

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PONDOK KREATIF SEBAGAI RUANG INSPIRATIF ANAK-ANAK DESA KARANG INDAH

Adistya Karamina Fasyah¹, Varinia Pura Damaiyanti¹, Rizky Ircham Muzaki¹, Aliya Putri¹, Syifa Sophia Nurmasitha¹, Neli Rahmawati¹, Muhammad Fadhil¹, Dyllan Raditya Dienova¹

¹Sosiologi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

Corresponding Author:

Adistya Karamina Fasyah
adistyakaraminaa@gmail.com

Received (November 6, 2023), **Accepted** (November 17, 2023)

Keywords:

Community empowerment; creativity; creative cottage; children

DOI:

ABSTRACT

Pondok Kreatif is a community empowerment project that aims to stimulate change in the children of Karang Indah Village to become more creative and innovative individuals. This is based on the findings of problems analyzed through social mapping of Karang Indah Village, Mandastana Sub-District, Barito Kuala Regency. The problem that occurs in the children of Karang Indah Village is that they become passive because they are concerned with playing online games and social media. The service team created a solution by forming the "Pondok Kreatif" project as a place for children to be creative. Pondok Kreatif is implemented through 4 rooms, namely: traditional game room, music room, artistic room, and literature room. This activity was carried out in Karang Indah Village with a period of 4 weeks, on July 29, 2023 - August 16, 2023. This program showed that Pondok Kreatif succeeded in empowering the community of Karang Indah Village by providing a place for village children to develop skills and creativity. In the context of community empowerment, Pondok Kreatif has proven that through appropriate activities, children as vital capital in the development of society can become advanced and innovative agents of change. The enabling scope achieved is to raise awareness of the potential possessed and develop it. Empowering, Pondok Kreatif program creates and increases the capacity and potential of children to become more creative and innovative children. The Protecting, protects the sustainability of an empowerment program, and the real form of this scope is to provide basic understanding to children who are the target of the Pondok Kreatif project that can be applied in the future as well as traditional game tools that can be used repeatedly.

ABSTRAK

Pondok Kreatif adalah proyek pemberdayaan masyarakat yang bertujuan untuk merangsang perubahan pada anak-anak Desa Karang Indah untuk menjadi individu yang lebih kreatif dan berinovasi. Hal ini didasari oleh temuan permasalahan yang dianalisis melalui pemetaan sosial Desa Karang Indah, Kec. Mandastana, Kab. Barito Kuala. Permasalahan yang terjadi pada anak-anak Desa Karang Indah adalah mereka menjadi pasif karena mementingkan bermain game online dan media sosial. Tim pengabdian menciptakan solusi dengan membentuk proyek "Pondok Kreatif" sebagai wadah berkreasi anak-anak agar menjadi kreatif. Pondok Kreatif dilaksanakan melalui 4 ruang, yaitu: ruang permainan tradisional, ruang musik, ruang artistik, dan ruang sastra. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Karang Indah dengan kurun waktu selama 4 minggu, pada tanggal 29 Juli 2023 - 16 Agustus 2023. Pengabdian ini menunjukkan bahwa Pondok Kreatif berhasil memberdayakan masyarakat Desa Karang Indah dengan memberikan wadah bagi anak-anak desa untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas. Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, pondok kreatif telah membuktikan bahwa melalui kegiatan yang sesuai, anak-anak sebagai modal vital dalam perkembangan masyarakat dapat menjadi agen perubahan yang maju dan inovatif. Lingkup *enabling* yang dicapai adalah membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki dan mengembangkannya. *Empowering*, program pondok kreatif menciptakan dan meningkatkan kapasitas dan potensi anak-anak agar lebih menjadi anak yang kreatif serta berinovasi. *Protecting*, melindungi keberlanjutan dari suatu program pemberdayaan, dan bentuk nyata dari cakupan ini adalah dengan memberikan pemahaman dasar kepada anak-anak yang menjadi sasaran

proyek pondok kreatif yang mampu diterapkan dikemudian hari serta alat-alat permainan tradisional yang dapat digunakan berulang kali.

