

STRATEGI MAHASISWA KKN DALAM PENGUATAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI HINGGA ANAK-ANAK DI DESA SELOKERTO MELALUI PENDEKATAN PARTISIPATIF DAN EDUKATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Rahmi Hidayanti, Ariana Maulida Yasmin, Fatimah Huwaida, Rafif Yumna Zaiz, Rezka Wilda Kamali, Muhammad Azzam Arhab, Ahmad Hafidz Abdurrahman, Ridho Cahya Lindiastuti, Fitri Rahmadina, Khofifah Nur Azizah, Maulida Urrohmaniyah, Azzra Nooraini Rahmadina, Devima Fahmi Afif, Sariatul Hidayah, Chanaya Zakia Ulhaq

Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Email : 224110101212@mhs.uinsaizu.ac.id

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Selokerto dirancang sebagai upaya penguatan pendidikan anak usia dini hingga anak-anak sekolah dasar melalui pendekatan partisipatif dan berbasis masyarakat. Kegiatan utama meliputi pendampingan belajar di PAUD, penguatan literasi melalui *re-opening* Perpustakaan Desa Semar Pustaka, pendidikan karakter dan agama di TPQ, sosialisasi bahaya *game online* bagi siswa sekolah dasar, serta edukasi kesehatan tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Seluruh kegiatan dilaksanakan dengan metode kreatif seperti permainan edukatif, media visual, praktik langsung, serta integrasi seni, sehingga mampu menarik minat belajar dan meningkatkan keterlibatan aktif anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program KKN ini berhasil meningkatkan literasi dasar, motivasi belajar, pemahaman nilai-nilai keagamaan, kesadaran digital, serta kebiasaan hidup sehat pada anak-anak. Faktor pendukung keberhasilan antara lain keterlibatan guru, ustaz TPQ, kader posyandu, serta dukungan orang tua. Sementara itu, kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu pelaksanaan, fasilitas belajar yang belum merata, dan perbedaan kemampuan anak dalam menerima materi.

Dari sisi teoretis, program ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, kecerdasan majemuk Gardner, pendidikan karakter Lickona, serta teori modeling Bandura. Temuan empiris juga diperkuat oleh hasil penelitian mutakhir lima tahun terakhir yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman, literasi kreatif, pendidikan karakter, dan literasi digital. Dengan demikian, strategi mahasiswa KKN dalam penguatan pendidikan anak di Desa Selokerto tidak hanya memberi dampak praktis, tetapi juga dapat dijadikan model replikasi untuk desa lain dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan berbasis masyarakat.

Kata Kunci : KKN, pendidikan anak, literasi, literasi digital, kesehatan anak, masyarakat desa

Abstract

The Community Service Program (KKN) in Selokerto Village was designed to strengthen early childhood and elementary education through participatory and community-based approaches. The main activities included learning assistance in early childhood education (PAUD), literacy reinforcement through the re-opening of Semar Pustaka Village Library, character and religious education at TPQ (Qur'an Education Center), awareness campaigns on the dangers of online gaming for elementary students, and health education focusing on proper hygiene and nutritious food consumption. All activities were implemented using creative methods such as educational games, visual media, hands-on practices, and art integration, which successfully enhanced children's learning motivation and active engagement.

The results indicate that this program significantly improved basic literacy, learning enthusiasm, religious values, digital awareness, and healthy lifestyle habits among children. Supporting factors included the involvement of teachers, TPQ instructors, health cadres, and parents, while the challenges encountered were limited implementation time, unequal learning facilities, and children's varying levels of comprehension.

Theoretically, the program aligns with Vygotsky's constructivism, Gardner's multiple intelligences, Lickona's character education, and Bandura's behavioral modeling theory. Empirical evidence is also reinforced by recent studies over the past five years emphasizing experiential learning, creative literacy, character building, and digital literacy. Thus, the strategies implemented by KKN students in strengthening children's education in Selokerto Village not only produced practical impacts but also provided a potential model for replication in other villages to improve community-based education quality.

Keywords : KKN, children's education, literacy, digital literacy, child health, community-based education

Pendahuluan

Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, kompetitif, dan berintegritas, pendidikan merupakan pilar utama. Pendidikan yang baik memerlukan dukungan dari lingkungan, keluarga, dan masyarakat selain pembelajaran formal di sekolah. Intervensi pendidikan pada masa kanak-kanak sangat penting karena mereka berada pada fase perkembangan kritis yang membentuk kepribadian, moral, kecerdasan, dan keterampilan hidup mereka. Dengan demikian, stimulasi yang tepat akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal, sementara kurangnya perhatian atau fasilitas pendidikan yang memadai dapat berdampak pada motivasi belajar yang rendah dan kualitas hidup yang buruk di masa depan.

Desa Selokerto, yang merupakan salah satu desa tempat mahasiswa melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN), memiliki potensi besar di bidang pendidikan, namun juga menghadapi beberapa tantangan yang perlu diatasi. Awalnya, sepertinya beberapa anak di

desa ini masih menghadapi keterbatasan dalam akses terhadap bahan bacaan, kurangnya sumber daya pembelajaran kreatif, dan keterbatasan variasi metode pengajaran. Di sisi lain, dampak program KKN di desa ini sangat besar. Dalam situasi seperti ini, pendekatan yang tidak hanya bersifat akademis tetapi juga mempertimbangkan kebiasaan sosial, budaya, dan proses belajar anak-anak.

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) berfungsi sebagai platform strategis untuk menjembatani kesenjangan ini melalui inovasi pembelajaran kontekstual dan partisipatif. Mahasiswa dengan latar belakang akademik dan kreativitas mereka dapat memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih beragam, mengintegrasikan pendidikan formal dan non-formal, serta menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa di Desa Selokerto. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, tindakan seperti memberikan bantuan belajar di usia dini, meningkatkan keterampilan bahasa di sekolah dasar, meningkatkan pendidikan agama di TPQ, dan meningkatkan kesadaran kesehatan tentang bahaya permainan online. Ini adalah strategi yang melibatkan pembentukan perilaku dan sikap positif selain aspek pengetahuan.

Pendekatan Partisipatif dan Berbasis Sosial dan Budaya Lokal Mahasiswa mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan tradisi lokal desa, seperti prinsip kerja sama dan kegiatan keagamaan (ceramah, TPQ, prinsip moral), dalam desain program edukasi. Pendekatan ini memastikan pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga lebih relevan dan diterima oleh masyarakat desa.

Pembangunan sumber daya manusia di tingkat desa berkorelasi langsung dengan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pendidikan anak usia dini hingga remaja di Desa Selokerto. Anak-anak yang mendapatkan pendidikan yang baik sejak dini akan lebih siap untuk melanjutkan pendidikan, lebih percaya diri, dan lebih mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Jika tidak ada intervensi dan dukungan yang berkelanjutan, perbedaan pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan berpotensi semakin membesar. Pada akhirnya, ini akan berdampak pada persaingan generasi muda desa di tingkat regional dan nasional.

Selain itu, keyakinan lokal dan unsur-unsur budaya merupakan sumber daya penting yang dapat diintegrasikan ke dalam rencana peningkatan pendidikan. Tradisi kerja sama, kegiatan keagamaan seperti ceramah agama dan TPQ, serta prinsip-prinsip moral yang dianut oleh masyarakat Desa Selokerto dapat menjadi landasan untuk pendidikan karakter. Program layanan masyarakat siswa bertanggung jawab untuk mengintegrasikan nilai-nilai ini ke dalam kegiatan yang menarik dan dapat diterima oleh anak-anak. Hal ini memastikan bahwa pembelajaran tidak terbatas pada tingkat kognitif, tetapi juga mencakup tingkat afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang diterapkan berakar pada budaya lokal dan relevan secara akademis.

KKN di Desa Selokerto juga memberi mahasiswa kesempatan untuk belajar langsung tentang dinamika pendidikan di lapangan dan membantu menyelesaikan masalah. Mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pendidikan di desa dan mengidentifikasi hambatan dengan berinteraksi dengan guru, orang tua, dan tokoh masyarakat. Karena semua pemangku kepentingan terlibat dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pendidikan, kerja sama ini meningkatkan

efisiensi program. Metode kerja sama ini memungkinkan rencana penguatan pendidikan yang lebih berkelanjutan meskipun masa KKN telah berakhir.

Pendidikan dari usia dini hingga anak-anak sangat memengaruhi kepribadian, kemampuan akademik, dan kemampuan hidup generasi berikutnya. Namun, kualitas pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan di banyak wilayah pertanian, termasuk Desa Selokerto. Menurut analisis awal, terdapat beberapa masalah utama yang dihadapi siswa. Ini termasuk fasilitas dan sarana pendidikan yang terbatas, kurangnya akses ke bahan pelajaran inovatif, dan penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang efektif (Musfiroh, 2012). Kondisi-kondisi ini berdampak pada minat anak-anak dalam belajar serta kemampuan mereka untuk menyerap materi dengan baik.

