

## **Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten**

**Natasya Aliyya Ayuningtyas<sup>1</sup>, Khodijah Gadis Arivia<sup>2</sup>, Rizki Afifah Ramadhani<sup>3</sup>, Ilham Amirul Muttaqin<sup>4</sup>, Fadilah Nur Sugiyanto<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Akuntansi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Bahasa, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Sejarah Peradaban Islam, Fakultas Adab dan Bahasa, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

<sup>5</sup>Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

Penulis korespondensi: Natasya Aliyya

E-mail: natasyaayuningtyas2@gmail.com

Diterima: 16 Agustus 2026 | Direvisi: 09 Oktober 2026 | Disetujui: 11 Oktober 2026 | Online: 31 Oktober 2026

© Penulis 2026

### **Abstrak**

Rumah Pintar Kalangan merupakan salah satu bentuk pendidikan nonformal yang hadir sebagai alternatif kegiatan positif bagi anak-anak di Desa Tugu, Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten. Program ini bertujuan mendukung peningkatan motivasi belajar, kreativitas, dan pengembangan soft skills anak melalui kegiatan pendampingan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Rumah Pintar Kalangan memiliki sekitar 40 peserta yang terdiri atas anak-anak usia taman kanak-kanak hingga sekolah dasar yang secara konsisten mengikuti kegiatan pembelajaran rutin. Metode pelaksanaan meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Kegiatan pendampingan dilaksanakan melalui pembelajaran tematik, permainan edukatif, aktivitas kreativitas, pemutaran film edukatif, diskusi, kuis, serta pemberian motivasi belajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang umur peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, kemampuan berkomunikasi, serta keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat. Program ini juga memperoleh tanggapan positif dari pengelola Rumah Pintar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan nonformal berbasis masyarakat berpotensi menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran sekaligus pengembangan karakter dan soft skills anak.

**Kata kunci:** anak-anak; kreativitas; rumah pintar; keterampilan

### **Abstract**

Rumah Pintar Kalangan is a non-formal education program that serves as an alternative source of positive activities for children in Tugu Village, Cawas Subdistrict, Klaten Regency. The program aims to boost children's motivation to learn and foster their creativity while developing their soft skills through interactive and enjoyable educational activities. Rumah Pintar Kalangan has approximately 40 participants, ranging in age from kindergarten to elementary school, who consistently attend regular learning sessions. The implementation process consists of the preparation, execution, monitoring, and evaluation stages. Supporting activities are conducted through thematic learning, educational games, creative projects, screenings of educational films, discussions, quizzes, and motivational sessions tailored to the participants' characteristics and age groups. The results indicate that the use of creative and interactive teaching methods successfully increased attendance, active participation, enthusiasm, communication skills, and the participants' confidence in expressing their opinions. The program also received positive feedback from the Smart House administrators for successfully creating a more

conducive and enjoyable learning environment. These findings indicate that community-based non-formal education has the potential to serve as an effective alternative for supporting both academic learning and the development of children's character and soft skills.

**Keywords:** children; creativity; rumah pintar; soft skills

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen kunci dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif (Hitka et al., 2019; Karoso et al., 2024). Melalui proses pembelajaran yang terencana, individu diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman sebagai bekal menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika kehidupan bermasyarakat. Selain berorientasi pada peningkatan kompetensi akademik, pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai positif sehingga mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Upaya mewujudkan tujuan tersebut tidak hanya dilakukan melalui jalur pendidikan formal, tetapi juga melalui pendidikan nonformal yang berfungsi sebagai pelengkap, penambah, dan/atau pengganti pendidikan formal (Alwi et al., 2022). Berdasarkan (Republik Indonesia, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nonformal diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Melalui pendekatan yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik, jalur pendidikan ini mampu memberikan kesempatan belajar bagi berbagai kelompok masyarakat, khususnya anak usia sekolah yang memerlukan pendampingan belajar di luar lingkungan sekolah.