How to Cite:

Fasyah, A. K., Damaiyanti, V. P., Muzaki, R. I., Putri, A., Nurmasitha, S. S., Rahmawati, N., Fadhil, M., & Dienova, D. R. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pondok Kreatif Sebagai Ruang Inspiratif Anak-Anak Desa Karang Indah. *Hayak Bamara: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 32-41.



This is an open access article under the CC BY-SA license.

A. PENDAHULUAN

Pemberdayaan masyarakat merupakan proses pembangunan yang membuat masyarakat berinisiatif untuk memulai proses kegiatan sosial dalam memperbaiki situasi dan kondisi diri sendiri. Dalam pemberdayaan masyarakat, hal pertama yang harus dilakukan adalah mengenal, memahami serta mengetahui tempat dan target dimana pemberdayaan dilakukan. Proses memahami kondisi suatu masyarakat dilakukan melalui pemetaan sosial untuk mengidentifikasi karakteristik potensi dan masalah pada sumber daya manusia, sumber daya alam, dan kondisi sosial masyarakat sebagai langkah awal menentukan sasaran pemberdayaan, guna menghindari ketidaktepatan sasaran kelompok ataupun masyarakat yang diberdayakan. Menurut (Gunawan & Sutrisno, 2021), kondisi sosial menjadi bagian terpenting pada pemetaan sosial untuk memahami bentuk sosial antar masyarakat yang menyangkut hubungan asosiatif maupun dissosiatif sebagai upaya menemukan faktor dibalik hubungan sosial yang terjadi, sehingga diperoleh solusi atau rencana yang baik guna mengatasi masalah pada wilayah tersebut.

Program pengabdian yang dilakukan berlokasi di Desa Karang Indah, Kecamatan Mandastana, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Desa Karang Indah adalah desa agraris yang mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai petani padi dan peternak sapi. Adapun bentang alam di Desa Karang Indah merupakan hamparan ekosistem gambut yang dimanfaatkan sebagai media bertani. Desa ini merupakan desa ex transmigrasi pada tahun 1983, sehingga mayoritas penduduk Desa Jambu Baru merupakan penduduk yang berasal dari Pulau Jawa dan Nusa Tenggara Barat. Desa Karang Indah terletak di bagian selatan Ibu Kota Kabupaten Barito Kuala. Secara geografis terletak pada koordinat -3.178129 Lintang Selatan dan 114.62755 Bujur Timur. Desa Karang Indah berada pada ketinggian 0,2 – 3 meter dpl. Jarak Desa Karang Indah menuju Ibu Kota Barito Kuala, yakni Marabahan, adalah 32,3 km, dengan waktu tempuh 41 menit. Adapun jarak dari kantor Kecamatan Mandastana menuju Desa Karang Indah adalah 9,4 km, yang memerlukan waktu tempuh sekitar 17 menit. Desa Karang Indah mempunyai luas wilayah mencapai 6,26 km², yang terbagi menjadi 10 Rukun Tetangga dengan 4 Rukun Warga. Jumlah penduduk Desa Karang Indah adalah 1.327 Jiwa.

Dalam upaya memahami potensi dan masalah yang terdapat di Desa Karang Indah guna mendapatkan solusi program yang tepat sasaran berlandaskan kearifan lokal desa, terlebih dahulu tim pengabdian melakukan pemetaan sosial. Metode yang digunakan adalah analisis *pentagonal asset*, yang terdiri dari 5 (lima) aspek yaitu modal sumber daya alam, modal sumber daya manusia, modal infrastruktur, modal ekonomi dan modal sosial. Hasil pemetaan sosial menunjukkan bahwa sumber daya manusia dari sisi kuantitas menjadi modal penting, yakni terdapat penduduk berusia produktif yang terbilang besar dengan jumlah mencapai 968 jiwa atau 74,3% dari keseluruhan masyarakat Desa Karang Indah. Namun terdapat masalah sumber daya manusia dari sisi kualitas, terutama pada anak-anak. Tim pengabdian melihat adanya penurunan daya aktif dan kreatifitas pada anak-anak Desa Karang Indah saat ini sebab minimnya ruang beraktivitas dan berkreaitivitas bagi anak-anak.