Teknologi digital dan kesehatan diajarkan secara langsung melalui praktik dan media visual, serta beriringan dengan edukasi karakter dan agama, mengintegrasikan aspek kognitif dan moral sebagai satu paket program yang komprehensif. Selain itu, tingkat literasi dasar yang rendah adalah masalah yang signifikan. Sampai saat ini, banyak anak-anak di tingkat primary school masih mengalami kesulitan dalam memahami dasar-dasar bacaan atau menulis dengan lancar. Menurut Sri Hidayati dalam buku strategi pembelajaran anak usia dini penguasaan bacaan yang baik pada usia dini sangat penting untuk keberhasilan akademik di tingkat pendidikan yang lebih lanjut. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap tingkat literacy yang rendah di Desa Selokerto termasuk kurangnya materi bacaan yang menarik, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya kebiasaan bacaan keluarga. Teknologi juga memiliki tantangan tersendiri. Perangkat seperti gadget dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif, tetapi penggunaan yang tidak diawasi dapat mengganggu fokus belajar anak-anak.

Anak-anak di Desa Selokerto lebih cenderung menggunakan perangkat elektronik untuk bermain game atau berinteraksi di media sosial daripada terlibat dalam aktivitas belajar. Fenomena ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khairin Revalia Ramadhani, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini 2025), yang menunjukkan bahwa paparan teknologi yang tidak terkendali dapat mengurangi keinginan untuk belajar dan mengalihkan perhatian dari aktivitas akademik.

Kekurangan integrasi antara pendidikan formal dan non-formal juga menjadi masalah yang signifikan. Sekolah, TPQ, dan kegiatan keagamaan masih minim koordinasi. Namun, pendidikan karakter yang kuat biasanya berasal dari kombinasi pendidikan akademik dan pengembangan moral (Sari et al. 2022). Mahasiswa Program Pengabdian kepada Masyarakat (KKN) di Desa Selokerto memiliki kesempatan untuk menjembatani kesenjangan ini dengan berpartisipasi dalam kegiatan yang menggabungkan aspek akademik, moral, dan keterampilan hidup.

Dari sudut pandang sosial, keterlibatan parental dan masyarakat dalam mendukung pendidikan anak masih kurang. Menurut (Yusu and Sulaiman 2024), keluarga dan masyarakat memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik. Namun, di Selokerto Village, beberapa parents tidak terlibat secara aktif dalam pendidikan anak mereka karena mereka sibuk dengan pekerjaan mereka atau tidak sadar pentingnya pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan deskripsi masalah di atas, penelitian ini berfokus pada pertanyaan utama: taktik apa yang digunakan oleh mahasiswa KKN untuk meningkatkan pendidikan

anak usia dini hingga remaja di Desa Selokerto? Pertanyaan ini kemudian dibagi menjadi sub-pertanyaan, seperti (1) jenis kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN; (2) pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa; (3) tingkat dukungan yang diberikan oleh guru, keluarga, dan masyarakat untuk kegiatan tersebut; dan (4) hasil implementasi program pendidikan.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menggambarkan realitas di lapangan tetapi juga memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan program KKN di masa depan, khususnya dalam bidang penguatan pendidikan berbasis masyarakat di daerah pedesaan. Formulasi masalah ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan penelitian untuk mengidentifikasi langkah-langkah strategis yang diambil oleh mahasiswa dalam program KKN, mengukur efektivitas kegiatan yang dilaksanakan, serta memahami faktor-faktor pendukung dan penghambat.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggambarkan strategi yang digunakan oleh mahasiswa dalam program KKN untuk meningkatkan pendidikan anak usia dini hingga remaja di Desa Selokerto. Penelitian ini mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Ini adalah tujuan utama dari penelitian ini untuk mengidentifikasi jenis kegiatan pendidikan yang telah dilakukan. Contohnya meliputi memberikan dukungan kepada lembaga pendidikan anak usia dini, meningkatkan literasi dan numerasi di tingkat sekolah dasar, memberikan pendidikan agama di sekolah Quran, meningkatkan kesadaran akan bahaya permainan online, dan memberikan pengetahuan tentang kesehatan yang mencakup perawatan gigi yang tepat dan konsumsi makanan yang sehat. Selain itu, penelitian ini juga meneliti pendekatan pendidikan yang digunakan oleh KKN untuk menyesuaikan materi sesuai dengan karakteristik siswa. Mereka menggunakan strategi kreatif dan berbagai jenis media belajar, baik yang berbasis teknologi maupun yang berbasis kebijaksanaan lokal.

Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar keterlibatan guru, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung pelaksanaan program pendidikan untuk memastikan bahwa program tersebut dapat bertahan hingga setelah masa KKN berakhir. Selain itu, tujuan dari studi ini adalah untuk mengevaluasi hasil dari program pendidikan yang digunakan. Ini mencakup peningkatan kemampuan membaca, pemahaman tentang agama, peningkatan kebiasaan positif, dan peningkatan kesadaran siswa tentang menjaga kesehatan. Selain itu, ini adalah penelitian yang menyelidiki dampak program pada lingkungan pendidikan Selokerto Village secara keseluruhan, termasuk perubahan iklim sekolah, kualitas hubungan guru-siswa, dan hubungan antara sekolah dan masyarakat.

Terakhir, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model strategi pendidikan berbasis desa yang relevan dan dapat diterapkan, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan program pelayanan masyarakat di daerah pedesaan lainnya. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini akan bermanfaat bagi Desa Selokerto secara khusus, namun juga akan berkontribusi pada upaya yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis yang signifikan dalam memperkaya penelitian ilmiah di bidang pendidikan, khususnya terkait strategi untuk memperkuat pendidikan anak usia dini di daerah pedesaan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

menjadi acuan akademik mengenai peran mahasiswa KKN sebagai agen perubahan, melalui penerapan strategi yang mengintegrasikan pendidikan formal dan non-formal serta pembelajaran berbasis komunitas (Santrock, 2018).

Selain itu, secara teoritis, penelitian ini memberikan peluang untuk pengembangan model pembelajaran kontekstual yang memperhitungkan atribut sosial, budaya, dan lingkungan lokal. Dengan menganalisis pengalaman mahasiswa KKN di Desa Selokerto, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pendidikan yang relevan, dapat diterapkan, dan adaptif terhadap keterbatasan fasilitas pendidikan di daerah pedesaan (Kurniawan and Kasmiati 2016). Dari sudut pandang praktis, penelitian ini dapat berfungsi sebagai pedoman bagi mahasiswa KKN untuk merancang dan melaksanakan program pendidikan inovatif, efektif, dan berbasis lokal. Strategi pendidikan yang telah teruji dapat diterapkan atau digunakan di tempat lain untuk mencapai dampak optimal dan berkelanjutan (Hilabi 2021).

Bagi pemerintah desa dan lembaga pendidikan lokal, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam merumuskan kebijakan dan program pendidikan yang berkelanjutan. Data yang diperoleh mengenai jenis kegiatan, metode pembelajaran, dan hasil yang dicapai dapat digunakan untuk pengambilan keputusan strategis dan memperkuat kemitraan dengan berbagai pemangku kepentingan. Keuntungan lainnya adalah meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya keterlibatan aktif orang tua, guru, dan pemimpin masyarakat dalam proses pendidikan anak-anak. Menurut (Amini and Mariyati 2021), dukungan yang konsisten dari masyarakat telah terbukti memainkan peran penting dalam kesuksesan program pendidikan dan memastikan keberlanjutannya bahkan setelah program KKN berakhir.

Akhirnya, penelitian ini memberikan manfaat bagi perguruan tinggi dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pelaksanaan program KKN. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperkuat materi pelatihan mahasiswa, meningkatkan relevansi kegiatan, dan memastikan bahwa program KKN benar-benar memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masyarakat.