Kegiatan belajar di luar jam sekolah memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memperdalam pemahaman terhadap materi yang diperoleh di sekolah. Penerapan metode dan media pembelajaran yang bervariasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Pane et al., 2023). Keberadaan program pendidikan nonformal berbasis masyarakat ini menjadi salah satu potensi dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak. Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang berkembang di masyarakat adalah Rumah Pintar Kalangan di Desa Tugu, Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten. Rumah Pintar Kalangan didirikan atas kepedulian warga terhadap anak-anak yang pada waktu luang lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain telepon pintar dibandingkan melakukan kegiatan yang bersifat edukatif.

Rumah Pintar Kalangan diikuti oleh sekitar 40 anak usia TK hingga SD dan menyelenggarakan kegiatan belajar secara rutin setiap hari Selasa sore dengan melibatkan tutor dari unsur masyarakat. Keberadaan Rumah Pintar Kalangan menjadi potensi dalam menyediakan layanan pendidikan nonformal yang mendukung proses belajar anak sekaligus membangun lingkungan belajar yang positif di masyarakat. Hasil observasi dan wawancara dengan pengelola Rumah Pintar Kalangan menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti kegiatan memiliki rentang usia, karakter, dan kemampuan belajar yang beragam. Kondisi tersebut menuntut tutor untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar setiap peserta dapat mengikuti kegiatan secara optimal. Penerapan pembelajaran inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa ingin tahu peserta didik (Arya Aditya et al., 2025). Berdasarkan dari kondisi tersebut maka diperlukan inovasi pembelajaran melalui penerapan metode yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan kreativitas dan soft skills anak. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh (Simamora & Gulo, 2026) bahwa pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar, mengurangi kebosanan, serta mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdahulu menunjukkan bahwa pendidikan nonformal melalui program Rumah Pintar maupun bimbingan belajar memberikan kontribusi positif

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

dalam mendukung proses pembelajaran anak. Hasil penelitian (Arsyad et al., 2025) menunjukkan bahwa program Rumah Pintar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan. Sejalan dengan penelitian tersebut, (Larasati & Nur Fadilah, 2023; Pane et al., 2023; Rosadi et al., 2022) menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan belajar dengan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan didukung media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, minat, serta hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan nonformal berperan sebagai pendukung pembelajaran di luar sekolah serta membantu mengatasi berbagai permasalahan belajar yang dihadapi peserta didik. Meskipun demikian, kegiatan pengabdian tersebut sebelumnya masih cenderung berfokus pada peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih beragam seperti pengembangan kreativitas, pembelajaran bahasa inggris yang disesuaikan dengan jenjang kelas, serta film edukatif yang mengandung nilai-nilai karakter. Kegiatan tersebut dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di rumah pintar kalangan sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan karakter peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah: (1) Meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik di rumah pintar kalangan melalui pendampingan yang interaktif dan menyenangkan; (2) Membantu pemahaman materi peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikannya; (3) Mengembangkan kreativitas dan soft skills peserta didik melalui kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan keberanian menyampaikan pendapat.

## **METODE**

### **Lokasi dan Mitra**

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam rangka kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok 40 Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta di Desa Tugu, Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Kegiatan dilaksanakan di Rumah Pintar Kalangan dengan melibatkan pengelola dan guru Rumah Pintar Kalangan sebagai mitra kegiatan. Sasaran program ini adalah anak-anak jenjang Taman Kanak-kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD). Kegiatan pendampingan pembelajaran dilaksanakan setiap hari Selasa pada pukul 15.30–17.00 WIB, yaitu pada tanggal 14, 21, dan 28 Juli 2026.

### **Tahap Kegiatan**

Pelaksanaan program dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi dan monitoring. Tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk memastikan kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta dan tujuan program (Zalukhu et al., 2026).

#### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dilaksanakan pada 24 Juni 2026. Kegiatan diawali dengan wawancara bersama pengelola Rumah Pintar Kalangan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta, jadwal kegiatan, kondisi pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik. Dilakukannya observasi terhadap lingkungan dan kegiatan pembelajaran di Rumah Pintar Kalangan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi serta kebutuhan peserta (Kamarubiani et al., 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, mahasiswa KKN menyusun perencanaan kegiatan pendampingan pembelajaran yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan karakteristik peserta. Perencanaan meliputi penentuan materi pembelajaran, penyusunan aktivitas pendampingan, serta pemilihan permainan edukatif yang dapat mendukung keterlibatan peserta selama kegiatan.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan dilakukan pada tanggal 14, 21, dan 28 Juli 2026 melalui kegiatan pendampingan pembelajaran yang dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan. Kegiatan