Anak-anak di Desa Karang Indah cenderung pasif atau mengurung diri karena candu pada game *online* dan media sosial. Sehingga kurang terlibat pada aktivitas komunal anak

seusianya, terlebih pada anak dengan tingkat pendidikan sekolah dasar. Anak-anak cenderung berdiam di rumah, berbeda dengan anak generasi sebelumnya dimana pada usia yang sama lebih aktif beraktivitas di luar rumah dan menciptakan kegiatan-kegiatan baru. Terlebih saat itu anak-anak tingkat sekolah dasar sudah membantu orang tua bekerja (bertani) di sawah. Perbedaan antar generasi ini menjadi tolak ukur orang tua terhadap anak generasi saat ini mengalami penurunan daya fisik dan kreatif. Sebagai gambaran, anak-anak tingkat sekolah dasar selepas pulang sekolah langsung disibukan mencari *gadget* dan membuka game *online* hingga sore hari dengan posisi mengurung di rumah. Tak jarang ada anak yang memiliki kecanduan bermain *gadget* hingga larut malam, dan siklus ini berulang hampir setiap harinya.

Berdasarkan permasalahan anak-anak Desa Karang Indah yang belum mendapat perhatian dan penanganan yang cukup dari masyarakat maupun dari pihak pemerintah desa, terbentuklah program “Pondok Kreatif” sebagai solusi untuk mewadahi ruang aktivitas dan kreativitas anak. Program ini mengusung konsep sekolah kreatif, yakni suatu wadah yang menyenangkan untuk anak-anak. Sehingga anak-anak bisa bermain sambil belajar dan menjadi rumah kedua bagi mereka. Dengan merangsang kreativitas mereka terhadap kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan dalam proses pembelajaran pada sekolah kreatif. Ruang-ruang di pondok kreatif digunakan dan dimanfaatkan secara simultan agar membuat anak didik lebih kreatif, sehingga sangat penting mendesain ruang kelas agar menjadi pusat kegiatan belajar yang menyenangkan (Kurniawan, 2020).

Pondok Kreatif merupakan sebuah wujud dari pendidikan karakter, yang dipahami sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada anak yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Rosala, 2016). Pondok Kreatif berupaya menyediakan kegiatan dengan metode-metode yang disukai oleh anak-anak. Dengan adanya pondok kreatif anak-anak diharapkan dapat belajar kreatif, dikarenakan hal ini adalah proses yang sangat kompleks yang terjadi pada semua orang, yang berlangsung sepanjang masa (*longlife education*). Menurut (Kalida, 2015), salah satu tanda seseorang melakukan belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam dirinya, baik perilaku menyangkut pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun perilaku menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Dalam pembelajaran, pembimbing memfasilitasi kegiatan belajar sehingga suasana belajar kondusif dan nyaman. Bahan pembelajaran memuat nilai-nilai luhur dalam kebudayaan yang akan diinternalisasikan. Pondok kreatif yang didirikan oleh tim pengabdian difokuskan untuk menghadirkan, mengenalkan dan merangsang keingintahuan anak-anak terhadap kebudayaan Banjar. Dalam hal ini, pendidikan menjadi aspek yang dirancang sebagai upaya dalam meraih tujuan tersebut. (Dacholfany, 2015), menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah investasi yang berguna bagi masyarakat, terutama anak-anak yang menjadi fondasi awal dari sebuah kehidupan bermasyarakat.

(Habib, 2021), menyatakan bahwa secara konseptual pemberdayaan masyarakat didefinisikan sebagai sebuah konsep pembangunan yang merangkum nilai-nilai sosial. Konsep ini mencerminkan paradigma baru pembangunan, yakni bersifat *people centered* (berpusat pada manusia), *participatory* (partisipatif), *empowering* (memberdayakan), dan *sustainable* (berkelanjutan). Pondok kreatif merupakan manifestasi dari pemberdayaan yang bersifat *people-centered*, dimana tim pengabdian menyasar langsung anak-anak Desa Karang Indah melalui berbagai kegiatan yang saling berkesinambungan. Dalam pondok kreatif anak-anak dilibatkan pada setiap proses, dengan tujuan merangsang kapasitas anak-anak dalam bertindak kreatif. Pondok kreatif menghasilkan pengetahuan baru, serta alat-alat permainan tradisional yang dapat digunakan secara terus menerus.