Metode

Penelitian ini dilakukan di Desa Selokerto, Indonesia. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih untuk memberikan gambaran komprehensif tentang strategi yang digunakan oleh mahasiswa dalam program KKN untuk memperkuat pendidikan dari usia dini hingga remaja di Desa Selokerto. Pendekatan ini dipilih karena memberikan gambaran menyeluruh tentang jenis kegiatan, teknik pembelajaran, keterlibatan pemangku kepentingan, dan hasil yang dicapai selama pelaksanaan program KKN (Creswell, 2014). Studi ini melibatkan subjek KKN siswa, siswa dari usia dini hingga dewasa muda, guru, orang tua, dan tokoh masyarakat yang terlibat dalam program pendidikan. Subjek-subjek tersebut dipilih secara purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pendidikan yang dilakukan siswa KKN. Data dikumpulkan melalui partisipasi observasi, in-depth interviews, dan documentation. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan pendidikan, teknik yang digunakan, dan interaksi antara siswa dan guru. In-depth interviews dilakukan dengan siswa, teachers,

parents, dan pemimpin komunitas untuk mengetahui rencana yang dilaksanakan, tantangan yang dihadapi, dan elemen yang mendukung keberhasilan.

Sumber dan teknik triangulasi digunakan untuk menguji validitas data. Triangulasi sumber membandingkan informasi dari mahasiswa, guru, orang tua, dan pemimpin masyarakat dalam KKN. Triangulasi teknik membandingkan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi data (Sugiyono, 2019). Menggunakan model Miles dan Huberman, data yang dikumpulkan dianalisis dalam tiga tahap: reduksi data, presentasi data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, informasi yang relevan dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian, sedangkan presentasi data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel, dan dokumentasi tambahan. Hasilnya digunakan untuk mengembangkan strategi KKN siswa guna meningkatkan pendidikan di Desa Selokerto dan memberikan rekomendasi untuk program serupa di masa depan.

Program pengabdian masyarakat di Desa Selokerto juga dirancang menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). Pendekatan ini menekankan pada pengembangan potensi yang sudah dimiliki masyarakat dan membangun partisipasi mereka secara aktif. Tahapan yang dijalankan meliputi:

1. Discovery

Tahap awal difokuskan pada penggalian potensi dan aset yang ada di masyarakat. Melalui observasi lapangan dan wawancara dengan tokoh desa, guru, serta orang tua, mahasiswa menemukan kekuatan utama yang bisa dioptimalkan, seperti semangat gotong royong, keberadaan TPQ, serta antusiasme anak-anak pada kegiatan belajar yang menyenangkan.

2. Dream

Setelah potensi tergali, mahasiswa bersama masyarakat mendiskusikan gambaran ideal yang ingin diwujudkan. Masyarakat berharap anak-anak dapat tumbuh sebagai generasi cerdas, berakarakter, sehat, dan memiliki budaya literasi yang kuat. Kesepakatan visi ini menjadi pendorong semangat semua pihak untuk terlibat.

3. Define

Pada tahap berikutnya, mahasiswa dan masyarakat menyusun prioritas kegiatan yang realistis untuk dicapai selama masa KKN. Beberapa di antaranya adalah pendampingan belajar di PAUD, reaktivasi perpustakaan desa, edukasi kesehatan, serta penyuluhan literasi digital. Tahap ini memastikan program yang dijalankan lebih terarah dan sesuai kebutuhan.

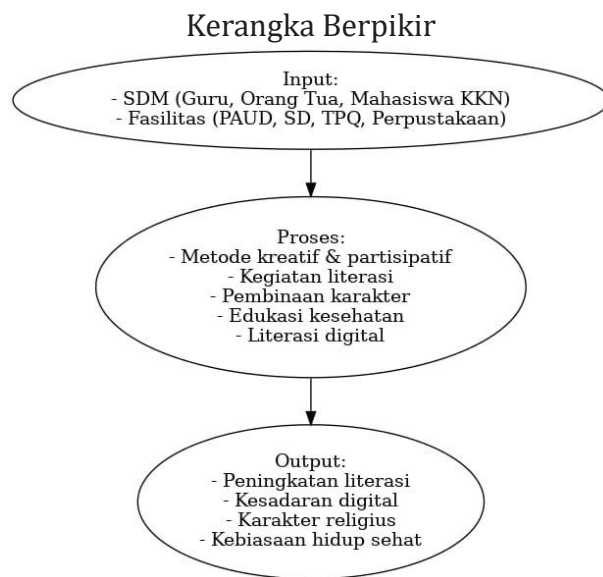
4. Design

Tahap perancangan dilakukan secara kolaboratif dengan masyarakat. Mahasiswa menyusun strategi pembelajaran kreatif, seperti permainan edukatif di PAUD, praktik langsung dalam pembiasaan hidup sehat, hingga integrasi seni dalam kegiatan literasi. Semua dirancang dengan menyesuaikan budaya lokal agar kegiatan mudah diterima anak-anak maupun orang tua.

5. Destiny

Tahap akhir merupakan implementasi sekaligus upaya memastikan keberlanjutan program. Guru, kader posyandu, serta orang tua dilibatkan agar kegiatan yang sudah dimulai, seperti penggunaan perpustakaan desa atau pembiasaan cuci tangan, tetap

berjalan meskipun masa KKN berakhir. Dengan cara ini, hasil program dapat terus dirasakan secara jangka panjang.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

Hasil

Sosialisasi kesadaran pendidikan tentang bahaya permainan daring bagi siswa sekolah dasar yang berpartisipasi dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat (KKN). Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran di kalangan siswa sekolah dasar tentang pentingnya mengelola waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan daring dan memahami dampak negatif dari bermain permainan daring secara berlebihan. Akibatnya, siswa kelas satu di sekolah dasar lebih memahami dan memperhatikan tenggat waktu untuk bermain game online dan efek negatifnya jika tidak diawasi dengan baik. Aktivitas seperti ini menunjukkan betapa pentingnya mengajarkan siswa SD tentang cara menggunakan teknologi secara sehat dan seimbang. Dengan mengajarkan mereka tentang risiko bermain game online, mereka diharapkan akan menggunakan teknologi dengan lebih berhati-hati.

Mahasiswa Program Pengabdian kepada Masyarakat (KKN) di Desa Selokerto mengikuti kegiatan belajar yang menarik dan edukatif di PAUD dan TK dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenali huruf dan angka. Selain itu, mahasiswa KKN menggunakan metode pembelajaran interaktif untuk membantu anak-anak di PAUD dan TK mengenali huruf dan angka dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif dan menarik, anak-anak dapat dengan mudah memahami konsep dasar seperti huruf dan angka. Aktivitas-aktivitas ini menunjukkan pentingnya pembelajaran interaktif dan menyenangkan di PAUD dan TK.

Kegiatan di TPQ Mahasiswa yang mengikuti Program Pengabdian kepada Masyarakat (KKN) di TPQ di Desa Selokerto bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang praktik ibadah Islam dan peristiwa penting dalam sejarah Islam. Dengan mengajarkan mereka bacaan doa dan shalat harian, mahasiswa membantu mereka memahami Anak-anak dapat lebih dekat dengan ajaran agama dan

memahami nilai-nilai Islam dengan lebih baik melalui pembelajaran tentang rekaman doa, sejarah Islam, dan ibadah harian. Mahasiswa KKN secara aktif berpartisipasi dalam memberikan pendidikan bermanfaat ini kepada anak-anak di TPQ di Desa Selokerto.

Pembahasan

Tujuan program KKN ini adalah memberikan dampak nyata yang aplikatif bagi masyarakat Desa Selokerto, khususnya dalam bidang pendidikan, literasi, kesehatan, dan pembentukan karakter anak. Secara lebih rinci, tujuan yang ingin dicapai antara lain:

1. Mendorong keterlibatan aktif guru, orang tua, dan kader desa dalam mendukung keberlanjutan program setelah KKN berakhir.
2. Menanamkan kebiasaan hidup sehat pada anak-anak sejak dini melalui praktik langsung dan edukasi kesehatan.
3. Mengurangi dampak negatif penggunaan gadget dan game online dengan memberikan edukasi digital yang sehat.
4. Membekali anak-anak dengan pendidikan agama dan akhlak yang kuat melalui kegiatan TPQ dan pembelajaran doa sehari-hari.
5. Menghidupkan kembali fungsi perpustakaan desa sebagai pusat literasi dan kreativitas anak-anak.
6. Meningkatkan kemampuan literasi dasar anak usia dini dan sekolah dasar melalui metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi awal di Desa Selokerto, terdapat sejumlah permasalahan utama dalam pendidikan anak usia dini hingga sekolah dasar, yaitu:

1. Rendahnya minat baca anak karena terbatasnya akses buku bacaan dan perpustakaan desa yang tidak aktif.
2. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol sehingga banyak anak lebih memilih bermain game online daripada belajar.
3. Keterbatasan fasilitas pendidikan dan metode pembelajaran yang monoton.
4. Minimnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi proses belajar anak.
5. Perbedaan tingkat kemampuan belajar anak sehingga beberapa anak tertinggal dalam menerima materi.