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

didampingi oleh mahasiswa KKN Kelompok 40 bersama guru Rumah Pintar Kalangan. Materi pembelajaran diberikan dengan menyesuaikan jenjang pendidikan dan kemampuan peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga dipadukan dengan permainan edukatif, sesi tanya jawab, dan pemberian motivasi belajar. Permainan edukatif digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong peserta untuk berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Kurniawati et al., 2025).

### **Tahap Evaluasi dan Monitoring**

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta, keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, serta kesesuaian pelaksanaan dengan perencanaan yang telah disusun. Monitoring dilakukan untuk mengetahui kondisi pelaksanaan kegiatan secara langsung dan mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya.

Evaluasi dilakukan setelah rangkaian kegiatan melalui observasi dan wawancara dengan pengelola serta guru Rumah Pintar Kalangan. Evaluasi mencakup beberapa aspek, yaitu tingkat kehadiran peserta, keaktifan selama pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, kemampuan memahami materi yang diberikan, serta tanggapan pengelola dan guru terhadap pelaksanaan program. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan dan sebagai bahan perbaikan pelaksanaan pendampingan pembelajaran.

### **Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan program pendampingan pembelajaran ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu:

1. Keterlibatan dan keaktifan peserta selama kegiatan pembelajaran.
2. Antusiasme peserta didik dalam mengikuti materi, permainan edukatif, dan sesi tanya jawab.
3. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.
4. Kreativitas dan keberanian peserta dalam menyampaikan pendapat.
5. Tanggapan positif dari pengelola dan guru Rumah Pintar Kalangan terhadap pelaksanaan kegiatan.

Indikator tersebut digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan program dalam mendukung proses pembelajaran serta pengembangan kreativitas dan soft skills peserta.

### **Teknik Analisis Data**

Data kegiatan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama maupun setelah kegiatan berlangsung (Wati, 2026). Data hasil observasi digunakan untuk menggambarkan keterlibatan, keaktifan, dan antusiasme peserta selama proses pembelajaran. Data hasil wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan serta evaluasi dari pengelola dan guru Rumah Pintar Kalangan terhadap pelaksanaan program, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung kegiatan.

Data yang telah diperoleh selanjutnya dideskripsikan dan diinterpretasikan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan keterlaksanaan program dan manfaat kegiatan pendampingan pembelajaran bagi peserta di Rumah Pintar Kalangan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan kegiatan**

Pelaksanaan program pendampingan pembelajaran dilaksanakan di Rumah Pintar Kalangan, sebuah lembaga pendidikan nonformal yang dikelola secara swadaya oleh masyarakat di Dusun Kalangan, Desa Tugu, Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

Paulus Mokiha selaku pendiri dan pengelola, Rumah Pintar Kalangan didirikan sebagai alternatif kegiatan positif bagi anak-anak untuk mengurangi penggunaan gawai pada waktu luang sekaligus menyediakan ruang belajar yang nyaman dan menyenangkan. Saat ini, Rumah Pintar Kalangan diikuti oleh sekitar 40 anak usia TK hingga SD yang mengikuti kegiatan secara rutin setiap hari Selasa. Program pembelajaran dilaksanakan secara tematik yang mencakup mata pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, IPA, serta kegiatan pengembangan kreativitas melalui seni, kerajinan, dan praktik menanam. Sesuai dengan slogan Rumah Pintar Kalangan, pendampingan dilakukan dengan pendekatan *handle with love* yang mengedepankan kasih sayang dalam proses belajar sehingga tidak hanya mendukung perkembangan akademik, tetapi juga membentuk karakter, kreativitas, dan kemampuan sosial anak-anak.