Terdapat 3 lingkup dalam proses pemberdayaan masyarakat, yaitu: 1) *enabling*, menciptakan suasana atau iklim yang memungkinkan potensi masyarakat dapat berkembang; 2) *empowering*, memperkuat potensi atau daya yang dimiliki oleh setiap masyarakat; 3)

protecting, melindungi dan membela kepentingan masyarakat lemah dan atau melindungi kepentingan dengan mengembangkan sistem perlindungan pada masyarakat (Kartasasmita, 1996; Tanjung, 2016; Yemima & Hamid, 2023). Pada aspek *enabling*, pondok kreatif merangsang pertumbuhan minat dan bakat terhadap berbagai kesenian, seperti musik, artistik, sastra dan pembuatan alat-alat permainan tradisional. Tercakup pula di dalamnya aspek *empowering*, dimana pondok kreatif memperkuat dan memberi wadah pengembangan bakat yang dimiliki oleh anak-anak SD Desa Karang Indah. Terakhir, aspek *protecting* terdapat pada pemberian ide-ide yang tertuang dalam berbagai aktivitas yang terus dikembangkan oleh anak-anak, sehingga keberlanjutan program dapat diwujudkan.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan melihat potensi serta permasalahan yang ada di Desa Karang Indah melalui pemetaan sosial. Pemetaan sosial dilaksanakan selama 2 minggu, yakni 1 (satu) minggu untuk pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Kemudian 1 (satu) minggu berikutnya dilakukan olah dan analisis data. Data primer yang diperoleh tim pengabdian ditopang dengan data sekunder yang didapatkan dari Profil Desa dan RPJM Desa Karang Indah. Setelah menemukan permasalahan, tahapan selanjutnya adalah merancang program, yakni “Pondok Kreatif” sebagai solusi dari salah satu permasalahan yang ditemukan. Secara konseptual pondok kreatif adalah sebuah wadah yang menjadi tempat bagi anak-anak untuk bertindak kreatif. Adapun design kegiatannya mencakup beberapa ruang pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan kreativitas bagi anak-anak.

Kegiatan “Pondok Kreatif” dilaksanakan dalam rentang waktu 14 hari, yakni pada tanggal 29 Juli 2023 – 16 Agustus 2023, yang diisi dengan 10 kali pertemuan pembelajaran. Kegiatan pondok kreatif mula-mula diperkenalkan menggunakan metode penyampaian materi. Anak-anak diajak untuk berkenalan dengan tim, lalu menulis surat pendaftaran dan menyampaikan alasan mengapa mereka berkeinginan untuk bergabung di “Pondok Kreatif”. Pada hari selanjutnya, kegiatan nonton bareng film “The Lorax” dilaksanakan sebagai bentuk pendekatan serta mematri kepekaan anak-anak terhadap lingkungan. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 30 Juli 2023.

Tahap selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan turunan dari program “Pondok Kreatif”. Kegiatan dimulai dengan menciptakan ruang permainan tradisional, yang di dalamnya memuat pengenalan permainan serta praktik bermain dan praktik pembuatan alat permainan tradisional berupa enggrang, bakiak dan balogo. Ruang permainan tradisional dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2023, dimulai pada jam 10.30 hingga selesai. Ruang musik menjadi ruang kedua yang diselenggarakan di “Pondok Kreatif”, yakni pada tanggal 2 Agustus 2023. Ruang ini berupa pengenalan lagu daerah dan pemahaman arti lagu daerah tersebut, serta menyanyikannya secara bersama. Ruang ketiga adalah ruang artistik dengan beberapa kegiatan di dalamnya, pertama pengenalan warna dasar berupa warna primer, sekunder dan tersier yang dipraktekan secara langsung melalui: kegiatan mewarnai pada tanggal 5 Agustus 2023; melukis pot sebagai latihan lanjutan dari pengenalan warna sebelumnya menggunakan cat pada tanggal 7 Agustus 2023; dan, diakhiri dengan pembuatan kolases berbasis sampah kering yang secara mandiri anak-anak kumpulkan dari halaman sekolah pada tanggal 8 Agustus 2023.