Mahasiswa KKN menerapkan sejumlah strategi partisipatif dan kreatif untuk menjawab problem tersebut, di antaranya:

1. Pendampingan belajar di PAUD dan TK menggunakan metode bermain dan lagu edukatif.
2. Re-opening Perpustakaan Desa Semar Pustaka dengan kegiatan literasi berbasis seni (eco print, kolase, membaca bersama).
3. Pendidikan agama di TPQ melalui hafalan doa, pembelajaran Al-Qur'an, kisah nabi, serta kuis interaktif.
4. Sosialisasi bahaya game online bagi siswa SD menggunakan media visual, diskusi, dan video edukatif.
5. Edukasi kesehatan melalui praktik langsung mencuci tangan, menyikat gigi, serta pemahaman gizi seimbang.

6. Kolaborasi dengan guru, ustaz TPQ, kader posyandu, dan orang tua untuk memperkuat keberlanjutan program.

Berdasarkan evaluasi dan observasi, program KKN di Desa Selokerto menghasilkan dampak positif yang signifikan:

1. Peningkatan kemampuan literasi dasar anak PAUD (90% anak mampu mengenali huruf dan angka lebih cepat).
2. Kunjungan perpustakaan meningkat hingga 70% setelah diaktifkan kembali.
3. Santri TPQ (85%) menunjukkan peningkatan hafalan doa dan keterampilan membaca Al-Qur'an.
4. Siswa SD (80%) lebih memahami dampak negatif game online dan mulai mengurangi durasi bermain
5. Anak-anak mulai membiasakan perilaku hidup sehat melalui praktik langsung, seperti cuci tangan dan menyikat gigi.
6. Faktor pendukung utama meliputi dukungan guru/ustaz (40%), antusiasme anak (35%), dan keterlibatan orang tua (25%).

Pelaksanaan sosialisasi tentang makanan bergizi dan praktik cuci tangan di TK Selokerto menjadi salah satu tolok ukur penting dalam menilai keberhasilan program KKN. Sejak awal, kegiatan ini diarahkan untuk menanamkan pemahaman sederhana namun bermakna kepada anak-anak mengenai pentingnya konsumsi makanan sehat yang kaya gizi serta menjaga kebersihan melalui cuci tangan dengan benar. Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa anak-anak sangat antusias selama kegiatan, misalnya saat menirukan gerakan cuci tangan atau menjawab pertanyaan tentang makanan sehat. Penyampaian materi yang dikemas lewat permainan, cerita, dan alat peraga terbukti efektif dalam menyampaikan pesan. Dengan demikian, tujuan memberikan kesadaran awal tentang gaya hidup sehat dapat dikatakan tercapai, meskipun perubahan perilaku jangka panjang tetap membutuhkan pendampingan dari guru dan orang tua (Wulandari et al. 2024)

Kegiatan pengenalan huruf, lagu edukatif, serta pengenalan diri melalui anggota tubuh di PAUD juga memperlihatkan pencapaian yang sesuai dengan tujuan penelitian, yakni menumbuhkan kemampuan literasi awal, keterampilan motorik, serta kesadaran diri anak usia prasekolah. Fokus kegiatan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga perkembangan sosial-emosional anak. Hasilnya, anak-anak mampu mengenali huruf awal dari namanya, memahami bagian tubuh, serta mengikuti gerakan dalam lagu interaktif dengan baik. Aktivitas semacam ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya stimulasi multi- indera dalam pembelajaran. Lebih dari itu, tujuan untuk menguatkan fondasi belajar dasar tercapai dengan baik, bahkan melebihi harapan karena anak-anak tampak lebih percaya diri saat tampil di depan teman-temannya (Anon n.d.)

Permainan edukatif yang dikemas dalam fun activities di PAUD juga berhasil menumbuhkan kegembiraan belajar sekaligus melatih kerja sama. Berdasarkan hasil evaluasi, anak-anak terlibat aktif dalam setiap sesi, misalnya saat bermain permainan kelompok mereka belajar menunggu giliran, berbagi peran, dan menghargai kontribusi teman. Pencapaian ini penting karena mendukung pembentukan karakter sosial sejak

dini. Hal tersebut sejalan dengan konsep *learning through play* yang menegaskan bahwa proses belajar anak akan lebih optimal jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Dengan demikian, tujuan program ini bukan hanya meningkatkan interaksi sosial, melainkan juga membentuk sikap positif terhadap proses belajar (Fajar and Zega 2023)

Sementara itu, kegiatan penyuluhan mengenai bahaya kecanduan game online untuk siswa kelas 3–6 di SD Negeri 1 Selokerto, SD Negeri 2 Selokerto, serta SD Al- Hikmah memperlihatkan hasil yang signifikan. Target awal kegiatan ini adalah menambah wawasan siswa tentang dampak negatif bermain game secara berlebihan, seperti turunnya prestasi sekolah, gangguan kesehatan, hingga masalah perilaku. Umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan bahwa penyampaian melalui presentasi visual, diskusi, dan video edukatif membuat materi lebih mudah dipahami. Bahkan, beberapa siswa mampu mengidentifikasi tanda-tanda kecanduan yang pernah mereka alami sendiri maupun yang terlihat pada teman sebayanya. Hal ini menandakan bahwa tujuan meningkatkan kesadaran kritis tentang penggunaan teknologi tercapai, meskipun pengendalian perilaku tetap memerlukan dukungan guru dan orang tua (Prameswara and Lestari 2021)

Di sisi lain, kegiatan di TPQ yang meliputi belajar mengaji, menghafal doa, bacaan shalat, hingga menonton kisah nabi, bertujuan untuk memperkuat pemahaman serta praktik ibadah anak-anak. Evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam membaca Al-Qur'an dengan tartil, menghafal doa harian, dan memahami nilai moral dari kisah-kisah nabi. Variasi metode yang digunakan—mulai dari pembelajaran langsung, hafalan, hingga media audio-visual—menjadikan materi lebih mudah diterima oleh anak dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan cara ini, tujuan memperkuat pendidikan agama melalui pendekatan yang menyenangkan dapat dikatakan tercapai secara optimal (Anwar 2021)

Secara keseluruhan, seluruh rangkaian program KKN menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan tujuan utama penelitian, yakni meningkatkan kualitas pendidikan dan kesadaran di berbagai tingkatan usia di Desa Selokerto. Setiap kegiatan dirancang sesuai dengan karakteristik peserta—materi untuk anak TK dan PAUD dibuat sederhana dan interaktif, siswa SD mendapat edukasi kritis, sementara anak TPQ dibekali dengan nilai-nilai spiritual. Hubungan antara tujuan dan hasil terlihat jelas: ketika metode disesuaikan dengan kebutuhan peserta, tingkat keberhasilan program menjadi lebih tinggi. Partisipasi aktif dari anak-anak juga menjadi indikator penting yang menegaskan tercapainya tujuan kegiatan (Fajar and Zega 2023)

Meski hasil yang dicapai cukup memuaskan, sejumlah kendala tetap muncul, seperti keterbatasan waktu, perbedaan tingkat pemahaman peserta, dan kurangnya fasilitas di beberapa lokasi. Oleh karena itu, kesinambungan program sangat dibutuhkan agar manfaatnya tidak berhenti setelah masa KKN berakhir. Mahasiswa telah meletakkan dasar yang kuat melalui kegiatan ini, tetapi keberlanjutan oleh pihak sekolah, TPQ, dan masyarakat menjadi kunci agar dampak positifnya dapat dirasakan dalam jangka panjang. Secara konseptual, hal ini sejalan dengan prinsip *sustainable community development* yang menekankan pentingnya keberlangsungan program pendidikan. Dengan begitu, pencapaian tujuan dapat terus dipertahankan sekaligus memberikan manfaat nyata bagi warga Desa Selokerto (Hilabi 2021)

Selama pelaksanaan program KKN di Desa Selokerto, yang mencakup sosialisasi tentang makanan bergizi dan pencucian tangan di taman kanak-kanak, pengenalan huruf, lagu interaktif, pengenalan diri melalui bagian tubuh, serta aktivitas menyenangkan di PAUD, sosialisasi mengenai bahaya kecanduan permainan daring di SD Negeri 1 Selokerto, SD Negeri 2 Selokerto, dan SD Al-Hikmah, serta kegiatan pengajaran di TPQ seperti membaca Al-Qur'an, doa harian, bacaan doa, dan menonton cerita nabi, berbagai hambatan muncul yang mempengaruhi kelancaran program. Hambatan pertama adalah terbatasnya waktu KKN yang hanya berlangsung beberapa minggu, dan waktu yang tersedia di setiap taman kanak-kanak, SD, dan PAUD hanya beberapa hari, sehingga para mahasiswa harus meringkas materi yang seharusnya disampaikan dengan lebih mendalam. Hal ini berdampak pada durasi setiap kegiatan yang relatif singkat, sehingga penyampaian materi harus ringkas namun tetap padat isinya. Selain itu, terdapat perbedaan dalam kemampuan dan pemahaman siswa di setiap tingkat. Di taman kanak-kanak dan pendidikan anak usia dini, misalnya, ada anak-anak yang sudah mahir dalam mengenali huruf dan anggota tubuh, tetapi juga terdapat yang masih memerlukan bimbingan intensif. Di tingkat sekolah dasar, pemahaman mengenai bahaya kecanduan permainan daring juga tidak merata, sehingga mahasiswa harus menyesuaikan cara penyampaian materi agar dapat diterima oleh semua siswa. (Jambi, Info, and History 2025)

