

Pendampingan Belajar Bahasa Inggris dan Matematika, Mewarnai, Senam dan Permainan Edukatif untuk Anak di Panti Asuhan Berkah Palangka Raya melalui Program KKN

Haidir Rahmad¹, Muhammad Irfan Satria Nugraha², Rizky Wijanarko³, Muhammad Alief Raihan Ramadhan⁴, Doni Doni⁵, Nazla Nur Ruhhama⁶, Uzdma Latifah⁷, Rahimah Aulia⁸, Jelita Jelita⁹

^{1,7,8} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

² Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

^{3,6} Program Studi Komunikasi dan Peyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

⁴ Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

⁵ Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

⁹ Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*e-mail: haidirvrl@gmail.com¹, irfansatria503@gmail.com², rizkywijanarko12345@xxxx.xxx3, aliefraihanramadhan10@gmail.com⁴, donnyma641@gmail.com⁵, lalaaa2171@gmail.com⁶, latifahuzdma@gmail.com⁷, rahimahaulia3@gmail.com⁸, jelitamuslimah@uin-palangkaraya.ac.id⁹

Abstrak

Panti Asuhan Berkah di Kota Palangka Raya menaungi anak-anak dengan rentang usia dan tingkat pendidikan yang beragam, namun menghadapi keterbatasan tenaga pendamping, sarana belajar, dan variasi kegiatan sehingga anak-anak membutuhkan pendampingan belajar tambahan, khususnya Bahasa Inggris dan Matematika, serta kegiatan kreatif dan fisik untuk menunjang perkembangan kognitif, motorik, dan sosial mereka. Pengabdian ini melibatkan sekitar 20 anak asuh dan dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan dengan durasi kurang lebih 2 jam per pertemuan selama masa Kuliah Kerja Nyata (KKN), bertujuan memberikan pendampingan belajar interaktif dan melatih kreativitas, kekompakan, serta kebugaran anak. Metode yang digunakan adalah pendampingan langsung, meliputi kegiatan pengenalan, pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika, mewarnai gambar, senam bersama, dan game edukasi, dengan evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi partisipasi dan respons anak. Hasil observasi menunjukkan tingginya partisipasi, antusiasme, dan respons positif anak-anak panti pada seluruh rangkaian kegiatan, yang tercermin dari keberanian berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, keaktifan mengerjakan latihan Matematika, penyelesaian karya mewarnai, keikutsertaan dalam senam, serta ketepatan menjawab pada game edukasi. Program ini menunjukkan hasil yang positif dalam jangka pendek, meskipun keterbatasan waktu pelaksanaan membuat penguatan materi belum dapat dilakukan secara mendalam dan evaluasi masih bersifat deskriptif tanpa pengukuran baku, sehingga keberlanjutan pendampingan secara rutin dan evaluasi yang lebih terukur sangat diperlukan.

Kata kunci: Bahasa Inggris; kegiatan kreatif; KKN; Matematika; panti asuhan

Abstract

Berkah Orphanage in Palangka Raya City houses children of varying ages and education levels, yet faces limited mentors, learning facilities, and activity variation, so the children need additional learning assistance, particularly in English and Mathematics, along with creative and physical activities to support their cognitive, motor, and social development. This community service program involved approximately 20 children and was carried out in five meetings of about two hours each during the Kuliah Kerja Nyata (KKN) program, aiming to provide interactive learning assistance and to train the children's creativity, cohesiveness, and physical fitness. The method used was direct assistance, comprising introduction activities, English and Mathematics learning, coloring, group exercise, and educational games, with evaluation conducted descriptively through observation of the children's participation and responses. The observation results showed high participation, enthusiasm, and positive responses from the children across all activities, reflected in their willingness to communicate in English, active engagement in Mathematics exercises, completed

coloring works, participation in group exercise, and accuracy in answering the educational game questions. The program showed positive short-term outcomes, although the limited implementation period meant the material could not be deepened thoroughly and the evaluation remained descriptive without standardized measurement, indicating the need for continued, regular mentoring and more measurable evaluation in the future.

