

KELAS CERIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI KREATIF UNTUK ANAK-ANAK KAMPUNG KALOBARANG

**Nidia Indah Pratiwi^{1*}, Anis Zohriah², Siti Naza Nur Alfina³, Pasha Pradina⁴,
Muhammad Wifqil Hikam⁵, Muhammad Izza Muhtafidz⁶**

¹Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

*Correspondence E-mail: 221130015.nidia@uinbanten.ac.id

Kata Kunci:

Kelas Ceria,
Media Edukasi,
Kreatif Anak-
Anak, Edukasi
Masyarakat.

Abstrak

Kelas Ceria adalah suatu program pendidikan yang berfokus pada metode belajar mengajar yang memberikan ruang menyenangkan dan kreatif untuk anak-anak, khususnya usia dini. Tujuannya adalah untuk menarik minat daya belajar mereka sejak awal. Penelitian ini mengkaji bagaimana Kelas Ceria berfungsi sebagai alat edukasi yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan, daya imajinasi, dan kemampuan berpikir anak tersebut. Metode yang digunakan dalam program Kelas Ceria ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya: Identifikasi Program, Perancangan Kebutuhan, Pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi. Program Kelas Ceria ini dilaksanakan di Posko KUKERTA 07 Desa Sukamanah. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih semangat belajar saat materi diterapkan dalam format permainan edukatif, kegiatan seni, dan proyek kolaboratif. Pendekatan ini juga terbukti berhasil meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Secara keseluruhan, Kelas Ceria merupakan pilihan media pembelajaran yang efektif dan menghibur, yang dapat menghasilkan sebuah ilmu pengetahuan bagi anak anak secara menyeluruh.

Keywords:

*Cheerful Class,
Education
Media,
Children's
Creativity,
Community
Education*

Abstract

Ceria Class is an educational program focused on teaching and learning methods that provide a fun and creative space for children, especially those in early childhood. The goal is to engage their learning potential from an early age. This study examines how Kelas Ceria functions as an innovative educational tool to enhance children's engagement, imagination, and thinking skills. The method used in the Classroom Fun program consists of several stages, including: Program Identification, Needs Design, Implementation, Monitoring, and Evaluation. The Classroom Fun program was implemented at the KUKERTA 07 Post in Sukamanah Village. The results indicate that children become more enthusiastic about learning when the material is implemented through educational games, art activities, and collaborative projects. This approach has also been proven to improve their social and emotional skills. Overall, Kelas Ceria is an effective and entertaining learning medium that can provide children with a comprehensive knowledge base. Overall, Kelas Ceria is an effective and entertaining learning medium that can provide children with a comprehensive knowledge base.

Article submitted: 2025-09-02. Revision uploaded: 2025-10-08. Final accepted: 2025-10-17.

467

How to Cite: Pratiwi, N. I., Zohriah, A., Nur Alfina, S. N., Pradina, P., Wifqil Hikam, M. W., & Muhtafidz, M. I. KELAS CERIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI KREATIF UNTUK ANAK-ANAK KAMPUNG KALOBARANG. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(4), 467–475. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i4.551>



PENDAHULUAN

Pendidikan Adalah sebuah cara guna meningkatkan pengetahuan, kemampuan, sikap dan tingkah laku individu dalam upaya mencerdaskan kehidupannya dengan cara kegiatan bimbingan dengan pengajaran dan pelatihan [1]. Pendidikan juga merupakan suatu cara untuk mewujudkan individu menjadi pribadi yang lebih baik. Sistem pendidikan nasional Indonesia merupakan sebuah tatanan yang diatur secara sistematis. Sistem ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan serta membentuk karakter dan budaya bangsa yang maju guna tercapainya tujuan pencerdasan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan suatu landasan dalam membangun sebuah bangsa. Pendidikan juga merupakan pokok utama yang akan membantu kemajuan bangsa dapat dinilai dari kualitas sistem pendidikan yang ada, tanpa pendidikan suatu negara akan tertinggal jauh dari negara-negara lain [2]. Sekolah formal adalah lokasi di mana sebagian besar kegiatan pendidikan dilaksanakan, namun pada prakteknya, pelaksanaan berbagai aktivitas pendidikan di sekolah formal sering kali tidak berjalan dengan baik dan tidak mencapai harapan. Beberapa siswa tampak kurang termotivasi dalam hal minat belajar, yang membuat mereka menghadapi berbagai kendala serta kesulitan dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari siswa yang hasil akademiknya yang kurang optimal, semangat belajar yang masih kurang, serta waktu yang dihabiskan untuk bermain lebih dominan daripada untuk belajar [3] Motivasi belajar merupakan pendorong atau semangat yang berasal dari orang lain ataupun dari diri sendiri dalam proses pembelajaran guna mencapai apa yang diharapkan. Apabila anak tidak mendapatkan bimbingan dan arahan yang memadai dari orang tua saat belajar di rumah, hal ini dapat menyebabkan turunnya motivasi minat belajar anak. Banyak tantangan yang dihadapi oleh para orang tua dalam memberikan bimbingan dan mengarahkan terutama dalam membantu anaknya ketika mengalami kesulitan dalam belajar di rumah [4].

