

Pemberdayaan Pendidikan Anak Melalui Program CERMAT (Cerdas Melalui Belajar Bersama) di Panularan

Triana Rejekiningsih¹, Haya Nuron Najma², Indah Warih Yanti³, Stefani Murwani Sukaningtyas⁴, Alva Nurul Faizah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Haya Nuron Najma

E-mail: hayanuron@student.uns.ac.id

Abstrak

Program CERMAT (Cerdas Melalui Belajar Bersama) dilaksanakan di RW 1 Kelurahan Panularan, Kecamatan Laweyan, sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan motivasi belajar anak-anak TK hingga SD. Program ini berfokus pada menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif melalui kegiatan belajar bersama, bimbingan belajar, dan permainan edukatif. Tujuan utama program ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, membantu mereka memahami materi yang dianggap sulit, serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan motivasi dan antusiasme belajar pada anak-anak, yang ditandai dengan pemahaman materi yang lebih baik dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Program CERMAT menjadi solusi potensial untuk mendorong pemberdayaan pendidikan anak-anak dalam komunitas, serta diharapkan dapat terus berlanjut sebagai bentuk dukungan pendidikan jangka panjang.

Kata kunci - Pemberdayaan masyarakat, Motivasi belajar, CERMAT

Abstract

The CERMAT program (Smart Through Collaborative Learning) was implemented in RW 1, Panularan Village, Laweyan District, as an effort to enhance educational quality and learning motivation among kindergarten and elementary school children. This program aims to create an enjoyable and effective learning environment through collaborative learning sessions, tutoring, and educational games. The primary objectives are to increase children's interest and motivation to learn, assist them in understanding difficult materials, and develop their social and communication skills. The results indicate a notable improvement in learning motivation and enthusiasm among children, marked by better material comprehension and active participation in the learning process. CERMAT serves as a potential solution for empowering children's education within the community and is expected to continue as long-term educational support.

Keywords - Community empowerment, Learning motivation, CERMAT

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang baik tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk sikap, keterampilan sosial, serta kepribadian anak yang siap berkontribusi dalam masyarakat (Salamah, 2019). Di Indonesia, terutama di daerah-daerah perkotaan dan pedesaan, terdapat tantangan besar dalam memastikan akses yang setara terhadap pendidikan yang berkualitas. Hal ini juga berlaku di Kelurahan Panularan, Kecamatan Laweyan, yang menjadi fokus dari program CERMAT (Cerdas Melalui Belajar Bersama). Program ini hadir sebagai solusi untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak, terutama anak-anak di tingkat TK dan SD di RW 1 Kelurahan Panularan.

Pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif sangat dirasakan dalam proses pendidikan anak-anak. Di usia dini, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun seringkali mereka merasa kesulitan untuk mengakses materi pelajaran yang diberikan (Samarakoon & Halloluwa, 2019). Program CERMAT dirancang untuk menjawab tantangan tersebut dengan menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan, menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis kolaborasi, serta memperkenalkan permainan edukatif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Melalui kegiatan belajar bersama, bimbingan belajar, dan permainan edukatif, anak-anak diberikan kesempatan untuk memahami materi pelajaran yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Brusilovsky & Millán, 2007).

Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak, terutama bagi mereka yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dapat membantu anak-anak lebih tertarik untuk belajar, serta mengurangi rasa takut atau kecemasan terhadap pelajaran yang mereka anggap sulit (Ryan & Deci, 2000). Selain itu, melalui bimbingan belajar dan permainan edukatif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang sangat penting dalam kehidupan mereka. Mereka diajak untuk bekerja sama, saling membantu, dan belajar berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang tentunya akan sangat bermanfaat untuk perkembangan sosial mereka (Mabruroh & Wathon, 2018).

Tidak hanya itu, program CERMAT juga memberikan perhatian pada pemberdayaan anak-anak dalam konteks pendidikan jangka panjang. Diharapkan, dengan meningkatkan motivasi dan keterampilan sosial anak-anak, mereka dapat menjadi individu yang lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar anak-anak juga diharapkan dapat berdampak positif pada kualitas pendidikan di Kelurahan Panularan secara keseluruhan. Program ini diharapkan tidak hanya berakhir pada kegiatan yang telah dilakukan, tetapi dapat menjadi model yang bisa diterapkan secara berkelanjutan untuk mendukung pemberdayaan pendidikan di wilayah tersebut.

Pelaksanaan program CERMAT di RW 1 Kelurahan Panularan telah menunjukkan hasil yang positif. Anak-anak yang mengikuti kegiatan ini menunjukkan peningkatan motivasi, antusiasme dalam belajar, serta pemahaman materi pelajaran yang lebih baik. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa pendidikan yang menyenangkan dan berbasis kolaborasi dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak, serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar (Rahmawati, 2022). Dengan dukungan yang terus berlanjut, diharapkan program ini dapat memberikan manfaat yang lebih besar, tidak hanya untuk anak-anak di RW 1 Kelurahan Panularan, tetapi juga untuk pengembangan pendidikan di daerah lainnya.