Keywords: *community service; creative activities; English; KKN; mathematics; orphanage*

1. PENDAHULUAN

Panti asuhan merupakan salah satu lembaga sosial yang memiliki peran penting dalam pengasuhan, pendidikan, dan pembinaan karakter anak-anak yang tidak tinggal bersama orang tua kandungnya. Panti Asuhan Berkah yang berlokasi di Kota Palangka Raya menaungi kurang lebih 20 anak dengan rentang usia dan tingkat pendidikan yang beragam, mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah, dengan jumlah tenaga pendamping panti yang terbatas dibandingkan jumlah anak asuh. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, anak-anak di panti asuhan tersebut membutuhkan pendampingan belajar tambahan di luar kegiatan sekolah formal, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika, serta memerlukan kegiatan kreatif dan fisik yang dapat menunjang perkembangan kognitif, motorik, dan sosial mereka. Keterbatasan tenaga pendamping, sarana belajar, dan variasi kegiatan menjadi kendala yang dihadapi pengurus panti dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak asuh (Kusumawati, 2025). Kegiatan pendampingan pendidikan di lokasi yang sama sebelumnya juga pernah dilaksanakan oleh tim pengabdian lain, misalnya pengenalan Bahasa Inggris berbasis permainan dan lagu (Syahid dkk., 2024), sehingga program ini sekaligus menjadi kelanjutan dari upaya peningkatan mutu pendidikan anak-anak di panti tersebut.

Secara lebih terukur, kondisi awal Panti Asuhan Berkah dapat digambarkan melalui sejumlah data hasil observasi dan wawancara awal bersama pengurus panti. Pada saat kegiatan dilaksanakan, panti menaungi 20 anak asuh yang terdiri atas 12 anak pada jenjang Sekolah Dasar dan 8 anak pada jenjang Sekolah Menengah, dengan rentang usia 7 sampai 16 tahun. Jumlah tenaga pendamping tetap yang mengelola seluruh kegiatan harian panti hanya 3 orang, sehingga rasio pendamping terhadap anak asuh berada pada angka 1:7. Rasio tersebut menyebabkan pendampingan belajar di luar jam sekolah formal hanya dapat dilaksanakan rata-rata 1 kali dalam seminggu dengan durasi sekitar 60 menit, dan itu pun lebih banyak bersifat pengawasan mengerjakan pekerjaan rumah daripada pendampingan materi secara terstruktur.

Hasil peninjauan awal terhadap 20 anak asuh juga menunjukkan bahwa 13 anak (65%) menyatakan mengalami kesulitan pada mata pelajaran Matematika, terutama pada operasi hitung perkalian dan pembagian, sementara 15 anak (75%) menyatakan belum percaya diri menggunakan kosakata Bahasa Inggris sederhana meskipun materi tersebut telah mereka terima di sekolah. Dari sisi sarana, panti hanya memiliki 1 ruang serbaguna yang digunakan bersama untuk belajar, makan, dan kegiatan keagamaan, tanpa alat peraga pembelajaran, serta belum memiliki agenda kegiatan kreatif maupun kegiatan fisik terjadwal dalam satu bulan terakhir sebelum kegiatan dilaksanakan. Data awal ini menjadi dasar penetapan fokus program pada dua mata pelajaran tersebut sekaligus pada kegiatan kreatif dan fisik yang selama ini belum terwadahi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) memandang perlu dilaksanakannya program pendampingan belajar dan kegiatan kreatif bagi anak-anak di Panti Asuhan Berkah Palangka Raya. Rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah bagaimana meningkatkan minat dan kemampuan belajar anak pada bidang Bahasa Inggris dan Matematika, sekaligus menumbuhkan kreativitas dan kebugaran fisik anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan mudah diterapkan dengan sumber daya yang terbatas (Kamaruzaman dkk., 2022). Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pendampingan belajar yang interaktif, memperkenalkan mahasiswa KKN kepada anak-anak panti melalui kegiatan pengenalan, serta melatih kreativitas, kekompakan, dan kebugaran anak melalui kegiatan mewarnai gambar, senam bersama, dan game edukasi (Fitrian dkk., 2023).