Pada dasarnya, setiap anak mempunyai hak khusus untuk memperoleh kesempatan berharga guna mencapai pendidikan akademik yang baik. Namun pada prakteknya, setiap anak mempunyai perbedaan yang beragam, baik dari segi kemampuan akademik, minat, motivasi, konsentrasi, dukungan dari keluarga, serta cara belajar yang seringkali sangat berbeda satu sama lain [5]. Peningkatan mutu pendidikan secara mendasar ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang menjalankan prosesnya, di mana standar pembelajaran menjadi dasar utamanya [6]. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka metode belajar yang paling sesuai adalah yang terhubung dengan permainan. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak dapat menjelajahi dunianya, meningkatkan kreativitas, serta membangun kemampuannya untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas [7]. Namun, di beberapa daerah pedesaan seperti Kampung Kalobarang, Desa Sukamanah, akses terhadap pendidikan yang berkualitas dan metode pembelajaran yang kreatif masih menjadi tantangan besar. Pada zaman serba canggih seperti saat ini, ternyata masih banyak orang tua yang kurang memahami dan memperhatikan kualitas pendidikan anak-anak mereka yang masih bersekolah, hal ini sering terjadi pada masyarakat di pedesaan yang mayoritasnya bekerja sebagai petani. Orang tua sering kali terlalu sibuk dengan pekerjaan di ladang sehingga mereka kurang memberikan perhatian yang cukup terhadap waktu belajar anaknya. Akibatnya, kesempatan untuk mendampingi waktu belajar anak dirumah berkurang. Situasi ini mengakibatkan anak-anak kurang mendapatkan perhatian lebih dalam aspek pendidikan dan banyak dari mereka yang lebih memilih menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain dari pada belajar. Mereka menganggap waktu belajar di sekolah sudah memadai untuk mendukung pendidikan anak-anak mereka, padahal sebenarnya anak-anak diharapkan juga bisa belajar mandiri dirumah dengan bimbingan orang tua selain mendapatkan pelajaran

di sekolah. Waktu tersedia bagi anak di rumah juga lebih banyak dibandingkan waktu yang mereka dapatkan di sekolah, namun rata-rata anak di pedesaan lebih memanfaatkan waktu mereka di rumah untuk bermain saja [8].

Kondisi inilah yang menjadi dasar perlu adanya pengembangan media pembelajaran secara alternatif yang bisa menjangkau anak-anak di desa tersebut. Pemahaman materi pelajaran pada tingkat sekolah dasar mempunyai peranan yang sangat penting bagi siswa, karena hal ini merupakan pondasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dasar pengetahuan dan pemahaman yang kokoh dapat mendukung siswa dalam menguasai materi pembelajaran pada tingkat yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, pelaksanaan program bimbingan belajar untuk siswa sangat penting dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran dasar [9]. Hal tersebut tentu dibutuhkan usaha yang nyata dari semua lapisan masyarakat untuk menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan baik itu di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitar. Bimbingan belajar adalah suatu cara dimana guru memberikan dukungan kepada siswa dengan menciptakan suasana belajar yang mendukung dan inovatif serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi hambatan yang mungkin mereka hadapi sehingga mencapai hasil belajar yang optimal [10]. Berbagai upaya bisa dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan pendidikan ini, salah satunya dengan mengadakan program bimbingan belajar yang merupakan bagian dari bentuk pengabdian pada masyarakat [11]. Pada umumnya jika seseorang termotivasi untuk melakukan sesuatu, seseorang tersebut akan merasa senang dan berusaha untuk mempertahankan rasa senangnya. Begitu juga, apabila seseorang termotivasi untuk belajar, maka perlu untuk meningkatkan perilaku yang positif dalam proses belajar tersebut [12]. Guna meningkatkan motivasi anak selain bimbingan belajar perlu adanya dukungan secara mental dengan memberikan motivasi yang positif seperti memberikan reward yang terlihat memberikan kontribusi positif. Reward yang diberikan tidak harus selalu berupa barang melainkan juga dapat berupa pujian secara lisan [13].