Ruang terakhir adalah ruang sastra yang di dalamnya berupa kegiatan mendongeng cerita anak dengan media boneka tangan. Dongeng dikenalkan sebagai salah satu karya sastra. Cerita yang ditampilkan berisi makna pentingnya menjaga lingkungan dan menanam pohon sebagai salah satu bentuk penyelamatan bumi dari krisis iklim. Dongeng yang disampaikan secara langsung berkorelasi dengan kegiatan selanjutnya, yakni aksi menanam bibit tumbuhan. Sasaran program ini adalah anak-anak SDN Desa Karang Indah, secara khusus murid kelas 6 yang terdiri dari 22 orang siswa.

C. PEMBAHASAN

Permasalahan yang diintervensi berdasar dari data pemetaan sosial yang telah dikumpulkan dan dianalisis adalah mengenai minimnya aktivitas sosial dan kreativitas anak-anak tingkat SD di Desa Karang Indah. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* dan media sosial. Dalam konteks perkembangan teknologi, kemudahan untuk mengakses internet untuk bermain *game* ataupun media sosial mampu memberikan berbagai dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. (Miranti & Putri, 2021), menuturkan bahwa tidak hanya khawatir anak-anak akan terpengaruh konten-konten negatif yang mereka lihat, melainkan *gadget* dapat menciptakan ketergantungan bagi anak yang dapat menghambat pertumbuhan anak. Hal ini dapat dilihat pada anak-anak yang tidak lagi bersosialisasi, individualis dan kurang peka terhadap keadaan sekitar. Maka diperlukan upaya untuk membangkitkan kapabilitas anak untuk berpikir kreatif dan inovatif, agar mereka dapat mengembangkan karakter dalam dirinya sehingga dapat diterima di lingkungan masyarakat.

1. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program “Pondok Kreatif” mencakup 4 (empat) kegiatan “ruang”. Setiap “ruang” memiliki luaran yang berbeda berdasarkan ranah dan orientasinya masing-masing, yaitu ruang permainan tradisional, ruang musik, ruang artistik dan ruang sastra.

a. Diskusi Film “The Lorax” karya Chris Renaud

Film “The Lorax” karya Chris Renaud, bercerita mengenai keberlangsungan lingkungan hidup jika tidak ada pohon lagi di dunia. Film “The Lorax” dipilih sebagai pengantar dalam program “Pondok Kreatif” untuk menarik perhatian anak terhadap pentingnya lingkungan hidup dan bagaimana aksi-aksi dapat dilakukan dari hal-hal kecil dalam kehidupan sehari-hari. Film “The Lorax” menjadi sebuah rangsangan untuk membangun pola pikir anak-anak mengenai alam dan arti dari sebuah kepedulian terhadap sesama manusia. Dilakukan diskusi yang berlangsung secara interaktif mengenai makna dari film tersebut pada akhir pertemuan. Narasi anak-anak Desa Karang Indah tentang makna dari film yang telah diputarkan kemudian dibacakan masing-masing kelompok agar tiap-tiap individu dalam kelas pertemuan dapat mendengar bagaimana pendapat dari teman-teman mereka. Dalam hal ini, pemutaran dan pemilihan film berkaitan pula dengan penciptaan suasana yang memungkinkan potensi dari anak-anak untuk berkembang dan berkesinambungan dengan proyek terakhir yang dilakukan, yakni penanaman bibit untuk halaman sekolah.