Kajian yang mendasari kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas melalui pendekatan bermain dan kegiatan kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta mempermudah penyerapan materi pelajaran dibandingkan metode konvensional (Gea & Zega, 2025).. Pendekatan serupa juga terbukti bermanfaat bagi anak-anak panti asuhan di lokasi lain, misalnya pendampingan Matematika dan Bahasa Inggris di Yayasan Al-Kamilah (Hidayat dkk., 2021), pendalaman Matematika di Panti Asuhan Al-Akbar (Qudsi dkk., 2022), serta pendampingan Bahasa Inggris berbasis gaya belajar melalui kemitraan swasta bagi anak panti asuhan (Fauzi dkk., 2025), yang sama-sama menunjukkan peningkatan partisipasi dan kepercayaan diri anak. Kegiatan mewarnai gambar yang telah dicetak sebelumnya digunakan sebagai media untuk melatih kreativitas dan konsentrasi anak, sedangkan senam bersama diarahkan untuk melatih kebugaran fisik dan kekompakan anak dalam kelompok. Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika disampaikan dengan metode sederhana dan komunikatif yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, sementara kegiatan pengenalan dan game edukasi digunakan sebagai sarana membangun kedekatan emosional antara mahasiswa KKN dan anak-anak panti sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Ayomi dkk., 2026).

Beberapa kegiatan pengabdian sejenis yang telah dilaporkan sebelumnya umumnya menitikberatkan pada satu jenis intervensi saja, misalnya bimbingan belajar mata pelajaran tertentu atau kegiatan kreatif tunggal, dan sebagian besar melaporkan hasil dalam bentuk pernyataan kualitatif tanpa menyajikan angka capaian yang dapat diperiksa ulang. Padahal, pada konteks panti asuhan dengan jumlah pendamping terbatas, kebutuhan anak tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga mencakup kebutuhan afektif, motorik, dan sosial yang saling berkaitan. Oleh karena itu, kebaruan kegiatan pengabdian ini terletak pada pengemasan intervensi yang bersifat majemuk, yaitu menggabungkan pendampingan dua mata pelajaran inti dengan kegiatan kreatif, kegiatan fisik, dan permainan edukatif dalam satu rangkaian program yang terhubung, serta pada penyajian capaian setiap kegiatan dalam bentuk indikator terukur berupa jumlah dan persentase peserta yang memenuhi kriteria keberhasilan.

Artikel ini merupakan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Panti Asuhan Berkah Palangka Raya, dengan fokus kegiatan berupa pendampingan belajar Bahasa Inggris dan Matematika serta kegiatan kreatif anak yang meliputi mewarnai gambar, senam, pengenalan, dan game edukasi. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan semangat belajar, kreativitas, kebugaran, serta kedekatan sosial anak-anak Panti Asuhan Berkah Palangka Raya (Rahmaniati, 2020).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan tiga manfaat utama yang dapat ditelusuri secara objektif. Pertama, manfaat akademik berupa bertambahnya frekuensi pendampingan belajar anak dari rata-rata 1 kali menjadi 5 kali pertemuan tambahan selama periode kegiatan, dengan total waktu pendampingan sekitar 10 jam. Kedua, manfaat non-akademik berupa tersedianya kegiatan kreatif dan kegiatan fisik terjadwal yang sebelumnya tidak tersedia, sehingga anak memperoleh ruang untuk mengekspresikan diri dan bergerak aktif secara bersama-sama. Ketiga, manfaat kelembagaan berupa tersedianya format sederhana pendampingan beserta lembar observasi capaian yang dapat diadopsi kembali oleh pengurus panti maupun relawan lain setelah program Kuliah Kerja Nyata berakhir, sehingga kegiatan tidak berhenti pada masa pelaksanaan saja.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan langsung (direct assistance) yang dilaksanakan selama masa Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Panti Asuhan Berkah Palangka Raya, dengan sasaran kurang lebih 20 anak asuh. Kegiatan dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan dengan durasi kurang lebih 2 jam pada setiap pertemuan, meliputi tahap pengenalan, pelaksanaan kegiatan belajar dan kegiatan kreatif, serta evaluasi keberhasilan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat tahapan yang berurutan. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup 1 kali observasi awal ke lokasi, 1 kali pertemuan koordinasi

dengan pengurus panti untuk menyepakati jadwal dan materi, serta penyiapan bahan kegiatan berupa 20 lembar gambar untuk diwarnai, 1 set alat mewarnai, dan 50 butir soal latihan yang dikelompokkan menurut jenjang kelas. Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan sebanyak 5 pertemuan, yaitu pertemuan pertama untuk pengenalan, pertemuan kedua untuk pembelajaran Bahasa Inggris, pertemuan ketiga untuk pembelajaran Matematika, pertemuan keempat untuk kegiatan mewarnai dan senam bersama, serta pertemuan kelima untuk game edukasi sekaligus penutupan. Tahap ketiga adalah pencatatan hasil observasi pada setiap akhir pertemuan, dan tahap keempat adalah pengolahan serta penyajian capaian kegiatan.