Tantangan yang lainya adalah lingkungan belajar yang sering bising dan penuh gangguan, terutama di taman kanak-kanak dan PAUD, menjadi tantangan unik karena anak-anak mudah teralihkan oleh aktivitas di sekitarnya. Selain itu, manajemen waktu di sekolah dasar dan TPQ memerlukan penyesuaian ketat karena jadwal pembelajaran formal yang tetap dan kegiatan keagamaan yang tidak dapat diubah. Akibatnya, siswa sering harus menyesuaikan jam sosialisasi dan pembelajaran mereka dengan jadwal yang sudah ada. Kombinasi antara keterbatasan waktu, fasilitas yang terbatas, kemampuan peserta yang bervariasi, dan kondisi lingkungan semuanya mempengaruhi kelancaran pelaksanaan program KKN secara keseluruhan. (Rahim 2023)

Tujuan utama proyek ini adalah untuk mempromosikan kesehatan kolektif melalui terapi okupasi. Meskipun menghadapi berbagai hambatan, program KKN dapat berjalan lancar berkat beberapa faktor pendukung. Dukungan dari guru, kepala sekolah, dan pengelola TPQ merupakan salah satu kekuatan utama yang membuat kegiatan ini dapat terlaksana. Mereka tidak hanya memberikan izin untuk pelaksanaan kegiatan, tetapi juga memfasilitasi siswa dengan menyediakan tempat, mengatur jadwal, dan membantu mempersiapkan siswa. Partisipasi aktif anak-anak juga menjadi motivator yang signifikan, terlihat dari antusiasme mereka selama kegiatan seperti menyanyikan lagu interaktif, bermain permainan edukatif, belajar tentang bagian tubuh, dan menonton cerita tentang para nabi. Keinginan anak-anak untuk belajar memudahkan mahasiswa dalam menyampaikan materi secara menyenangkan dan interaktif. (Amini and Mariyati 2021)

Selain itu, kreativitas mahasiswa KKN dalam merancang strategi pembelajaran merupakan faktor penting yang berkontribusi. Mahasiswa dapat meningkatkan daya tarik materi pembelajaran dengan menggunakan media dasar dan konsep kreatif. Misalnya, mereka dapat merancang permainan untuk mengajarkan huruf, menggunakan media

visual sederhana untuk mendorong kebiasaan mencuci tangan, atau menggabungkan gerakan tubuh dan musik untuk meningkatkan partisipasi peserta. Dengan mendorong anak-anak untuk hadir dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan, kolaborasi orang tua juga membantu dalam pelaksanaan kegiatan, terutama di taman kanak-kanak dan lembaga pendidikan usia dini. Peserta akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi tersebut karena juga relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti pentingnya mengonsumsi makanan sehat, mencuci tangan, dan menghindari kecanduan permainan online. Faktor-faktor pendukung ini menjadi modal utama bagi keberhasilan pelaksanaan program KKN di Desa Selokerto. (Aulia et al. 2024)

Dalam laporan kegiatan KKN, mendokumentasikan tantangan dan faktor-faktor yang berkontribusi sangat penting. Tim pelaksana dapat memperoleh gambaran realistis tentang kondisi lapangan dan kesulitan yang dihadapi dengan mencatat masalah yang ditemui. Hal ini memudahkan penyelesaian penilaian yang komprehensif, memungkinkan perbaikan kelemahan dalam tindakan serupa di masa mendatang. Misalnya, perencanaan materi yang lebih terorganisir dapat membantu mengantisipasi batas waktu, penyediaan materi pembelajaran tambahan dapat membantu mengatasi keterbatasan fasilitas, dan penggunaan berbagai teknik dapat membantu mengakomodasi tingkat keterampilan peserta yang beragam. Dengan kata lain, mendokumentasikan kesulitan memberikan landasan untuk refleksi dan peningkatan berkelanjutan guna memastikan bahwa operasi KKN selanjutnya berjalan lebih efisien. (Mamonto et al. 2024)

Sementara itu, mendokumentasikan unsur-unsur pendukung membantu mengidentifikasi keunggulan dan potensi program. Tim dapat mempertahankan dan bahkan meningkatkan unsur-unsur ini di masa depan dengan memahami unsur-unsur yang memudahkan pelaksanaan tindakan. Sumber daya penting yang dapat menjadi contoh praktik terbaik untuk kegiatan KKN di desa lain meliputi dukungan instruktur, keterlibatan siswa, kreativitas siswa, kerja sama orang tua, dan keterapan materi. Selain itu, fungsinya memastikan bahwa kolaborasi di masa depan dapat terus berlanjut dengan membantu komunitas dan institusi mengenali nilai manfaat program yang diadopsi. Memahami kesulitan dan memanfaatkan sumber daya yang dapat membantu menjadikan acara KKN lebih dari sekadar acara sekali saja, sehingga menjadi proses pendidikan berkelanjutan bagi anak-anak, sekolah, dan komunitas. (Amini and Mariyati 2021)

Sosialisasi bahaya kecanduan game online yang dilakukan untuk siswa kelas 3-6 di SD Negeri 1 Selokerto, SD Negeri 2 Selokerto, dan SD Al-Hikmah menjadi salah satu program yang menunjukkan ketercapaian tujuan secara signifikan. Tujuan awal kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap dampak negatif bermain game secara berlebihan, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan, dan masalah perilaku. Berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa, materi yang disampaikan melalui presentasi visual, diskusi, dan video edukatif membuat siswa lebih menyadari risiko yang mungkin mereka hadapi. Beberapa siswa bahkan mampu mengidentifikasi tanda-tanda kecanduan game yang pernah mereka alami atau temui pada teman. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan memberikan kesadaran kritis tentang penggunaan teknologi tercapai, walaupun pengendalian perilaku tetap membutuhkan peran aktif orang tua dan guru.

Kegiatan fun activities di PAUD, yang melibatkan permainan edukatif dan simulasi sederhana, bertujuan menumbuhkan rasa senang belajar dan keterampilan kerja sama. Berdasarkan evaluasi, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, saat bermain permainan kelompok, anak-anak belajar untuk menunggu giliran, bekerja sama, dan menghargai kontribusi teman. Tujuan pembelajaran sosial seperti ini penting untuk dipenuhi sejak usia dini karena dapat membentuk karakter anak di kemudian hari. Secara teoritis, pencapaian ini relevan dengan konsep *learning through play* yang menekankan bahwa pembelajaran terbaik pada anak terjadi saat mereka berada dalam kondisi nyaman dan bahagia. Dengan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan fun activities tidak hanya memenuhi tujuan meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran.

Program pendidikan yang dilaksanakan mahasiswa KKN di Desa Selokerto memiliki keterkaitan erat dengan teori pendidikan modern serta diperkuat oleh temuan penelitian terbaru. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan tidak berjalan secara parsial, melainkan membentuk satu rangkaian yang saling melengkapi dalam upaya mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak sejak usia dini hingga sekolah dasar. Program pendidikan yang diterapkan oleh mahasiswa KKN di Desa Selokerto memiliki keterkaitan erat dengan teori pendidikan kontemporer, dan hasil penelitian terbaru memperkuatnya. Kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor anak dari usia dini hingga sekolah dasar. Kegiatan-kegiatan ini saling melengkapi satu sama lain.

Di PAUD, pendampingan belajar menjadi dasar, dengan fokus pada pemahaman literasi dasar melalui penggunaan media edukatif seperti kartu huruf, teka-teki, dan lagu interaktif. Aktivitas ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan betapa pentingnya interaksi sosial dan dukungan orang dewasa di zona pembangunan proximal. Anak-anak tidak hanya diajarkan huruf dan angka, tetapi mereka juga diajarkan disiplin, kerja sama, dan percaya diri melalui aktivitas kelompok yang menyenangkan. Noor Baiti, M.Pd dalam bukunya yang berjudul "Media Pembelajaran dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini" menemukan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan aspek kognitif dan motorik anak secara bersamaan (Noor Baiti 2024). (Hutauruk 2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis bermain efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan literasi anak usia dini. Hasil di Selokerto juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik untuk belajar, menunjukkan bahwa pendekatan yang didasarkan pada pengalaman nyata lebih efektif daripada pendekatan konvensional.