Rangkaian persiapan dilakukan oleh tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta kelompok 40 sebelum melakukan pendampingan pembelajaran untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai dengan kebutuhan peserta. Persiapan diawali melalui koordinasi internal tim untuk menyusun rancangan kegiatan, menentukan capaian pembelajaran pada setiap pertemuan, serta membagi tugas sesuai kompetensi masing-masing anggota. Tim melakukan identifikasi karakteristik peserta berdasarkan jenjang pendidikan agar materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kelas anak. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, disusun materi pembelajaran yang berbeda untuk setiap kelompok kelas, mulai dari peserta tingkat TK hingga kelas VI sekolah dasar.

Selain menyusun materi, tim juga mempersiapkan media pembelajaran yang menarik agar proses belajar berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Media yang dipersiapkan meliputi permainan edukatif (*fun games*), lembar aktivitas kreativitas, bahan ajar Bahasa Inggris sesuai jenjang kelas, lembar latihan yang dicetak untuk setiap kelompok, media pembelajaran berbasis lagu (*English songs*), serta media audio visual berupa film edukatif yang memuat nilai-nilai karakter. Pemilihan media tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kerjasama peserta selama kegiatan berlangsung. Tim juga melakukan pembagian peran fasilitator pada setiap kelompok belajar. Pembagian ini bertujuan agar proses pendampingan lebih optimal, mengingat peserta memiliki rentang usia dan kemampuan belajar yang beragam. Dengan adanya persiapan yang terstruktur, pelaksanaan program diharapkan dapat berlangsung secara sistematis dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi seluruh peserta.

Pada bulan Juli 2026, Program Rumah Pintar Kalangan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Selasa, 14 Juli 2026 kegiatan diawali dengan sesi pengenalan antara mahasiswa KKN dan peserta melalui *fun games* sebagai *ice breaking* untuk membangun kedekatan dan meningkatkan antusiasme peserta didik. Peserta mengikuti kegiatan stimulasi kreativitas melalui aktivitas menggambar bebas. Setiap peserta didik diberikan selembar kertas yang berisi sebuah gambar lingkaran sebagai stimulus awal, kemudian diminta mengembangkan gambar tersebut menjadi berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing (Gambar 1).



**Gambar 1.** Kegiatan kreativitas menggambar bebas dari bentuk lingkaran.

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

Pertemuan kedua pada hari Selasa, 21 Juli 2026 dilakukan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang dilaksanakan dengan menyesuaikan tingkat kemampuan dan jenjang pendidikan peserta, sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami. Peserta TK dan kelas I dikenalkan pada kosakata dasar berupa angka (*numbers*) seperti *one, two, three*, dan seterusnya sebagai langkah awal mengenal Bahasa Inggris. Peserta kelas II mempelajari operasi hitung sederhana menggunakan Bahasa Inggris, misalnya *one plus three equals four*, sehingga tidak hanya mengenal angka tetapi juga memahami penggunaan angka dalam kalimat sederhana. Selanjutnya, peserta kelas III mempelajari ungkapan sehari-hari (*daily expressions*) seperti *Good morning, How are you?, dan Thank you* untuk melatih kemampuan berkomunikasi dalam situasi sederhana. Peserta kelas IV dan V belajar memperkenalkan hobi menggunakan pola kalimat sederhana, seperti *My hobby is dancing* atau *My hobby is playing football*, sehingga mampu menyampaikan informasi mengenai diri sendiri. Sementara itu, peserta kelas VI mempelajari cara mendeskripsikan benda menggunakan kalimat sederhana, misalnya *This is a cat. The cat is black*, sebagai latihan menyusun kalimat deskriptif dalam Bahasa Inggris (Gambar 2 – Gambar 6).



**Gambar 2.** Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris Kelas TK-Kelas I SD.



**Gambar 3.** Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II SD.



**Gambar 4.** Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III SD.



**Gambar 5.** Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV-V SD.



**Gambar 6.** Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD.

Pertemuan ketiga pada hari Selasa, 28 Juli 2026 peserta mengikuti pemutaran film edukatif yang memuat nilai-nilai karakter, seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kepedulian. Setelah pemutaran film, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi bersama peserta untuk mengidentifikasi pesan moral serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu juga dilakukan *quiz* dengan memberikan pertanyaan pertanyaan tentang isi film edukatif tersebut (Gambar 7 – Gambar 8).