Setiap pertemuan berlangsung sekitar 120 menit dengan pembagian waktu yang relatif tetap, yaitu 15 menit pembukaan dan pengondisian anak, 75 menit kegiatan inti, 20 menit kegiatan penguatan berupa tanya jawab atau permainan ringan, dan 10 menit penutup. Mahasiswa yang terlibat berjumlah 9 orang dengan pembagian peran sebagai fasilitator utama, pendamping kelompok kecil, dan pencatat observasi, sehingga pada saat kegiatan berlangsung setiap 1 mahasiswa mendampingi sekitar 2 sampai 3 anak. Pembagian peran ini dimaksudkan agar anak dengan jenjang pendidikan yang berbeda tetap memperoleh pendampingan yang sesuai dengan kemampuannya, mengingat rentang usia peserta cukup lebar.

Tahap awal dilakukan melalui kegiatan pengenalan antara mahasiswa KKN dan anak-anak panti asuhan yang bertujuan membangun kedekatan emosional dan rasa percaya sehingga anak lebih terbuka dan aktif mengikuti rangkaian kegiatan selanjutnya. Setelah tahap pengenalan, dilaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika yang disampaikan dengan metode sederhana, komunikatif, dan interaktif, disesuaikan dengan tingkat usia dan kemampuan anak, menggunakan pendekatan tanya jawab dan latihan soal ringan agar materi mudah dipahami. Materi Matematika difokuskan pada materi dasar berhitung setingkat kelas 1 sampai 5 Sekolah Dasar, dengan minimal 10 soal latihan yang diberikan pada setiap sesi, disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing anak.

Kegiatan kreatif dilaksanakan melalui mewarnai gambar yang telah dipersiapkan dan dicetak sebelumnya, bertujuan melatih kreativitas, konsentrasi, dan ekspresi anak. Selain itu, dilakukan pula kegiatan senam bersama untuk melatih kebugaran fisik serta kekompakan anak dalam kelompok, dan game edukasi yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Alat ukur keberhasilan kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi langsung terhadap partisipasi, antusiasme, dan respons anak selama kegiatan berlangsung, meliputi keaktifan bertanya dan menjawab pada sesi pembelajaran, hasil karya mewarnai yang diselesaikan, tingkat keikutsertaan dalam senam, serta kemampuan anak menjawab pertanyaan dalam game edukasi. Tingkat ketercapaian kegiatan dilihat dari perubahan sikap anak, yaitu meningkatnya semangat belajar, rasa percaya diri, dan kekompakan sosial antar anak selama dan setelah program KKN berlangsung. Evaluasi ini bersifat kualitatif berdasarkan observasi lapangan, tanpa menggunakan instrumen pengukuran baku atau perbandingan data sebelum-sesudah secara terstandar.

Agar hasil observasi tidak berhenti pada kesan umum, setiap kegiatan diukur menggunakan lembar observasi sederhana yang memuat indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya beserta kriteria pemenuhannya. Pencatatan dilakukan oleh mahasiswa pencatat dengan cara menandai jumlah anak yang memenuhi kriteria pada setiap indikator, kemudian jumlah tersebut dihitung sebagai persentase terhadap jumlah anak yang hadir pada pertemuan yang bersangkutan. Untuk kegiatan yang menghasilkan skor, yaitu latihan soal Matematika, permainan tebak kata Bahasa Inggris, dan game edukasi, dicatat pula jumlah jawaban benar setiap anak atau setiap kelompok sehingga dapat dihitung rata-rata skornya.

Angka persentase dan rata-rata skor tersebut selanjutnya diterjemahkan ke dalam kategori capaian dengan rubrik sederhana, yaitu capaian pada rentang 85% sampai 100% dikategorikan tinggi atau sangat baik, rentang 70% sampai 84% dikategorikan baik atau meningkat, rentang 60% sampai 69% dikategorikan cukup baik, dan capaian di bawah 60% dikategorikan kurang sehingga memerlukan perbaikan metode. Perlu ditegaskan bahwa angka-angka tersebut diperoleh dari pencatatan observasi lapangan selama kegiatan berlangsung, bukan dari instrumen tes baku yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dan tidak disertai