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan tujuan membantu masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan desa, sekaligus memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar dan berkontribusi dalam upaya meningkatkan kemandirian masyarakat. Pada dasarnya, KUKERTA merupakan salah satu cara untuk menerapkan aspek dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya adalah bentuk pengabdian yaitu komitmen terhadap pengabdian kepada masyarakat. Tujuan dari pelaksanaan KUKERTA adalah supaya mahasiswa dapat berpartisipasi secara langsung dan merasakan kepedulian terhadap tantangan-tantangan yang dihadapi oleh masyarakat. Diharapkan, mahasiswa yang mengikuti KUKERTA dapat memberikan ide-ide untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang sedang dihadapi oleh masyarakat [14].

Kelas Ceria hadir sebagai sebuah inisiatif pengabdian masyarakat yang bertujuan menyediakan media edukasi kreatif bagi anak-anak di Kampung Kalobarang Desa Sukamanah. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, Kelas Ceria ingin mengubah pola belajar umum menjadi pengalaman edukasi yang memotivasi dan mengembangkan potensi anak-anak. Program ini menggabungkan berbagai metode belajar seperti permainan edukatif, kegiatan seni, dan eksplorasi kreatif untuk mengembangkan kemampuan daya pikir, emosional, serta kemampuan sosial anak-anak.

Kehadiran Kelas Ceria diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak di Kampung Kalobarang, tetapi juga menanam budaya belajar yang positif dan kreatif serta memperkuat rasa kebersamaan dalam masyarakat desa. Tujuan utama

dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat (PKM) Kelas Ceria di Kampung Kalobarang, Desa Sukamanah, yaitu :

1. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Anak: Mewujudkan perubahan pola belajar yang pasif menjadi pengalaman edukasi yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan dan kegiatan kreatif. Hal ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya semangat dan minat belajar anak yang seringkali disebabkan oleh kurangnya bimbingan di rumah.
2. Membentuk Fondasi Pengetahuan Dasar yang Kuat: Melalui program bimbingan belajar yang inovatif, program ini berfokus pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dasar. Pemahaman yang kokoh ini sangat penting sebagai pondasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
3. Mengembangkan Kemampuan Holistik Anak: Hasil pelaksanaan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan daya pikir (kognitif), emosional, serta kemampuan sosial anak secara menyeluruh, di luar konteks akademik formal.
4. Menyediakan Akses Edukasi Kreatif Alternatif: Menyajikan sebuah media pembelajaran alternatif yang berkualitas dan kreatif, khususnya di daerah pedesaan, sebagai solusi atas tantangan keterbatasan akses pendidikan berkualitas dan kurangnya perhatian orang tua terhadap waktu belajar anak.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam program Kelas Ceria ini terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan dan kreativitas anak-anak di Kampung Kalobarang, Desa Sukamanah. Tahapan tersebut meliputi:

A. Observasi Kegiatan

Sebelum pelaksanaan program, dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pendidikan anak-anak di Kampung Kalobarang Desa Sukamanah. Survei ini melibatkan wawancara dengan Kepala Desa, Ketua RT setempat serta Anggota Kelompok 07 KUKERTA terkait program yang akan dilaksanakan yaitu program Kelas Belajar Ceria.

B. Perancangan Program

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, program Kelas Ceria dirancang dengan pendekatan belajar sambil bermain. Materi pembelajaran mencakup berbagai aspek, seperti seni, sains, yang disampaikan melalui metode interaktif dan kreatif.

C. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Kelas Belajar Ceria dilaksanakan dengan sesi pembelajaran yang berlangsung dua kali seminggu dan berlangsung selama lima minggu dimulai dari 15 Juli hingga 21 Agustus 2025. Setiap sesi melibatkan berbagai aktivitas, seperti permainan edukatif, seni kreatif, dan diskusi kelompok.

D. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Selama pelaksanaan program, dilakukan monitoring secara berkala untuk menilai kemajuan anak-anak. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung dan pengumpulan umpan balik dari peserta.

Dengan metode yang terstruktur dan alat ukur yang tepat, diharapkan program Kelas Ceria dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi anak-anak dan masyarakat di Kampung Kalobarang, Desa Sukamanah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pendampingan anak-anak Kampung Kalobarang Desa Sukamanah melalui kegiatan bimbingan kelas belajar ceria yang dilaksanakan di posko kelompok 07 Desa Sukamanah. Kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu program pengabdian masyarakat bagi mahasiswa KUKERTA sebagai bagian dari pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan banyak manfaat, wawasan dan pengetahuan kepada anak-anak di Kampung Kalobarang Desa Sukamanah, terutama dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar mereka. Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelas belajar ceria ini menggunakan 5 tahapan, yaitu: (1) pemotivasian anak-anak dalam belajar melalui motivasi berorientasi materi (2) penjelasan materi, (3) tanya jawab, (4) Permainan berupa kuis, (5) pemberian reward (hadiah) berupa pujian/penghargaan secara lisan serta berupa barang.



Gambar Tahap 1. Pemberian Motivasi Materi Pembelajaran

Tahapan pertama pemotivasian anak-anak dalam kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan semangat dan minat belajar anak-anak dengan memberikan motivasi yang berhubungan langsung dengan materi yang akan dipelajari. Misalnya, sebelum memulai pembelajaran, mahasiswa/pengajar memberikan alasan mengapa materi tersebut penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari, atau menceritakan sesuatu yang menarik agar anak-anak merasa semangat dan mempunyai rasa ingin tahu. Narasumber pada tahapan pemotivasian anak-anak adalah Mahasiswa-mahasiswa KUKERTA 07 Desa Sukamanah.



Gambar Tahap 2. Penjelasan Materi

Tahapan kedua yaitu penjelasan materi, pada tahap ini mahasiswa/pengajar menyampaikan materi pelajaran secara jelas dan sistematis. Pemilihan Penyampaian disesuaikan dengan kemampuan serta karakter anak-anak agar mudah untuk dipahami. Contohnya pemberian materi diurutkan sesuai kelas jenjang pendidikan di SD/MI. Pemilihan ini juga bisa menggunakan bahasa yang sederhana, alat bantu visual, atau media lain yang mendukung agar anak-anak tetap fokus dan dengan mudah menangkap isi materi. Misalnya dalam pelajaran Bahasa Arab, mahasiswa/pengajar menggunakan media alat berupa *handphone* untuk menunjukkan video animasi pendidikan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut serta diselingi dengan bernyanyi dengan menggunakan bahasa arab supaya anak-anak tidak mudah bosan. Narasumber pada tahapan kedua (penjelasan materi) adalah Mahasiswa-mahasiswa KUKERTA 07 Desa Sukamanah.



Gambar Tahap 3. Tanya Jawab dan Permainan Berupa Kuis

Tahapan ketiga yaitu tahapan tanya jawab, Setelah materi yang telah dipelajari sebelumnya disampaikan, anak-anak diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Kemudian, mahasiswa/pengajar memberikan kesempatan kepada anak-anak lain untuk menjawab pertanyaan tersebut. Tugas mahasiswa/pengajar adalah mengoreksi jawaban siswa agar sesuai dengan penjelasan yang benar serta memberikan jawaban apabila masih ada pertanyaan yang belum terjawab.

Tahapan permainan berupa kuis. Tahapan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan anak-anak dengan diberikan soal-soal yang berfokus pada pelajaran matematika serta diselingi dengan kegiatan refresh otak berupa mewarnai profesi cita-cita yang disukai anak-anak. Tahapan ini juga digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak-anak dalam menerima kegiatan pembelajaran. Hasil dari tahapan ini digunakan untuk menambah nilai plus ketika pembagian reward (hadiah) diakhir kegiatan pembelajaran. Narasumber pada tahapan kedua (penjelasan materi) adalah Mahasiswa-mahasiswa KUKERTA 07 Desa Sukamanah.