**Gambar 7.** Nonton bersama film edukatif.



**Gambar 8.** Anak-anak maju menjawab *quiz* tentang isi film.

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

## Hasil Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan melalui observasi dan refleksi pada setiap pertemuan, serta wawancara dengan pengelola dan guru Rumah Pintar Kalangan. Capaian program dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan lima indikator keberhasilan, yaitu tingkat kehadiran dan partisipasi peserta, antusiasme selama mengikuti pembelajaran, kemampuan berkomunikasi, kemampuan dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan kelompok belajar serta respon pengelola. Evaluasi pelaksanaan program dilakukan dengan mengacu pada indikator keberhasilan dan bukti hasil observasi selama kegiatan. Ringkasan indikator dan bukti ketercapaiannya disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Indikator keberhasilan dan bukti dukung ketercapaian program Rumah Pintar Kalangan

| No | Indikator keberhasilan                           | Bukti dukung ketercapaian                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Partisipasi peserta                              | Keterlibatan peserta terlihat dari keikutsertaan dalam setiap rangkaian kegiatan, yaitu 37 peserta pada pertemuan pertama, 33 peserta pada pertemuan kedua, dan 27 peserta pada pertemuan ketiga. Peserta terlibat dalam aktivitas menggambar, pembelajaran Bahasa Inggris, serta pemutaran film edukatif dan <i>quiz</i> .            |
| 2  | Antusiasme peserta                               | Kegiatan dilaksanakan melalui acara <i>fun games</i> , pembelajaran seperti Bahasa Inggris menggunakan pengulangan tanya jawab dan lagu, serta pemutaran film edukatif yang dilanjutkan diskusi dan kuis. Bukti ini menunjukkan bentuk partisipasi yang difasilitasi, tetapi tingkat antusiasme belum didukung skor pengukuran khusus. |
| 3  | Pemahaman materi                                 | Hasil latihan Bahasa Inggris dilaporkan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dapat menyelesaikan tugas sesuai jenjangnya. Pada kuis setelah pemutaran film edukatif, empat anak maju menjawab pertanyaan dan seluruh jawaban yang tercatat benar.                                                                                  |
| 4  | Kreativitas dan keberanian menyampaikan pendapat | Hasil gambar bervariasi, antara lain bunga, wajah manusia, pemandangan, dan bola. Catatan observasi juga menunjukkan peserta menjelaskan karya kepada teman. Pada sesi kuis di pertemuan ke tiga, terdapat 10 peserta secara sukarela maju untuk menjawab pertanyaan dari isi film yang ditayangkan.                                   |



**Gambar 9.** Hasil kreativitas menggambar bebas dari bentuk lingkaran.

Pada pertemuan pertama, 37 peserta yang hadir menghasilkan gambar yang bervariasi, seperti bunga, wajah manusia, pemandangan, bola dan lain-lain (Gambar 2). Berdasarkan hasil pengamatan

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan *soft skills* anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

terhadap karya peserta didik menunjukkan adanya perbedaan dalam pengembangan bentuk berdasarkan jenjang usia. Peserta TK hingga kelas II SD cenderung mengembangkan bentuk lingkaran menjadi bentuk yang lebih sederhana dengan memberikan dua hingga tiga warna. Sementara itu, peserta kelas III hingga kelas VI SD cenderung memadukan beberapa bentuk menjadi gambar yang lebih terperinci dengan variasi warna yang beragam. Hasil tersebut menunjukkan adanya keragaman cara peserta didik dalam mengembangkan bentuk awal menjadi objek visual yang sesuai dengan imajinasi dan tahap perkembangan masing-masing. Selain dari hasil karya, catatan observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Peserta mampu menentukan objek gambar secara mandiri sesuai dengan gagasan masing-masing, bertukar ide dengan teman dalam mengembangkan gambar, serta menjelaskan karyanya di hadapan teman-teman. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas menggambar bebas memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara visual sekaligus melatih keberanian dalam menyampaikan pendapat, kemampuan berkomunikasi, dan interaksi antarpeserta. Secara keseluruhan, penggunaan bentuk lingkaran sebagai stimulus sederhana menghasilkan beragam respons visual peserta didik. Dengan demikian, aktivitas menggambar bebas dapat digunakan sebagai salah satu bentuk pembelajaran nonformal yang memberikan ruang bagi ekspresi kreatif sekaligus mendukung pengembangan *soft skills* peserta didik.