b. Ruang permainan tradisional

Pada ruang permainan tradisional, anak-anak mendapatkan materi berupa pemahaman mengenai permainan tradisional. Konteks *enabling* muncul dalam proses pengenalan bagaimana permainan tradisional ini dilakukan melalui praktek pembuatan serta mengajak anak-anak untuk memainkan secara langsung alat yang telah mereka buat. Alat permainan tradisional yang berhasil dibuat sepanjang ruang permainan tradisional adalah *enggrang*, *balogo* dan *bakiak*. Salah satu alat permainan tradisional yang dibuat, yaitu *balogo*, kemudian digunakan pada perlombaan perayaan 17 Agustus di Kecamatan Mandastana. Tidak berakhir disana, alat permainan seperti *enggrang* dan *bakiak* turut digunakan ulang pada perayaan 17 Agustus di Desa Karang Indah, Kec. Mandastana, Kab. Barito Kuala untuk lomba tingkat ibu-ibu dan anak-anak. Permainan tradisional yang diciptakan oleh anak-anak sendiri merupakan wujud dari *protecting* dalam pemberdayaan. Alat-alat ini dapat digunakan secara terus menerus, dan pemahaman mereka mengenai pembuatan alat permainan tradisional dapat diterapkan di masa yang akan datang. Keberhasilan ruang ini ditandai saat anak-anak mulai aktif memainkan permainan tradisional secara bersama-sama dengan indikasi adanya penambahan kuantitas anak-anak yang tertarik untuk ikut bermain dan mencoba.



Gambar 1. Pembuatan enggrang
(Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi, 2023)

c. Ruang musik

Ruang musik merupakan ruang aktivitas yang lebih fleksibel dalam pelaksanaannya, dimana kegiatan ini dilakukan secara formal dalam satu kali pertemuan. Namun pada kegiatan lainya aktivitas menyanyi bersama selalu dilakukan pada setiap akhir kegiatan (pertemuan). Pada pelaksanaan ruang musik ini anak-anak diperkenalkan beberapa lagu daerah dan lagu dengan nuansa harapan masa depan yang beraliran pop. Anak-anak dibina untuk menyanyi secara bersama-sama layaknya paduan suara setiap akhir pertemuan. Anak-anak juga dilatih untuk bermain gitar dengan *chord* dasar.



Gambar 2. Latihan Bernyanyi
(Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi, 2023)

Momen puncak ruang musik ini adalah penampilan anak-anak menyanyikan lagu Hari Merdeka, Paris Barantai dan Laskar Pelangi pada kegiatan 17 Agustus di Sekolah Dasar. Ruang musik ini dimanfaatkan anak-anak sebagai ruang pendiskusian perihal kosakata dalam lagu

berbahasa daerah; ruang kebersamaan; pengenalan lagu daerah, nasional dan pop; dan, sebagai wadah meningkatkan kepercayaan diri anak-anak untuk tampil di depan umum (*performance*). Ruang musik merupakan wujud *empowering* dalam konsep pemberdayaan, yakni peningkatan kapasitas dengan memperkuat potensi kreatif dari anak-anak.

d. Ruang artistik

Ruang artistik adalah program lanjutan dari program-program sebelumnya, dengan beberapa kegiatan pengembangan kreativitas anak-anak, yakni pengenalan warna, mewarnai, melukis, dan kolase dari sampah kering. Pada ruang ini anak-anak diperkenalkan warna dasar dan teori penggabungan warna, dan setelahnya diberi pembelajaran teknik melukis dan mewarnai.



Gambar 3. Melukis Pot
(Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi, 2023)

Tahap selanjutnya adalah anak-anak diberi pembelajaran pembuatan kolase dari bahan berupa sampah kering yang mereka kumpulkan dari halaman sekolah. Ruang artistik ini menjadi ruang pengetahuan baru bagi anak seputar pengkaryaan seni rupa yang belum diketahui sebelumnya. Pelaksanaan ruang artistik menekankan pada peningkatan kepedulian anak-anak terhadap lingkungannya sekaligus menjadi wadah alternatif anak-anak untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas.