pengukuran awal serta pengukuran akhir yang dibandingkan secara statistik. Oleh karena itu, angka capaian pada kegiatan ini berfungsi sebagai gambaran tingkat keterlibatan dan ketercapaian kegiatan, bukan sebagai bukti peningkatan kemampuan akademik yang dapat digeneralisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pendampingan belajar dan kegiatan kreatif di Panti Asuhan Berkah Palangka Raya berlangsung selama masa Kuliah Kerja Nyata (KKN) melalui enam rangkaian kegiatan utama, yaitu pengenalan, pembelajaran Bahasa Inggris, pembelajaran Matematika, kegiatan kreatif berupa mewarnai gambar, senam bersama, dan game edukasi. Secara umum, seluruh rangkaian kegiatan terlaksana dengan lancar dan mendapatkan respons yang positif dari anak-anak panti asuhan maupun pengurus panti. Hasil dan pembahasan dari masing-masing kegiatan diuraikan pada sub-bab berikut.

3.1. Kegiatan Pengenalan

Kegiatan pengenalan dilaksanakan pada pertemuan awal sebagai langkah pembuka rangkaian program KKN. Mahasiswa memperkenalkan diri kepada anak-anak panti melalui permainan ringan dan sesi tanya jawab santai yang bertujuan mencairkan suasana. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi sejak sesi pertama, ditandai dengan keaktifan mereka bertanya nama, asal, dan program studi mahasiswa KKN. Kedekatan emosional yang terbangun pada tahap ini terbukti mempermudah pelaksanaan kegiatan-kegiatan selanjutnya, karena anak-anak menjadi lebih terbuka, percaya diri, dan tidak canggung saat berinteraksi dengan mahasiswa (Nadia, 2025).

Ditinjau dari angka partisipasi, kegiatan pengenalan diikuti oleh seluruh anak asuh, yaitu 20 dari 20 anak atau 100% dari jumlah sasaran. Sebanyak 17 anak atau 85% dari peserta bersedia memperkenalkan diri secara mandiri di depan kelompok tanpa perlu diminta berulang kali, sedangkan 3 anak lainnya masih memerlukan pendampingan individual dari mahasiswa. Selama sesi tanya jawab yang berlangsung sekitar 30 menit, tercatat 28 pertanyaan yang diajukan anak kepada mahasiswa, terutama mengenai asal daerah, program studi, dan kegiatan perkuliahan. Angka tersebut menunjukkan bahwa suasana keterbukaan berhasil terbangun sejak pertemuan pertama, sehingga capaian kegiatan ini dikategorikan tinggi sesuai rubrik yang digunakan.



Gambar 1. Pengenalan Mahasiswa KKN dengan Anak-Anak Panti Asuhan Berkah (diikuti oleh sekitar 20 anak panti pada pertemuan pertama)

3.2. Pendampingan Belajar Bahasa Inggris dan Matematika

Pendampingan belajar pada bagian ini dilaksanakan melalui pertemuan yang terpisah antara materi Bahasa Inggris dan Matematika, sebagaimana diuraikan pada Subbab 3.2.1 dan 3.2.2, serta evaluasi keseluruhan pada Subbab 3.2.3.

3.2.1. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa Inggris disampaikan dengan metode sederhana dan komunikatif, meliputi pengenalan kosakata dasar sehari-hari, latihan pengucapan, serta permainan tebak kata dalam Bahasa Inggris. Pendekatan tanya jawab digunakan untuk mendorong anak aktif berbicara meskipun dengan kosakata terbatas. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan keberanian anak dalam mencoba mengucapkan kata dan kalimat sederhana berbahasa Inggris dibandingkan pada awal sesi, meskipun tingkat penguasaan kosakata masih bervariasi sesuai usia dan jenjang pendidikan masing-masing anak (Wirhayati & Sari, 2026).

Capaian kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dapat dijelaskan melalui beberapa angka berikut. Pertemuan ini dihadiri 19 dari 20 anak atau 95% dari jumlah sasaran, dengan 1 anak berhalangan karena kegiatan sekolah. Materi yang diperkenalkan mencakup 15 kosakata dasar yang berkaitan dengan anggota keluarga, benda di sekitar rumah, dan sapaan sehari-hari. Pada sesi latihan pengucapan, 16 anak atau 84% dari peserta yang hadir berani melafalkan kosakata dan kalimat sederhana di depan kelompok, sedangkan pada awal sesi hanya 6 anak yang bersedia melakukannya tanpa didampingi. Pada permainan tebak kata di akhir sesi, rata-rata anak mampu menjawab 12 dari 15 kosakata dengan benar atau setara 80%, dengan perolehan tertinggi 15 kosakata dan terendah 8 kosakata. Sebaran ini memperlihatkan bahwa penguasaan kosakata masih bervariasi mengikuti jenjang pendidikan anak, sehingga capaian kegiatan ini dikategorikan meningkat dan belum masuk kategori tinggi.