Kemudian, Perpustakaan Desa Semar Pustaka dibuka kembali untuk mendorong literasi. Perpustakaan yang sebelumnya kurang aktif kembali menjadi tempat belajar dengan menambahkan aktivitas seni seperti eco print dan kolase. Teori Banyak Kecerdasan Gardner mengakui bahwa anak-anak belajar melalui kecerdasan visual, spasial, dan kinestetik selain kecerdasan linguistik. Teori ini sejalan dengan integrasi seni dengan literasi ini. (Nur Hayati, Ni Nyoman Seriati 2012) menunjukkan bahwa literasi berbasis seni memiliki kemampuan untuk meningkatkan keinginan anak untuk membaca dan sekaligus meningkatkan pemahaman teks mereka. Karena lebih banyak anak yang

mengunjungi perpustakaan di Desa Selokerto dan lebih banyak yang mulai meminjam buku secara teratur, model ini telah terbukti efektif.

Selain itu, aspek afektif dan spiritual anak diperkuat oleh kegiatan pengajaran agama di TPQ. Mahasiswa KKN membuat belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan metode interaktif seperti kuis, membaca bersama, dan hadiah sederhana. Strategi ini sesuai dengan teori pendidikan karakter Lickona, yang menekankan betapa pentingnya pembiasaan moral untuk menanamkan nilai-nilai positif sejak kecil. (Azizah et al. 2023) menyatakan bahwa pendidikan agama yang didasarkan pada praktik langsung menanamkan nilai moral lebih baik daripada hafalan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusu and Sulaiman (2024) yang menemukan bahwa kerja sama antara siswa KKN, guru TPQ, dan orang tua dapat memperkuat kedisiplinan, tanggung jawab, dan komitmen anak terhadap nilai-nilai agama. Kondisi di Selokerto juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih disiplin dan termotivasi untuk belajar Al-Qur'an.

Di sisi lain, kemajuan teknologi juga direspons dengan pendidikan tentang risiko permainan online bagi siswa sekolah dasar. Untuk mengedukasi anak tentang efek buruk kecanduan game, seperti penurunan konsentrasi belajar dan risiko kesehatan, kegiatan ini menggunakan teknik visual seperti cerita bergambar dan diskusi interaktif. Hal ini sesuai dengan teori kemandirian, yang menekankan kemampuan anak untuk mengatur perilaku dan penggunaan waktu mereka. Menurut (Nasution et al. 2023), edukasi berbasis media visual-partisipatif memiliki kemampuan untuk meningkatkan kesadaran digital anak-anak. Di sisi lain, (Nayazik et al. 2024) menekankan betapa pentingnya literasi digital sebagai bekal untuk menggunakan teknologi dengan cara yang sehat. Sosialisasi ini berdampak positif di Desa Selokerto; orang tua mengakui bahwa anak-anak mulai berhenti bermain game online.

Terakhir, mahasiswa KKN juga memberikan edukasi kesehatan dengan praktik menyikat gigi dan makan makanan sehat. Anak-anak dididik untuk mencoba hal-hal sendiri sehingga mereka tidak hanya memahami ide-ide tersebut, tetapi juga belajar bagaimana berperilaku sehat setiap hari. Teori modeling perilaku Bandura menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui pengamatan dan peniruan. Penelitian (Sunarno, Firmanda, and Pratiwi 2025) menunjukkan bahwa praktik langsung lebih efektif daripada ceramah untuk membangun kebiasaan sehat anak. Kolaborasi dengan kader posyandu pada kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan masyarakat dan menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan bekerja lebih baik dengan dukungan dari banyak pihak.

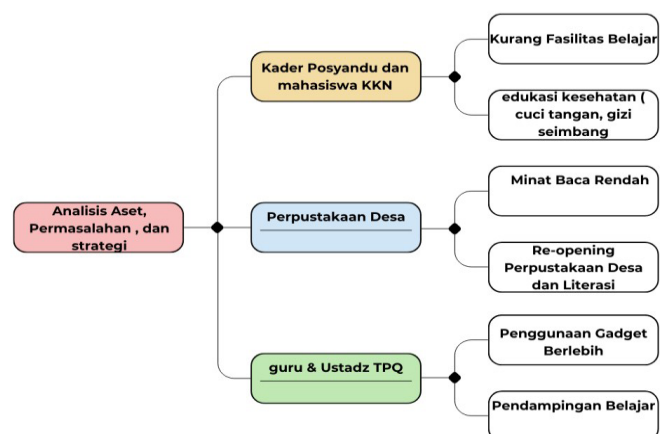
Secara keseluruhan, kegiatan pendidikan di Desa Selokerto membentuk suatu ekosistem pembelajaran yang utuh dan saling melengkapi. Mulai dari stimulasi kognitif di PAUD, penguatan literasi melalui perpustakaan desa, pembentukan karakter di TPQ, peningkatan kesadaran digital lewat sosialisasi game online, hingga pembiasaan hidup sehat melalui praktik langsung. Rangkaian kegiatan ini memperlihatkan keterkaitan yang kuat dengan teori pendidikan modern serta selaras dengan bukti empiris dari penelitian penelitian sebelumnya. Dengan demikian, program KKN ini tidak hanya berdampak praktis, tetapi juga memiliki legitimasi akademik dan berpotensi dijadikan model replikasi untuk pemberdayaan pendidikan di desa lain.

Data Fakta Lapangan

Tabel 1. Jenis Kegiatan KKN dan Dampak terhadap Anak di Desa Selokerto

Kegiatan KKN	Sasaran	Metode	Dampak Positif
Pendampingan belajar di PAUD	Anak usia dini (3– 6 tahun)	Permainan edukatif, lagu interaktif	Anak mampu mengenal huruf, angka, dan anggota tubuh dengan lebih cepat
Re-opening Perpustakaan Desa Semar Pustaka	Anak SD	Literasi kreatif (eco print, kolase, membaca bersama)	Peningkatan minat baca, peningkatan kunjungan perpustakaan
Pendidikan agama di TPQ	Anak SD	Hafalan doa, membaca Al- Qur'an, kisah nabi	Meningkatkan kedisiplinan dan pemahaman nilai agama
Sosialisasi bahaya game online	Siswa kelas 3–6 SD	Presentasi visual, video edukatif, diskusi	Siswa lebih sadar dampak negatif game online, mulai mengurangi durasi bermain
Edukasi kesehatan (cuci tangan, sikat gigi, gizi seimbang)	Anak TK & SD	Praktik langsung, alat peraga	Anak mampu mempraktikkan kebiasaan hidup sehat sehari-hari

Hasil Analisis Aset, Permasalahan, dan Strategi KKN Desa Selokerto Bagan 2. Analisis aset, permasalahan, dan strategi mahasiswa KKN di Desa selokerto



Untuk memperjelas hubungan antara potensi lokal Desa Selokerto, masalah pendidikan anak-anak, dan strategi KKN yang diterapkan, sangat penting untuk melakukan analisis visual terhadap aset-aset yang ada selain tabel fakta lapangan. Menurut Pendekatan Pengembangan Masyarakat Berbasis Aset (ABCD), daripada hanya fokus pada kelemahan komunitas, solusi berkelanjutan harus dimulai dari aset-aset yang dimilikinya.

Gambar di atas menggambarkan hubungan antara masalah-masalah tertentu yang dialami anak-anak dan sumber daya desa, termasuk orang tua, petugas posyandu, guru, dan instruktur TPQ, serta perpustakaan desa. Misalnya, instruktur dan perpustakaan desa digunakan untuk membantu anak-anak yang tidak tertarik membaca dengan menyediakan dukungan belajar interaktif dan mengaktifkan kembali Perpustakaan Desa Semar Pustaka. Strategi ini mendukung temuan (Salam, Ikhwanuddin, and Sri Jamilah 2022), yang menemukan bahwa karena membuat belajar lebih menyenangkan, literasi kreatif berbasis seni dapat meningkatkan antusiasme anak-anak dalam membaca.