Gambar 4. Membuat Kreasi Kolase

(Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi, 2023)

e. Ruang sastra

Ruang sastra merupakan ruang yang tujuannya untuk mematri kepekaan anak-anak. Pada kegiatan ini anak-anak didongengkan sebuah cerita dengan media boneka tangan yang saling berdialog. Isu lingkungan menjadi isu yang diangkat dalam dongeng untuk mematri kepekaan anak terhadap lingkungan hidupnya. Ruang sastra ini berkorelasi dengan kegiatan lanjutan yakni penanaman bibit tumbuhan. Anak-anak yang mengikuti ruang sastra ini mendapatkan pemahaman mengenai pentingnya menjaga lingkungan sebagaimana lingkungan fisik desa mereka yang berperan penting terhadap keberlanjutan kehidupan masyarakat desa. Hal ini termanifestasikan dengan adanya minat anak Desa Karang Indah yang antusias dalam mengikuti kegiatan penanaman benih buah dan sayur dengan memanfaatkan pot bekas yang sebelumnya sudah dilukis oleh mereka.



Gambar 5. Penanaman Bibit
(Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi, 2023)

2. Capaian Program

Adanya ruang-ruang pembelajaran kreatif yang dimunculkan memberikan gambaran bawasanya kelas-kelas yang sifatnya persuasif dan kreatif dapat berdampak pada anak-anak. Dampak yang dituju pada anak-anak adalah meminimalisir pasifnya anak-anak dalam beraktivitas dan hanya terfokus pada *gadget*. Sebelum adanya pondok kreatif ini anak-anak Desa Karang Indah cenderung mengurung diri di rumah dengan fokus bermain *gadget* dan fakta lapangan menunjukan minimnya anak-anak bermain bersama di ruang terbuka. Setelah adanya intervensi yang dilakukan tim pengabdi berupa ruang-ruang dalam pondok kreatif anak-anak lebih terstimulus untuk berkegiatan bersama di luar rumah setelah jam sekolah. Selama pelaksanaan program yang berlangsung selama 3 minggu ruang terbuka di Desa

Karang Indah mulai dipenuhi anak-anak untuk beraktivitas bersama, bahkan tanpa perlu adanya stimulus ulang.

(Kartasasmita, 1996; Tanjung, 2016; Yemima & Hamid, 2023), mengemukakan bahwa upaya memberdayakan masyarakat bisa dilihat dari tiga sisi, yaitu: 1) menciptakan suasana atau iklim yang memungkinkan potensi masyarakat dapat berkembang (*enabling*); 2) memperkuat potensi atau daya yang dimiliki oleh setiap masyarakat (*empowering*); 3) melindungi dan membela kepentingan masyarakat lemah (*protecting*). Program “Pondok Kreatif” yang ditujukan pada anak-anak diawali dengan berusaha membangun suasana dengan gaya yang ramah untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan di pondok kreatif. Dengan gaya yang santai dan persuasif tentunya menjadi modal dasar untuk keberlangsungan program. Anak-anak diberi pemahaman serta pengetahuan seputar kreativitas dan pengetahuan dasar sebagai modal awal anak-anak untuk berkegiatan. Pada tahapan selanjutnya anak-anak diberi stimulus dan arahan untuk berkreaitivitas, yakni anak-anak diberikan praktek pembuatan permainan tradisional, bermain musik, pembuatan kolase dari sampah kering hingga penanaman bibit tumbuhan. Pada tahapan ini anak-anak diberi pengalaman membuat alat permainan tradisional dan beraktivitas bersama. Anak-anak diberikan kesempatan membuatnya dengan didampingi oleh tim pengabdian, yang memberikan contoh dan memberikan kesempatan. Karya-karya yang dihasilkan dari pondok kreatif semuanya diberikan langsung kepada anak-anak sebagai bentuk keberlanjutan aktivitas anak-anak dan bentuk pencegahan anak-anak kembali pasif. Total anak-anak yang mengikuti Pondok kreatif ini berjumlah 21 anak, yang terdiri dari 12 anak laki-laki, dan 9 anak perempuan.