METODE

Pelaksanaan program CERMAT (Cerdas Melalui Belajar Bersama) di RW 1 Kelurahan Panularan menggunakan pendekatan yang bersifat kolaboratif dan interaktif untuk meningkatkan

motivasi dan minat belajar anak-anak TK dan SD (Saifuddin & Wathon, 2019). Metode yang digunakan dalam program ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Perencanaan Program
Sebelum pelaksanaan, dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pendidikan anak-anak di RW 1 Kelurahan Panularan. Hasil survei ini menjadi dasar dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi dan kebutuhan peserta didik. Perencanaan program juga melibatkan diskusi bersama warga setempat dan anggota KKN untuk menentukan materi yang relevan dan menarik bagi anak-anak.
2. Pembelajaran Kolaboratif dan Bimbingan Belajar
Program ini mengutamakan metode pembelajaran kolaboratif melalui kegiatan belajar bersama, yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Anak-anak dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil untuk memudahkan interaksi dan diskusi antar peserta didik. Selain itu, bimbingan belajar diberikan untuk materi yang dianggap sulit oleh anak-anak, dengan pendekatan yang lebih personal dan mendalam agar mereka lebih mudah memahami pelajaran.
3. Permainan Edukatif
Untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, kegiatan permainan edukatif diintegrasikan dalam setiap sesi. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan kreativitas anak-anak, sekaligus memperkuat pemahaman materi yang telah diajarkan. Melalui permainan, anak-anak diajak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.
4. Evaluasi dan Refleksi
Setiap kegiatan dilaksanakan dengan evaluasi yang kontinu untuk melihat sejauh mana tujuan program tercapai. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta melalui wawancara dan diskusi dengan anak-anak dan warga setempat. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk merefleksikan pelaksanaan kegiatan dan merencanakan perbaikan untuk program yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program CERMAT (Cerdas Melalui Belajar Bersama) berhasil dilaksanakan dengan serangkaian kegiatan yang bervariasi dan menarik bagi anak-anak TK hingga SD di RW 1 Kelurahan Panularan. Setiap kegiatan didesain untuk memperkaya pemahaman anak-anak dalam berbagai bidang pengetahuan, mulai dari pendidikan kewarganegaraan, bahasa Inggris, hingga edukasi anti korupsi dan pengelolaan keuangan. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta peningkatan pemahaman materi pada anak-anak yang menjadi sasaran program.

Tabel 1.
Rincian Kegiatan dan Hasil

Tanggal	Jenis Kegiatan	Tujuan	Hasil yang Dicapai
16 Juli 2024	Belajar PKN – Tema Kebangsaan Indonesia	Menanamkan rasa nasionalisme	Anak memahami pentingnya rasa cinta tanah air dan kebangsaan
19 Juli 2024	Happy Start – Belajar Bahasa Inggris dengan Lagu dan Game	Meningkatkan keterampilan bahasa asing melalui metode menyenangkan	Anak lebih aktif dan bersemangat saat belajar bahasa Inggris

23 Juli 2024	Belajar IPS – Tema Alam	Mengenalkan anak pada alam sekitar	Anak mengenali elemen alam dan pentingnya menjaga lingkungan
25 Juli 2024	KRITIK (Kreasi Totebag Batik) – Pengenalan motif batik dengan ecoprint	Mengenalkan budaya batik dan seni kreatif	Anak-anak belajar menghargai budaya batik dan membuat totebag
30 Juli 2024	Pendidikan Anti Korupsi	Menanamkan nilai integritas sejak dini	Anak belajar tentang kejujuran dan nilai anti korupsi
1 Agustus 2024	TABUNG (Terampil Alokasi Bijak Uang Nyatakan Gaya) – Edukasi menabung	Mendorong budaya menabung dan pengelolaan uang	Anak memahami pentingnya menabung dan pengelolaan uang
6 Agustus 2024	Belajar Baca Tulis	Meningkatkan keterampilan dasar baca tulis	Anak lebih percaya diri dalam mengenal huruf, kata, dan menulis

Kegiatan program ini berjalan lancar dengan antusiasme tinggi dari peserta didik. Setiap kegiatan dipandu oleh anggota KKN dan didukung oleh berbagai metode pengajaran interaktif yang disesuaikan dengan tema yang diusung. Setiap kegiatan dalam program CERMAT dirancang untuk tidak hanya memberikan pengetahuan akademik tetapi juga membentuk karakter anak-anak melalui nilai-nilai penting seperti nasionalisme, kreativitas, integritas, dan pengelolaan uang. Berikut pembahasan mendalam dari hasil beberapa kegiatan utama:

1. Belajar Kebangsaan (PKN)

Melalui kegiatan ini, anak-anak dikenalkan pada konsep kebangsaan dan rasa cinta tanah air. Mereka belajar mengenai simbol-simbol nasional seperti bendera dan lambang negara, yang bertujuan menanamkan rasa kebanggaan sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Aktivitas ini berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak tentang identitas nasional dan pentingnya cinta tanah air sebagai warga negara yang baik.



Gambar 1.