Pada pertemuan kedua, sebanyak 33 peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan jenjang kelas masing-masing. Materi disampaikan melalui metode pembelajaran aktif yang dipadukan dengan pengulangan pengucapan, tanya jawab, serta lagu-lagu Berbahasa Inggris untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan tersebut membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran, berani mengucapkan kosakata baru, dan lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Sebagai evaluasi, setiap kelompok diberikan lembar latihan yang disesuaikan dengan tingkat kelas masing-masing. Peserta TK dan kelas I mampu menyebutkan angka satu hingga sepuluh dalam Bahasa Inggris, pemahaman tersebut terlihat dari permainan tebak angka yang ditunjukkan secara acak (Gambar 2). Peserta kelas II mampu menyebutkan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan Bahasa Inggris (Gambar 3). Peserta kelas III mampu mengungkapkan kalimat sehari-hari dalam Bahasa Inggris (Gambar 4). Peserta kelas IV dan V mampu menyusun dan menyampaikan kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris untuk memperkenalkan hobi masing-masing dengan menggunakan kosakata yang telah dipelajari (Gambar 5). Sementara itu, peserta kelas VI mampu menyusun dan menyampaikan kalimat sederhana untuk mendeskripsikan benda atau objek di sekitar lingkungan dalam Bahasa Inggris, seperti *This is a cat* (Gambar 6). Berdasarkan Hasil latihan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tugas dengan baik serta mengalami peningkatan dalam mengenal kosakata, menyusun kalimat sederhana, dan menggunakan ungkapan dasar Bahasa Inggris sesuai materi yang telah diberikan.

Pada pertemuan ketiga, sebanyak 27 peserta didik mengikuti kegiatan pemutaran film yang dilanjutkan dengan sesi kuis untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap isi film. Pada sesi *quiz*, sebanyak 10 peserta didik maju untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, sedangkan empat di antaranya terdokumentasi dalam (Gambar 8). Pertanyaan kuis disesuaikan dengan jenjang kelas dan kemampuan peserta didik. Peserta dari kelas rendah diberikan pertanyaan sederhana, seperti mengidentifikasi nama tokoh dalam film dan menjelaskan alasan tokoh melakukan tindakan tertentu. Sementara itu, peserta dari kelas tinggi diberikan pertanyaan yang lebih kompleks, seperti mengidentifikasi pelajaran atau nilai positif yang dapat diambil dari film. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik yang maju mampu memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Sehingga rangkaian kegiatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta kemampuan menghubungkan nilai-nilai positif dari film dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari.

## Pembahasan

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan *soft skills* anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

Hasil evaluasi kegiatan di Rumah Pintar Kalangan menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang dipadukan dengan permainan edukatif dan aktivitas kolaboratif mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung. Temuan ini sejalan dengan Juliana et al., (2023) yang melaporkan bahwa kegiatan pendampingan belajar yang dikemas secara interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga sejalan dengan Arsyad et al., (2022) yang menunjukkan bahwa Rumah Pintar dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk mendukung minat belajar. Sementara itu, Pane et al., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam bimbingan belajar dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan serta mendukung motivasi dan minat belajar. Meskipun demikian, kegiatan di Rumah Pintar Kalangan memiliki perbedaan karena tidak hanya berfokus pada pendampingan akademik dan minat belajar, tetapi juga memadukan aktivitas menggambar, pembelajaran Bahasa Inggris, permainan edukatif, dan diskusi film untuk memberikan ruang bagi anak dalam mengekspresikan kreativitas, berkomunikasi, berinteraksi, dan menyampaikan pendapat. Dengan demikian, kontribusi kegiatan ini terletak pada pengintegrasian pembelajaran akademik dengan aktivitas kreatif dan interaktif dalam pendidikan nonformal yang mendukung pengembangan kreativitas dan *soft skills* anak.