Kelebihan dari program pengabdian “Pondok kreatif” ini adalah pada titik keaktifan anak-anak yang cepat tanggap dan responsif. Hal ini bersumber dari stimulus yang diberikan secara berkala dan pembangunan suasana yang baik sehingga anak-anak bisa mengikuti aktivitas secara terus menerus. Anak-anak yang ikut pondok kreatif seluruhnya berubah menjadi aktif setelah jam sekolah karena adanya aktivitas anak-anak, seperti bermain dan diskusi di ruang terbuka desa. Kelemahan dari program ini pada lingkup proteksi keberlanjutan aktivitas anak-anak. Hal ini dipengaruhi tidak adanya fasilitator yang bisa mengawasi atau menstimulus anak-anak kembali setelah program ini berakhir. Terlebih waktu pelaksanaan program pengabdian dan kuantitas tim pengabdian yang terbatas. Masih terdapat kekhawatiran anak-anak suatu saat akan merasa bosan melakukan aktivitas yang sudah diberikan secara berulang-ulang setiap harinya tanpa ada variasi aktivitas untuk mencegah anak-anak kembali pasif.

D. KESIMPULAN

Meningkatnya keaktifan anak-anak Desa Karang Indah melakukan aktivitas di luar rumah mampu menjauhkan anak-anak dari *gadget*. Anak-anak Desa Karang Indah lebih berkembang dari sebelumnya dalam kegiatan pengkaryaan, hal ini dilihat dari antusiasnya mereka pada berbagai kegiatan di pondok kreatif. Bukan hanya mengembangkan kreativitas, pondok kreatif berhasil meningkatkan kepedulian sosial anak-anak Desa Karang Indah pada pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, anak-anak juga menjadi lebih percaya diri dan berani untuk mengekspresikan dirinya. Berjalannya program “Pondok Kreatif” ini didukung fasilitas dan infrastruktur desa yang memadai sebagai wadah dalam melaksanakan kegiatan yang menunjang kreativitas anak-anak Desa Karang Indah. Harapannya program ini bisa direplikasi di desa-desa lain yang menghadapi permasalahan serupa yang semakin lazim dijumpai dewasa ini, yakni ketergantungan anak-anak pada *gadget* dan media sosial.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak ada persembahan terbaik yang dapat tim pengabdian berikan selain ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu pelaksanaan proyek pengabdian ini. Secara khusus, tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah dan Masyarakat

Desa Karang Indah yang telah sabar meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran, serta turut memberi perhatian dan mendampingi, terutama pada proses penggalan data, serta ikut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dilaksanakan tim pengabdi.

REFERENSI

- Dacholfany, M. I. (2015). Reformasi Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Akademika: Jurnal Pemikiran Islam*, 20(1), 173–194. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/akademika/article/view/441>
- Gunawan, W., & Sutrisno, B. (2021). Pemetaan Sosial untuk Perencanaan Pembangunan Masyarakat. *Sawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pembangunan Sosial, Desa dan Masyarakat*, 2(2), 94–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/sawala.v2i2.32761>
- Habib, M. A. F. (2021). Kajian Teoritis Pemberdayaan Masyarakat dan Ekonomi Kreatif. *Ar Rehla: Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, and Creative Economy*, 1(2), 82–110. <https://doi.org/10.21274/ar-rehla.vi2.4778>
- Kalida, M. (2015). Model Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak di Luar Sekolah. *Hisbah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 12(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/hisbah.2015.121-05>
- Kartasasmita, G. (1996). *Pembangunan untuk Rakyat: Memadukan Pertumbuhan dan Pemerataan*. Jakarta: Cidesindo.
- Kurniawan, H. (2020). *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Ritme*, 2(1), 16–25.
- Tanjung, A. T. (2016). Pemberdayaan Masyarakat Nelayan di Kecamatan Gunungsitoli Idanoi Kota Gunungsitoli. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu dan Praktek Administrasi*, 13(1), 155–172. <https://doi.org/10.31113/jia.v13i1.77>
- Yemima, Y., & Hamid, I. (2023). Difabel Merajut Asa Berdaya: Pendekatan Strategis Pemberdayaan Difabel oleh Yayasan Pensil Waja Banua Kota Banjarmasin. *Huma: Jurnal Sosiologi*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.20527/h-js.v2i1.36>