Pelaksanaan CERMAT-PKN

2. Happy Start – Bahasa Inggris dengan Lagu dan Game

Pembelajaran bahasa Inggris dirancang agar menyenangkan dengan menggunakan metode lagu dan permainan yang interaktif. Hasilnya, anak-anak tampak lebih percaya diri dan termotivasi dalam belajar bahasa asing, yang terlihat dari partisipasi aktif mereka saat bermain. Metode ini terbukti efektif dalam membantu anak belajar bahasa baru dengan cara yang tidak membosankan.



Gambar 2.

Pelaksanaan CERMAT-Bahasa Inggris

3. KRITIK – Pengenalan Batik melalui Kreasi Totebag dengan Ecoprint

Dalam kegiatan ini, anak-anak diajarkan membuat totebag dengan motif batik ecoprint sebagai bentuk pengenalan budaya lokal. Mereka belajar menghargai warisan budaya Indonesia melalui proses kreatif, yang tidak hanya mengasah keterampilan artistik tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap produk budaya lokal. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran budaya anak-anak dan memperkenalkan mereka pada nilai seni dan kreativitas.



Gambar 3.

Pelaksanaan CERMAT-Kreasi Totebag

4. Anti Korupsi dan TABUNG (Terampil Alokasi Bijak Uang Nyatakan Gaya)

Kedua kegiatan ini bertujuan menanamkan nilai-nilai integritas dan pentingnya menabung. Dalam kegiatan anti korupsi, anak-anak belajar mengenai kejujuran dan nilai anti korupsi melalui cerita dan permainan yang relevan. Sementara itu, dalam kegiatan TABUNG, anak-

anak diperkenalkan pada pentingnya mengelola uang secara bijak dan membangun kebiasaan menabung. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami dasar-dasar keuangan sederhana dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap pengelolaan uang.



Gambar 4.
Pelaksanaan CERMAT-TABUNG

KESIMPULAN

Program CERMAT (Cerdas Melalui Belajar Bersama) yang dilaksanakan di RW 1 Kelurahan Panularan berhasil mencapai tujuan utamanya untuk meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman belajar anak-anak TK hingga SD. Melalui pendekatan yang menyenangkan, program ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan akademik serta keterampilan sosial anak-anak. Setiap kegiatan, mulai dari pembelajaran PKN, bahasa Inggris, pengenalan motif batik, hingga edukasi anti korupsi, berkontribusi dalam mengembangkan pemahaman anak-anak terhadap berbagai aspek pengetahuan dan keterampilan dasar.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan antusiasme belajar yang signifikan di antara peserta, yang tampak melalui keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan dan kemampuan mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil mendorong pengembangan keterampilan sosial, kreativitas, serta pembentukan kebiasaan baik, seperti menabung dan bersikap jujur.

Dengan hasil yang positif ini, program CERMAT memiliki potensi untuk dilanjutkan sebagai inisiatif jangka panjang yang mendukung pemberdayaan pendidikan anak-anak di komunitas. Diharapkan, program ini dapat menjadi contoh bagi kegiatan serupa dalam mendukung pendidikan anak-anak di wilayah lain, sehingga tercipta generasi yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Triana Rejekiningsih, SH., KN., MPd., Dosen Pembimbing Lapangan, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang luar biasa selama pelaksanaan program pengabdian ini. Berkat pengetahuan dan pengalaman yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan kegiatan ini dengan baik.
2. Warga RW 1 Kelurahan Panularan, yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemberdayaan pendidikan melalui program CERMAT. Terima kasih atas sambutan hangat, kerjasama, serta partisipasi aktif dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan.

3. Anggota KKN, yang telah bekerja dengan penuh semangat, dedikasi, dan kerjasama dalam menjalankan setiap tahapan kegiatan program CERMAT. Tanpa kontribusi kalian, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan sukses. Terima kasih kepada:
- Melati Nurmala Sari
 - Adi Dwi Prasetyo
 - Muhammed Zaidane Izzudinov
 - Ndaru Trimo Nugroho
 - Mohammad Fatah Asmawi
 - Bagas Saka Ade Emas

DAFTAR PUSTAKA

- Brusilovsky, P., & Millán, E. (2007). User models for adaptive hypermedia and adaptive educational systems. In Springer eBooks (pp. 3–53). https://doi.org/10.1007/978-3-540-72079-9_1
- Mabrurroh, U., & Wathon, A. (2018, November 15). Meningkatkan ketrampilan melalui alat permainan edukatif. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/69>
- Rahmawati, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 404-418. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.461>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Saifuddin, A., & Wathon, A. (2019, May 15). Membangun pembelajaran kolaboratif melalui kegiatan bermain alat permainan edukatif. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/53>
- Salamah, U. (2019). Peningkatan kualitas Pendidikan melalui kualifikasi dan kompetensi akademik. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 61-73. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v3i1.230>
- Samarakoon, U., Usoof, H., & Halloluwa, T. (2019). What they can and cannot: A meta-analysis of research on touch and multi-touch gestures by two to seven-year-olds. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 22, 100151. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2019.100151>