### **Dampak Kegiatan terhadap Mitra**

Rumah Pintar Kalangan berhasil menjadi "rumah kedua" bagi anak-anak Desa Tugu. Program ini tidak hanya membantu memperkuat pemahaman materi pelajaran sekolah, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif, aman, dan menyenangkan. Melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang dikemas secara interaktif, anak-anak menjadi lebih antusias mengikuti proses belajar, berani bertanya, aktif berdiskusi, serta mampu mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial melalui permainan edukatif. Keberadaan Rumah Pintar Kalangan memperlihatkan bahwa inisiatif masyarakat dapat menjadi bentuk nyata penyelenggaraan pendidikan nonformal yang melengkapi proses pembelajaran formal sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak.

Selain itu, pengelola dan guru Rumah Pintar Kalangan memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan program karena metode pembelajaran yang diterapkan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penerapan variasi metode dan media ini juga memberikan alternatif bagi pengelola dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang beragam sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta.

### **Kendala, Luaran, dan Keberlanjutan Program**

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, di antaranya keterbatasan sarana dan prasarana, penyesuaian jadwal dengan kalender pendidikan, serta perbedaan rentang usia dan karakteristik belajar peserta yang menyebabkan pengelola perlu memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Kendala tersebut diatasi melalui koordinasi dan kerja sama antara pengelola dalam membagi tugas pendampingan sesuai kebutuhan anak, serta menerapkan pembelajaran yang diselingi permainan edukatif dan aktivitas menarik sehingga suasana belajar tetap kondusif dan menyenangkan. Melalui upaya tersebut, kegiatan pendampingan dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan beberapa luaran, yang meliputi materi dan bahan ajar sesuai jenjang kelas, media pembelajaran berupa permainan edukatif, lembar aktivitas, lembar latihan, kegiatan menyanyi dan film edukatif, karya gambar peserta didik, dokumentasi kegiatan, serta artikel pengabdian kepada masyarakat. Luaran tersebut diharapkan dapat terus dimanfaatkan secara keberlanjutan karena program didukung oleh komitmen pengelola Rumah Pintar Kalangan untuk terus melaksanakan kegiatan belajar secara rutin dengan memanfaatkan metode pembelajaran kreatif yang telah diterapkan, sehingga program diharapkan tetap memberikan manfaat bagi anak-anak Desa Tugu secara berkelanjutan.

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

## SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program pendampingan pembelajaran di Rumah Pintar Kalangan menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan mampu mendukung tercapainya tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi, kerjasama, kreativitas, dan rasa percaya diri anak. Hasil evaluasi berdasarkan observasi dan refleksi pada setiap pertemuan menunjukkan tingginya tingkat kehadiran dan partisipasi peserta, antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta kemampuan menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Selain memberikan dampak positif bagi peserta didik, program ini juga memperkuat kapasitas pengelola dalam mengelola pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan karakteristik anak yang beragam. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sinergi antara masyarakat, relawan, dan mahasiswa melalui pendidikan nonformal dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sekaligus mendukung pengembangan karakter dan soft skills anak. Oleh karena itu, model pendampingan yang diterapkan di Rumah Pintar Kalangan berpotensi untuk diterapkan dan dikembangkan pada komunitas belajar atau rumah pintar lain yang memiliki karakteristik serupa.