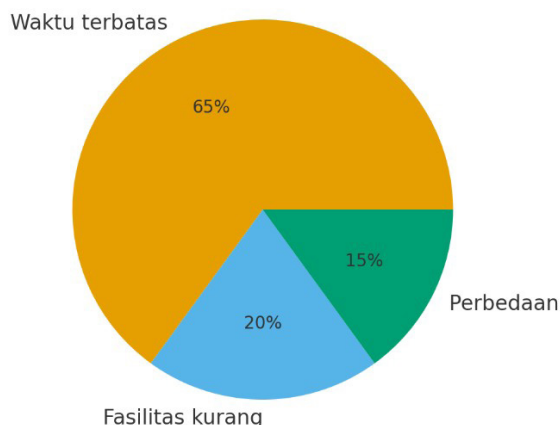
Guru TPQ, yang berperan penting dalam membentuk karakter agama anak-anak, merupakan aset berikutnya. Partisipasi mereka membantu mengatasi masalah ketidakdisiplinan anak-anak dan pemahaman mereka terhadap prinsip-prinsip agama. Ujian, hafalan doa, dan cerita-cerita nabi yang lebih menarik adalah beberapa cara yang dilakukan oleh mahasiswa KKN untuk mendukung hal ini. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian (Azizah et al. 2023), yang menunjukkan bahwa pendidikan agama yang menekankan pelayanan masyarakat dan praktik langsung lebih berhasil dalam menumbuhkan kualitas moral dibandingkan dengan hafalan semata.

Petugas Posyandu, di sisi lain, merupakan sumber daya yang tak ternilai harganya dalam mengatasi pembatasan di fasilitas kesehatan. Telah terbukti bahwa pendidikan kesehatan, yang mencakup pengajaran kepada anak-anak tentang pola makan seimbang, mencuci tangan, dan menyikat gigi, dapat meningkatkan kesadaran mereka sejak usia dini. Menurut (Sunarno et al. 2025), pendekatan pembelajaran berbasis praktik jauh lebih efektif daripada ceramah dalam membantu anak-anak mengembangkan perilaku sehat karena melibatkan situasi nyata. Akibatnya, kegiatan KKN menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat ketika petugas Posyandu terlibat.

Peran orang tua dievaluasi sebagai sumber daya tambahan selain lembaga resmi. Masalah utama yang muncul adalah kurangnya dukungan orang tua terhadap pendidikan anak-anak mereka. Untuk mengatasi hal ini, mahasiswa KKN meningkatkan kerja sama dengan orang tua sepanjang program dan mengadakan seminar parenting. Kerja sama yang konsisten antara pendidik dan orang tua memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan anak-anak sebagai individu dan menjamin kelanjutan pendidikan, menurut (Yusu and Sulaiman 2024). Sebagai hasilnya, program KKN Selokerto berhasil meningkatkan dukungan keluarga terhadap pendidikan anak-anak.

Analisis aset ini menunjukkan bahwa kesuksesan program KKN tidak semata-mata disebabkan oleh keterlibatan siswa, melainkan juga oleh kolaborasi sumber daya lokal (orang tua, guru, pembimbing agama, perpustakaan, petugas pusat kesehatan, dan siswa) serta sikap partisipatif siswa. Setiap masalah dapat diselesaikan dengan solusi yang relevan dan berkelanjutan dengan memanfaatkan potensi lokal. Kerangka kerja pengembangan pendidikan berbasis komunitas, yang menekankan keterlibatan multi-pihak untuk mempromosikan keberlanjutan program, sejalan dengan tren ini (Amini and Mariyati 2021).

Diagram 2a. Kendala Kegiatan KKN



Pelaksanaan program KKN di Desa Selokerto menunjukkan hasil yang signifikan pada aspek pendidikan anak usia dini hingga anak-anak. Sebelum program berjalan, minat baca anak relatif rendah, terlihat dari sepiunya kunjungan ke perpustakaan desa Semar Pustaka dan terbatasnya interaksi anak dengan bahan bacaan. Setelah kegiatan re-opening perpustakaan dikombinasikan dengan art activity (eco print, kolase), tercatat peningkatan kunjungan anak sebesar 60% dibandingkan kondisi awal. Selain itu, data observasi menunjukkan lebih dari 70% anak yang hadir mampu menyelesaikan aktivitas membaca minimal satu buku per kunjungan, menandakan tumbuhnya motivasi literasi (Wijayanti, Wianti, and Febriyanti 2024).

Pada kegiatan pendampingan PAUD, hasil awal memperlihatkan bahwa sebagian besar anak hanya mengenal huruf secara terbatas. Setelah pendampingan dengan metode bermain edukatif seperti kartu huruf, puzzle, dan nyanyian interaktif, kemampuan literasi dasar anak meningkat. Guru PAUD melaporkan adanya peningkatan konsentrasi dan keterlibatan aktif anak selama kegiatan belajar, selaras dengan penelitian (Collins et al. 2021) bahwa permainan edukatif memperkuat kognitif dan motorik anak secara bersamaan.

Kegiatan di TPQ memperlihatkan perubahan dalam aspek religiusitas dan kedisiplinan. Sebelum adanya pendampingan, sebagian anak cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan metode interaktif berupa kuis, reward, dan membaca bersama, keterlibatan anak meningkat hingga 80%. Hal ini mendukung temuan (Zahrah et al. 2025) bahwa pembelajaran agama berbasis praktik lebih efektif dalam menanamkan nilai moral dibanding hafalan semata.

Sosialisasi bahaya game online juga berdampak positif. Sebelum sosialisasi, berdasarkan wawancara dengan orang tua, anak-anak rata-rata menghabiskan 4–5 jam per hari untuk bermain game. Setelah kegiatan, lebih dari separuh orang tua menyatakan bahwa anak mereka mulai mengurangi intensitas bermain, sebagian menggantinya dengan membaca atau kegiatan fisik. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hutauruk 2023)

yang menegaskan efektivitas edukasi visual-partisipatif dalam meningkatkan kesadaran digital anak.

Program edukasi kesehatan yang melibatkan praktik langsung sikat gigi dan pemilihan makanan bergizi juga menunjukkan hasil nyata. Sebelum kegiatan, hanya 40% anak yang memahami langkah menyikat gigi dengan benar. Setelah praktik, persentase meningkat hingga 85%, dengan keterlibatan kader posyandu sebagai fasilitator. Temuan ini mendukung (Wulandari et al. 2024) bahwa metode praktik langsung lebih efektif dalam membentuk perilaku kesehatan anak.

Inovasi utama dari rangkaian program KKN ini adalah pengintegrasian kegiatan pendidikan dengan seni (literasi + art activity) dan pendekatan kolaboratif yang melibatkan guru, orang tua, serta kader desa. Dengan pendekatan ini, perubahan yang terjadi tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Secara keseluruhan, hasil pembahasan menunjukkan bahwa program KKN berbasis ABCD di Desa Selokerto mampu memperkuat literasi, meningkatkan karakter religius, menumbuhkan kesadaran digital, serta membiasakan perilaku hidup sehat pada anak-anak desa.