Gambar 4. Pemberian Reward

Tahapan pemberian reward (hadiah) berupa pujian/penghargaan secara lisan dan hadiah berupa barang. Tujuan dari tahap ini adalah untuk meningkatkan keaktifan serta sikap antusias anak-anak dalam mengikuti pembelajaran. Reward yang diberikan berupa pujian/penghargaan secara lisan bagi anak-anak yang ikut serta dalam aktivitas dengan antusias hingga selesai, serta mereka juga mendapatkan reward berupa makanan ringan sebagai bentuk apresiasi atas antusiasme anak-anak dalam semangat belajar. Sementara itu reward berupa barang (alat tulis) diberikan kepada anak-anak yang mendapatkan nilai plus. Narasumber pada tahapan kedua (penjelasan materi) adalah Mahasiswa-mahasiswa KUKERTA 07 Desa Sukamanah.

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) melalui program Kelas Ceria berhasil memberikan implikasi positif yang signifikan bagi masyarakat Kampung Kalobarang. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan nyata pada motivasi dan minat belajar anak-anak, yang sebelumnya didominasi oleh waktu bermain karena kurangnya pendampingan orang tua. Lingkungan belajar juga memiliki dampak signifikan, termasuk dukungan dari keluarga, teman sebaya, dan guru. Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik dan relevan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara membangkitkan minat mereka serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pemahaman dan penerapan faktor-faktor tersebut dalam konteks pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa [15].

Program ini berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif, efektif mengatasi keterbatasan akses pendidikan berkualitas di pedesaan. Implikasi langsungnya adalah terbangunnya fondasi pengetahuan dasar yang lebih kuat bagi siswa sebagai bekal jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, Kelas Ceria berkontribusi pada pengembangan kemampuan holistik (kognitif, emosional, dan sosial) anak, membantu mereka menjelajahi dunia belajar melalui metode yang menyenangkan. Secara sosial, inisiatif ini menunjukkan peran nyata mahasiswa dalam pengabdian masyarakat dan secara tidak langsung mendorong kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan dan bimbingan belajar di rumah.

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan proses untuk membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan seseorang. Melalui pendidikan, setiap individu tidak hanya mendapatkan ilmu, tapi juga nilai-nilai moral yang diajarkan oleh seorang guru untuk membentuk kepribadian serta kemampuan dalam berpikir. Pendidikan menjadi dasar utama untuk menciptakan generasi yang cerdas, mandiri, bertanggung jawab dan berguna bagi nusa dan bangsa. Pendidikan bukanlah tanggung jawab lembaga semata. Namun, juga membutuhkan peran aktif serta keterlibatan langsung dari pemerintah dalam mendukung demi kelancaran pendidikan tersebut. Melalui pendekatan yang menyeluruh dan menerima seseorang tanpa memandang perbedaan latarbelakang, pendidikan bisa menjadi solusi untuk mengurangi kesenjangan sosial, meningkatkan kualitas hidup, dan menciptakan masa depan yang lebih baik. Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) melalui program Kelas Ceria berhasil memberikan implikasi positif yang signifikan bagi masyarakat Kampung Kalobarang. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan nyata pada motivasi dan minat belajar anak-anak, yang sebelumnya didominasi oleh waktu bermain karena kurangnya pendampingan orang tua. Program ini berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif, efektif mengatasi keterbatasan akses pendidikan berkualitas di pedesaan. Implikasi langsungnya adalah terbangunnya fondasi pengetahuan dasar yang lebih kuat bagi siswa sebagai bekal jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, Kelas Ceria berkontribusi pada pengembangan kemampuan holistik (kognitif, emosional, dan sosial) anak, membantu mereka menjelajahi dunia belajar melalui metode yang



menyenangkan. Secara sosial, inisiatif ini menunjukkan peran nyata mahasiswa dalam pengabdian masyarakat dan secara tidak langsung mendorong kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan dan bimbingan belajar di rumah. Dengan adanya kegiatan program Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) kami selaku mahasiswa melihat pentingnya pendidikan di kampung Kalobarang Desa Sukamanah dan mengingat kurangnya daya minat belajar anak-anak serta kurangnya sumber daya pengajar di kampung tersebut. Melalui Kelas Belajar Ceria kami mencoba untuk mengajak dan menciptakan ruang belajar yang menyenangkan bagi anak-anak, bukan hanya tentang belajar mengajar, Kelas Belajar Ceria menjadi wadah tumbuhnya kreativitas, kebersamaan, dan semangat literasi di tengah pedesaan.