Keberlanjutan program pendampingan pembelajaran di Rumah Pintar Kalangan perlu terus didukung melalui pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan penyediaan media belajar yang beragam. Pada kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan dilakukan evaluasi yang lebih terstruktur dengan menggunakan instrumen pengukuran yang mampu mengidentifikasi perubahan motivasi belajar, kemampuan akademik, dan perkembangan soft skills peserta secara lebih komprehensif. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana serta perbedaan rentang usia peserta yang masih menjadi tantangan perlu menjadi perhatian dalam pengembangan program berikutnya sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berlangsung lebih efektif dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyamakan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah membantu pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN), sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini bisa berjalan lancar. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Ibu Fadilah Nur Sugiyanto, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Lapangan, atas bimbingan dan petunjuk yang diberikan sepanjang pelaksanaan kegiatan KKN hingga proses penyelesaian artikel ini. Apresiasi yang tulus disampaikan kepada Pemerintah Desa Tugu atas dukungan serta kerja sama yang telah diberikan selama pelaksanaan program tersebut. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para pengelola Rumah Pintar Kalangan, yaitu Ibu Paulus Mokiha, Ibu Rina, Ibu Lia, dan Ibu Marsih, yang telah memberikan kesempatan serta membimbing penulis untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar di Rumah Pintar Kalangan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh masyarakat Desa Tugu serta para anak-anak yang mengikuti program Rumah Pintar Kalangan atas partisipasi dan semangat yang baik selama pelaksanaan kegiatan, sehingga semua rangkaian program pengabdian dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat bagi semua pihak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, M., Nurfadilah, K., & Hilman, C. (2022). *Pendidikan Luar Sekolah dalam Kerangka Pendidikan Sepanjang Hayat*. Retrieved <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Arsyad, A. A., Rabiah Adawia, A., Jubair, M., Marwansyah, A., Dewi, M., Alfianti, S. M., Sartika, D., Ipa, P., Negeri Makassar, U., Guru, P., Dasar, S., & Makassar, U. N. (2022). Peranan Rumah Pintar bagi Siswa dalam Mengembangkan Minat Belajar di Luar Jam Pelajaran Sekolah. In *Judul Artikel. Nama Jurnal* (Vol. 1, Number 1). Retrieved <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>
- Aditya, A., Ajiji, A., Hasan, A. W., Rahim, S. D. R., & Kadir, W. (2025). Meningkatkan Karakter Dan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 3(2), 11-16. <https://doi.org/10.59435/jipnas.v3i2.343>

Rumah pintar kalangan sebagai wadah kreativitas dan pengembangan soft skills anak-anak di Desa Tugu, Cawas, Klaten

- Hitka, M., Kucharčíková, A., Štarchoň, P., Balážová, Ž., Lukáč, M., & Stacho, Z. (2019). Knowledge and human capital as sustainable competitive advantage in human resource management. *Sustainability (Switzerland)*, 11(18). <https://doi.org/10.3390/su11184985>
- Juliana, F., Fi, F., Sopia, Ia, Perlita Rahma, N., Patimah, S., Mulyani, S., Agustiani Pendidikan Matematika, N., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muhammadiyah Sukabumi, U., Sukabumi, K., & Barat, J. (2023). *PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI PANTI ASUHAN UMMU SALAMAH*. 7(4).
- Kamarubiani, N., Azzahra Putri, A., & Vionika, V. (2024). Perencanaan Program Pendidikan Masyarakat Sekitar Rumah Pintar Al-Barokah, Sumedang. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 9(1). <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>
- Karoso, S., Handayani, W., Handayani, E. W., & Yanuarti, S. (2024). The Role of Human Resource Management Strategy in Creating Superior Quality Educators. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(3), 596–615. <https://doi.org/10.31538/ndhq.v9i3.7>
- Kurniawati, R., Sari, N., Penulis, lembaga, & STKIP Subang Institusi, P. (2025). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8747>
- Larasati, L., & Nur Fadilah, A. (2023). Kaitan Antara Pendidikan Non-Formal (Bimbingan Belajar) Dengan Hasil Belajar Anak Desa Jambuluwuk. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6515>
- Pane, J., Marselina Tumanggor, R., Silaban, B., Situmeang, S., & Natania Lumbantobing, N. (2023). *Ahsana Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran*. 1(1), 12–16. <https://doi.org/10.25008/ahsana.v1i1.307>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (20; p. 57). Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Rosadi, R., Gunawan, H., Manjato, A., Hakim, M., & Yuniati, I. (2022). Bimbingan Belajar (Solusi dalam Mengatasi Permasalahan di RT. 05 dalam Bidang Pendidikan). *Jurnal Al-Maun*, 1(1).
- Simamora, L. R. T., & Gulo, R. M. W. (2026). *MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN KREATIF DAN MENYENANGKAN*. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 1760–1777. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3544>
- Wati, S. (2026). *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi Pelatihan dan Pendampingan Penerapan Inquiry-Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dan Siswa*. 5(2). <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v5i2.40142>
- Zalukhu, A., Adha, N. N., Siregar, S. A., Siringoringo, A. L., & Hutagaol, B. T. (2026). *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Pendampingan belajar melalui program bimbingan belajar gratis untuk meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa di Desa Parbuluan IV*. 10(2), 1703–1711.