3.2.2. Pembelajaran Matematika



Gambar 2. Pendampingan Belajar dan Mengajar Bahasa Inggris

Pembelajaran Matematika difokuskan pada penguatan konsep dasar berhitung yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, menggunakan materi dasar berhitung setingkat kelas 1 sampai 5 Sekolah Dasar dengan minimal 10 soal latihan pada setiap sesi, menggunakan pendekatan latihan soal ringan dan permainan berhitung. Metode ini dipilih karena dinilai lebih mudah diterima anak dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat aktif menjawab pertanyaan dan mengerjakan latihan yang diberikan, serta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan jawaban di depan teman-temannya.

Secara terukur, pertemuan pembelajaran Matematika dihadiri 18 dari 20 anak atau 90% dari jumlah sasaran. Setiap anak mengerjakan 10 butir soal yang disesuaikan dengan jenjang kelasnya, mulai dari penjumlahan dan pengurangan untuk anak kelas 1 sampai 3 hingga perkalian, pembagian, dan soal cerita sederhana untuk anak kelas 4 sampai 5. Hasil pemeriksaan lembar jawaban menunjukkan rata-rata 8 dari 10 soal dijawab benar atau setara 80%, dengan perolehan tertinggi 10 soal benar dan terendah 5 soal benar. Sebanyak 15 anak atau 83% dari peserta yang hadir mampu menyelesaikan seluruh soal dalam alokasi waktu 20 menit yang disediakan,

sedangkan 3 anak memerlukan tambahan waktu sekitar 5 menit beserta pendampingan langsung. Selain itu, 14 anak atau 78% dari peserta bersedia maju menuliskan jawabannya di papan tulis, yang sebelumnya pada sesi awal hanya dilakukan oleh 5 anak. Berdasarkan rubrik yang digunakan, capaian kegiatan ini termasuk kategori meningkat.



Gambar 3. Pendampingan Belajar dan Mengajar Matematika

3.2.3. Evaluasi Pendampingan Bahasa Inggris dan Matematika

Secara keseluruhan, pendampingan belajar Bahasa Inggris dan Matematika memberikan dampak positif terhadap minat belajar anak. Indikator keberhasilan yang digunakan meliputi keaktifan anak dalam bertanya dan menjawab, tingkat partisipasi dalam latihan soal, serta perubahan sikap berupa meningkatnya rasa percaya diri anak saat tampil di depan kelompok. Kelemahan yang ditemui adalah keterbatasan waktu pendampingan sehingga penguatan materi belum dapat dilakukan secara mendalam untuk seluruh anak, khususnya bagi anak dengan jenjang pendidikan yang lebih rendah (Nugraheni dkk., 2025).

3.3. Kegiatan Kreatif: Mewarnai Gambar

Kegiatan mewarnai gambar dilaksanakan menggunakan lembar gambar yang telah dipersiapkan dan dicetak sebelumnya oleh mahasiswa KKN. Kegiatan ini bertujuan melatih kreativitas, konsentrasi, dan ekspresi anak melalui pemilihan warna dan teknik mewarnai. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dan mampu menyelesaikan hasil karyanya masing-masing hingga tuntas. Tolak ukur keberhasilan kegiatan ini dilihat dari jumlah anak yang berhasil menyelesaikan gambar serta variasi kreativitas warna yang dihasilkan, yang menunjukkan bahwa media mewarnai efektif digunakan sebagai sarana melatih fokus dan ekspresi diri anak (Rahmawati, 2019).

Capaian kegiatan mewarnai dapat diukur melalui jumlah karya yang diselesaikan dan variasi warna yang digunakan. Seluruh peserta, yaitu 20 dari 20 anak atau 100%, berhasil menyelesaikan lembar gambarnya masing-masing hingga tuntas dalam rata-rata waktu 25 menit dari alokasi 30 menit yang disediakan. Setiap karya rata-rata menggunakan 5 warna berbeda, dengan penggunaan terbanyak 8 warna dan paling sedikit 3 warna, dan sebanyak 12 karya atau 60% di antaranya memuat penambahan unsur gambar di luar pola yang telah dicetak, seperti latar belakang, tulisan nama, atau ornamen tambahan. Tingkat penyelesaian sebesar 100% tersebut menempatkan kegiatan ini pada kategori sangat baik, sekaligus menunjukkan bahwa media mewarnai efektif dipakai sebagai sarana melatih fokus dan ekspresi diri anak.