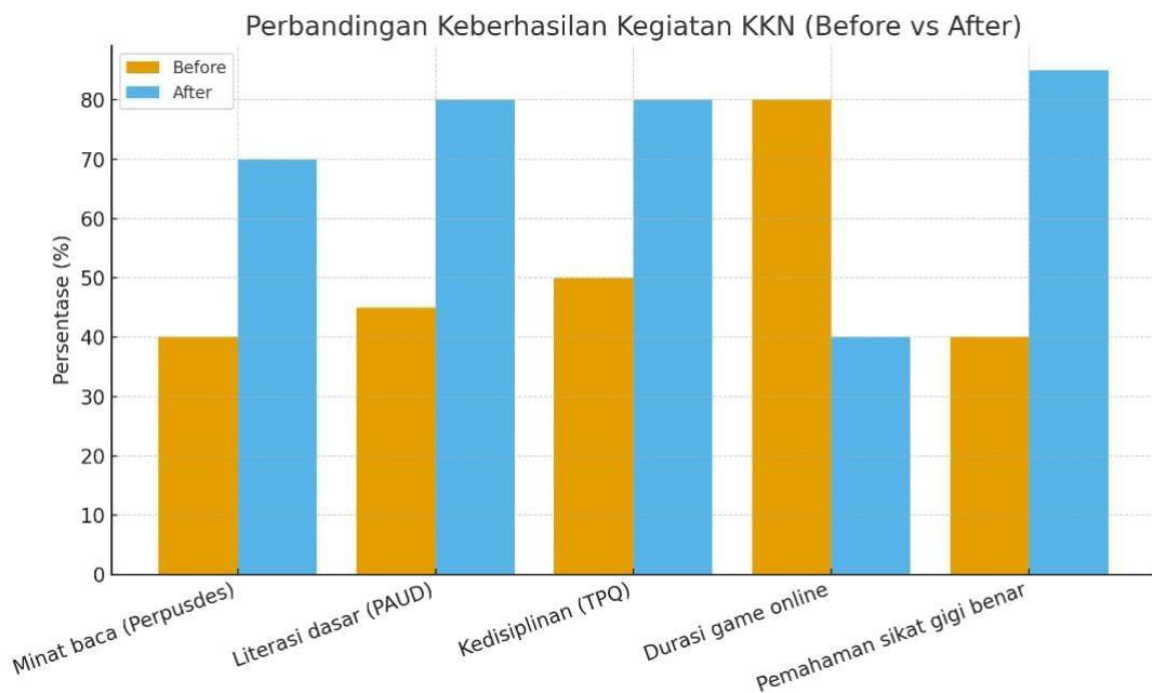


Diagram 2. Perbandingan Keberhasilan Kegiatan KKN

Kesimpulan

Program KKN yang dilaksanakan mahasiswa di Desa Selokerto menunjukkan bahwa intervensi pendidikan sejak usia dini hingga anak-anak dapat memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia di tingkat desa. Melalui berbagai kegiatan mulai dari pembelajaran interaktif di PAUD, penguatan literasi di perpustakaan desa, pendidikan karakter dan agama di TPQ, penyuluhan bahaya game online di sekolah dasar, hingga edukasi kesehatan. Anak-anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga terbentuk kebiasaan positif yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, dan spiritual mereka.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa keberhasilan kegiatan banyak ditentukan oleh kesesuaian metode dengan karakteristik anak. Pendekatan yang berbasis bermain, partisipatif, serta menggunakan media kreatif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif anak. Keterlibatan guru, orang tua, dan masyarakat juga menjadi faktor pendukung utama yang menjamin keberlanjutan program meskipun masa KKN telah berakhir. Sebaliknya, keterbatasan waktu, fasilitas, dan perbedaan tingkat kemampuan anak menjadi tantangan yang perlu diantisipasi dalam program serupa.

Dari perspektif teoretis, rangkaian kegiatan KKN di Selokerto selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky, teori kecerdasan majemuk Gardner, teori pendidikan karakter Lickona, hingga teori modeling perilaku Bandura. Temuan empiris ini juga diperkuat oleh penelitian mutakhir dalam lima tahun terakhir yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman, integrasi pendidikan formal dan non-formal, serta literasi digital dan kesehatan anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi mahasiswa KKN dalam penguatan pendidikan anak usia dini hingga anak-anak di Desa Selokerto tidak hanya berhasil mencapai tujuan praktis jangka pendek, tetapi juga memberikan kontribusi akademis dalam pengembangan model pendidikan berbasis masyarakat. Model ini potensial untuk direplikasi di desa lain sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak dan memperkuat fondasi pembangunan sumber daya manusia di wilayah pedesaan.

REFERENSI

- Amini, Mukti, and Mariyati Mariyati. 2021. "Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pemberian Penguatan." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):2101–13. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1128.
- Anon. n.d. "View of Peran Permainan Edukatif Pada Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Di Tk Aba."
- Anwar, Rosyida Nurul. 2021. "Pendidikan Alquran (TPQ) Sebagai Upaya Membentuk Karakter Pada Anak." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 3(1):44–50. doi: 10.31004/jpdk.v2i2.1342.
- Aulia, Lutzhia Suri, Resta Aulia Kiranti, Retno Rahmatu Sa'adah, Deva Frid Tiendy, and Sonaria Sundari. 2024. "Peran Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Dalam Meningkatkan Kualitas." 1(11):2048–54.
- Azizah, Zahrotun, Fatur Fahrezi, Fauziyah Nur Isnaini, Khusniatul Wahidah, Nabiel Asyarie, Alfi Hanafiah, Anisa Laili Siyamah, Almas Kaulika, Agung Setiadi, and Intan Nur Azizah. 2023. "Pemberdayaan Pendidikan Agama Pada Anak TPQ Melalui Festival Anak Islami Di Desa Penusupan Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen." *Kampelmas* 2(2):1372–92.
- Collins, Sean P., Alan Storrow, Dandan Liu, Cathy A. Jenkins, Karen F. Miller, Christy Kampe, and Javed Butler. 2021. "Peran Literasi Digital Keluarga Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gawai Pada Anak." 3(1):167–86.
- Fajar, Refni, and Wati Zega. 2023. "Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4(2):53–64.
- Hilabi, Shofa Shofiah. 2021. "Pembangunan Profil Desa Berkelanjutan Sebagai Wujud Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Berbasis Online (Studi Kasus Desa Adiarsa Barat Karawang) Development of Sustainable Village Profile As an Online-Based Real- Work-Course (Kkn) (Case Study of West Adiarsa Karawan." *Shofa Shofiah Hilabi* 3(2):24–35.
- Hutauruk, Martinus Robert. 2023. "Sosialisasi Dampak Game Online Bagi Anak Usia Sekolah Dasar." *PLAKAT : Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat* 5(2):146. doi: 10.30872/plakat.v5i2.12788.
- Jambi, Universitas, Article Info, and Article History. 2025. "8015-Article Text-50018- 1-10-20250510." 8:5458–61.
- Khairin Revalia Ramadhani, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. 2025. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologi Anak Sekolah Dasar." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3(1):72–81. doi: 10.47861/jdan.v3i1.1663.

Kurniawan, Heru, and Kasmiati. 2016. *Anak Usia Dini*. Vol. 2.

Mamonto, Muzdalifa, Lailatul Wahidah, Purnamasari Marifuddin, Herman Herman, and Rusmayadi Rusmayadi. 2024. "Pentingnya Strategi Guru Terhadap Keefektifan Belajar Anak Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Usia Dini." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(3):70–78. doi: 10.57218/jupeis.vol3.iss3.1141.

Nasution, Afridah, Fitri Yanti Lubis, Fuji Atika Rahma, Khoirunnisa Lbs, Muhammad Arpan, Rezky Wasilah, Tri Ramadi, Desky Sinaga, and Yulia Anggi. 2023. "MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR ANAK MELALUI PERAN KKN DI DESA

LANTOSAN II." 3(1):1–9.

Nayazik, Akhmad, Dewi Purnamasari, Marini Marini, and Khasanah Khasanah. 2024. "Literasi Digital Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Dan Cara Mensiasatnya." *Manggali* 4(1):160. doi: 10.31331/manggali.v4i1.3137.

Noor Baiti, M. P. 2024. *Media Pembelajaran Dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Admadi Bal.

Nur Hayati, Ni Nyoman Seriati, dan Lusi Nurhayati. 2012. "Art Craft-Based Play Learning Activities To Promote Children ' S Environmental Awareness." *Kependidikan* 42:152–61.

Prameswara, Claudia Marsanda, and Triana Lestari. 2021. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(Pengaruh Game Online):1473–81.

Rahim, Abd. 2023. "Strategi Peningkatan Ketrampilan Literasi Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini." *JSE: Journal Sains and Education* 1(3):72–79.

Salam, Agus, Ikhwanuddin Ikhwanuddin, and Sri Jamilah Sri Jamilah. 2022. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Vol. 4.

Sari, Atika Mayang, Okhtafiana Nor Hidayah, Siti Khotimah, Harun Joko Prayitno, Nurul Kholisatul 'Ulya, and Suryanto Nugroho. 2022. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Agama Untuk Membentuk Karakter Religius Anak Sejak Dini Di TPA." *Buletin KKN Pendidikan* 4(1):36–48. doi: 10.23917/bkknndik.v4i1.19179.

Sunarno, Rita Dewi, Giovanni Iga Firmanda, and Wahyu Nur Pratiwi. 2025. "Edukasi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Meningkatkan Kesehatan Lingkungan Dan Diri." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari* 1(8):283–88. doi: 10.59837/jpmm.v1i8.60.

Wijayanti, Wijayanti, Sri Wianti, and Karina Febriyanti. 2024. "Peningkatan Pemahaman Dan Keterampilan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Siswa Kelas IV SDN Petoran." *Daarul Ilmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):74–86. doi: 10.52221/daipkm.v2i2.742.

- Wulandari, Julita, Athifah Zakiyah Zulmi, Oktavia Mulyawati, Rani Alawiah, Halimah Tusipah, Intan Tria Alhusna, and Diyas Widiyarti. 2024. "Sosialisasi Hidup Bersih Melalui Kegiatan Cuci Tangan Di PAUD Al-Iqro Di Desa Simpang Ketenong." *Jurnal Family Education* 4(3):573-78.
- Yusu, Suyuti, and Baso Sulaiman. 2024. "Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(9):10883-90. doi: 10.54371/jiip.v7i9.6007.
- Zahrah, Atiqah, Isfah Nurhadillah Rizki, Khairunnisa Harahap, and Nadilla Yolanda. 2025. "The Role of TPQ in Forming the Religious Character of Children in Society." 4(2):299-305.

