausahaan sejak dini yang belum pernah diperoleh sebelumnya, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan komunitas. Kedua, kegiatan ini berpotensi mengembangkan kreativitas anak yang selama ini telah muncul melalui aktivitas melukis dan membuat kerajinan tangan menjadi pengalaman belajar yang lebih terarah melalui *workshop* pembuatan produk kreatif sederhana. Ketiga, kegiatan ini dirancang menggunakan pendekatan *experiential learning*, sehingga peserta dapat memahami konsep kewirausahaan melalui praktik langsung (*learning by doing*) yang memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Morris, 2020).

Dalam konteks pelaksanaan kegiatan berbasis kegiatan edukatif, penyelenggaraan program *Creativepreneur Kids Workshop* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran alternatif bagi peserta, tetapi juga sebagai media komunikasi edukatif yang dirancang secara terstruktur untuk meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan *event* yang sistematis agar kegiatan yang dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang telah direncanakan secara optimal. Manajemen *event* merupakan proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan

evaluasi kegiatan yang dilakukan secara terarah untuk mencapai tujuan kegiatan secara efektif dan efisien (Goldblatt, 2014 ; Tum et al., 2022).

Dalam pelaksanaan program *Creativepreneur Kids Workshop*, peran manajemen *event* menjadi bagian penting dalam merancang konsep kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta, menyusun alur pelaksanaan kegiatan *workshop*, mengoordinasikan keterlibatan komunitas dan mitra kegiatan, serta membangun komunikasi yang efektif antara penyelenggara, peserta, dan pihak komunitas. Melalui pengelolaan *event* yang terencana dan komunikasi yang terarah, kegiatan ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana pembelajaran yang menarik bagi peserta, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam mengembangkan kreativitas serta menambahkan pemahaman awal serta menumbuhkan ketertarikan mengenai kewirausahaan pada anak sekolah dasar di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pembelajaran di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan belum secara optimal mengintegrasikan pengembangan kreativitas dengan edukasi kewirausahaan. Padahal, kreativitas anak dapat diarahkan menjadi karya yang memiliki nilai guna dan nilai ekonomi. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman kewirausahaan sekaligus mengembangkan kreativitas anak melalui pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop* dalam proyek tugas akhir ini adalah untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan kreativitas anak sekolah dasar di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Proyek tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai penerapan konsep manajemen *event* yang meliputi tahapan *pra-event*, *event*, dan *pasca-event* dalam penyelenggaraan kegiatan edukasi kewirausahaan bagi anak sekolah dasar pada konteks pendidikan nonformal berbasis komunitas. Selain itu, hasil proyek tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan

studi selanjutnya yang berkaitan dengan implementasi manajemen *event* dalam kegiatan edukatif sebagai media penguatan kreativitas dan pembentukan jiwa kewirausahaan sejak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Mahasiswa

Pelaksanaan *Creativepreneur Kids Workshop* memberikan manfaat bagi mahasiswa sebagai sarana untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan di bidang manajemen *event*, khususnya dalam proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan edukatif berbasis komunitas. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi pengalaman praktis dalam mengelola kegiatan komunikasi edukatif yang bertujuan menambah pengetahuan kewirausahaan, mengembangkan kreativitas anak sejak usia sekolah dasar.

2) Bagi Program Studi Informasi dan Humas

Proyek tugas akhir ini menjadi wujud implementasi kompetensi mahasiswa dalam merancang dan mengelola *event* edukatif yang memberikan dampak bagi masyarakat. Selain itu, kegiatan ini dapat memperkuat citra program studi serta membuka peluang kerja sama berkelanjutan dengan mitra komunitas dalam pengembangan program pengabdian kepada masyarakat.

3) Bagi Klien (Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan dan Peserta Didik)

Kegiatan ini memberikan tambahan program edukatif yang mendukung pengembangan kreativitas anak menjadi keterampilan yang lebih beragam. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar berbasis praktik dalam memahami konsep kewirausahaan secara sederhana, sekaligus meningkatkan pengetahuan dan kreativitas.

4) Bagi Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat sebagai salah satu bentuk kegiatan edukatif berbasis komunitas yang mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini melalui penguatan kreativitas dan penanaman nilai-nilai kewirausahaan pada anak-anak di lingkungan sekitar. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya peran pendidikan nonformal dalam mendukung proses pembelajaran anak di luar lingkungan sekolah formal. Secara khusus, kegiatan ini memberi pemahaman kepada orang

tua bahwa kreativitas anak memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi keterampilan yang berguna, serta mendorong peran mereka dalam mendukung kegiatan belajar anak di luar pendidikan formal.

1.5 Luaran Program Kegiatan

Luaran dari proyek tugas akhir ini meliputi terlaksananya kegiatan *Creativepreneur Kids Workshop* sebagai program edukatif berbasis *workshop* kewirausahaan sejak dini bagi anak sekolah dasar di Komunitas Rumah Pintar Mekar Harapan, serta tersusunnya modul pembelajaran yang memuat materi kewirausahaan sejak dini untuk anak-anak sekolah dasar yang dapat digunakan kembali. Modul tersebut selanjutnya akan didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai bentuk perlindungan karya sekaligus mendukung keberlanjutan program.