REFERENSI

- [1] Apreriri Cahyani, Tuti Nurhaningsih, Netti Karnati, and Desi Rahmawati, "Kuliah Kerja Nyata Sebagai Implementasi Pendidikan Berbasis Masyarakat di Perguruan Tinggi," *J. Kaji. dan Penelit. Umum*, vol. 2, no. 2, pp. 19–29, Apr. 2024, <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i2.726>
- [2] M. Maftuhah, K. Khozin, and M. Nurhakim, "The Rahmatal Lil Alamien Islamic Education Paradigm in Various Perspectives," *Nat. J. Kaji. dan Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, pp. 391–402, 2024, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v9i1.4445>
- [3] H. M. Z. W. Widad *et al.*, "Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Desa Batukuwung," *Bantenese J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 20–34, 2022, <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v4i1.4484>
- [4] N. W. . Darmayanti and I. N. Sueca, "Pendampingan Bimbingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sd Dusun Buruan Tampaksiring Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa," *SELAPARANG J. Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, vol. 3, no. 2, p. 207, 2020, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.2206>
- [5] R. R. Aliyyah *et al.*, "Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar," *ALMUJTAMAE J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 92–99, 2024, <https://doi.org/10.30997/almujtamae.v4i1.11585>
- [6] M. F. Siswopranoto, "Standar Mutu Pendidikan," *Al-Idaroh J. Stud. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 17–29, 2022, <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v6i1.372>
- [7] D. P. Juita, P. Priya, M. Azwardi, and A. Amra, "Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Lembaga Pendidikan," *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 5, no. 3, pp. 3068–3077, 2024, <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>
- [8] D. Yuliana, "Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Gratis Di Desa Gebangan," *MATAPPA J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, p. 10, 2019, <https://doi.org/10.31100/matappa.v2i1.287>
- [9] Y. Lelloltery *et al.*, "Pengabdian Mahasiswa Melalui Program Bimbingan Belajar Pada Siswa SD Inpres Werwaru," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 3, pp. 221–227, 2023, <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.106>
- [10] M. A. Sormin, N. Ginting, F. S. Harahap, R. Ariaji, M. L. Harahap, and J. K. Pardede, "Di Kelurahan Pancuran Pinang Sibolga Sambas," *J. Pengabdi. Masy. Sapangambe Manotoktok Hitei*, vol. 4, pp. 94–96, 2024, <https://doi.org/10.36985/p8ww9p12>
- [11] A. Santoso and Y. Rusmawati, "Pendampingan Belajar Siswa di Rumah melalui Kegiatan Bimbingan Belajar di Desa Guci Karanggeneng Lamongan," *J. Abdimas Berdaya J. Pembelajaran, Pemberdaya. dan Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 02, pp. 36–43, 2019, <https://doi.org/10.30736/jab.v2i02.7>
- [12] Suwandi, Widya Jati Lestari, and Ilwan Syafrinal, "Inovasi Pendampingan Bimbingan



- Belajar Anak Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *ABDIKAN J. Pengabdi. Masy. Bid. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–32, 2022, <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i1.91>
- [13] J. Amelia, “Pentingnya Penerapan Bimbingan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19 di Desa Bronjong Kecamatan Bluluk,” *Jumat Ekon. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 76–81, Aug. 2021, <https://doi.org/10.32764/abdimasekon.v2i2.1893>
- [14] J. M. Lainsamputty *et al.*, “Meningkatkan Kesadaran Belajar Melalui Bimbingan Belajar Pada Anak-Anak Dusun Syota,” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 4, pp. 400–405, 2023, <https://doi.org/10.59025/js.v2i4.144>
- [15] Y. Baihaqi, I. H. Prasasti, and F. P. K., “Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Program Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-Anak Tpa Mutiara Al Hadi Rt 22 Rw 04 Imopuro,” *J. Bagimu Negeri*, vol. 7, no. 2, pp. 260–266, 2023, <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v7i2.2301>.