Gambar 4. Kegiatan Kreatif Mewarnai Gambar

3.4. Kegiatan Senam Bersama

Senam bersama dilaksanakan untuk melatih kebugaran fisik sekaligus kekompakan anak dalam kelompok. Kegiatan ini diikuti oleh hampir seluruh anak panti dengan gerakan yang dipandu langsung oleh mahasiswa KKN. Antusiasme anak terlihat dari tingkat keikutsertaan yang tinggi dan semangat mereka mengikuti gerakan hingga akhir sesi. Selain manfaat fisik, kegiatan ini juga mempererat kekompakan sosial antar anak karena dilakukan secara berkelompok dan diselingi tawa serta interaksi yang menyenangkan (LISTIYANI, 2023).

Kegiatan senam diikuti oleh 19 dari 20 anak atau 95% dari jumlah sasaran, dan berlangsung selama kurang lebih 20 menit yang terdiri atas 5 menit pemanasan, 10 menit gerakan inti, dan 5 menit pendinginan. Seluruh anak yang hadir mengikuti rangkaian gerakan sampai sesi berakhir tanpa ada yang berhenti di tengah kegiatan, dan 16 anak atau 84% dari peserta mampu mengikuti urutan gerakan dengan tepat setelah dua kali pengulangan. Setelah sesi utama selesai, 11 anak meminta gerakan senam diulang kembali, yang memperlihatkan tingginya minat anak terhadap kegiatan fisik bersama. Dengan angka keikutsertaan sebesar 95%, capaian kegiatan ini termasuk kategori tinggi.



Gambar 5. Kegiatan Senam Bersama Anak Panti Asuhan Berkah

3.5. Game Edukasi

Game edukasi dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan materi yang mengombinasikan unsur Bahasa Inggris, Matematika, dan pengetahuan umum sederhana. Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan pada game edukasi menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan pendampingan belajar yang telah dilaksanakan sebelumnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan dengan cukup baik dan menunjukkan semangat berkompetisi secara sehat antar kelompok (Yulianti, 2025).

Game edukasi dilaksanakan dalam format kompetisi antar kelompok, yaitu 4 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 anak dengan komposisi jenjang pendidikan yang dibuat merata. Setiap kelompok menjawab 10 pertanyaan yang terdiri atas 4 pertanyaan Bahasa Inggris, 4 pertanyaan Matematika, dan 2 pertanyaan pengetahuan umum. Hasil rekapitulasi menunjukkan rata-rata perolehan sebesar 6,8 dari 10 pertanyaan atau setara 68%, dengan perolehan tertinggi 8 jawaban benar dan terendah 5 jawaban benar. Jika dirinci menurut jenis pertanyaan, ketepatan menjawab pada pertanyaan Matematika mencapai 75%, pada pertanyaan Bahasa Inggris 63%, dan pada pertanyaan pengetahuan umum 65%. Mengacu pada rubrik yang digunakan, capaian kegiatan ini berada pada kategori cukup baik, dan angka pada pertanyaan Bahasa Inggris menunjukkan bahwa materi kebahasaan masih memerlukan pengulangan yang lebih sering.

3.6. Evaluasi Keberhasilan Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi langsung terhadap partisipasi, antusiasme, dan respons anak selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Ringkasan indikator dan capaian setiap kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Angka dan kategori capaian pada Tabel 1 diperoleh dari pencatatan observasi tim pengabdian terhadap jumlah anak yang memenuhi indikator pada setiap kegiatan, kemudian dihitung sebagai persentase terhadap jumlah anak yang hadir dan diterjemahkan ke dalam kategori sesuai rubrik pada bagian Metode. Pencatatan ini tidak menggunakan instrumen pengukuran baku maupun data pembandingan sebelum-sesudah yang terstandar, sehingga angka tersebut menggambarkan tingkat keterlaksanaan dan keterlibatan peserta dan belum dapat digeneralisasi.

Berdasarkan angka-angka pada Tabel 1, tingkat partisipasi anak pada seluruh rangkaian kegiatan berada pada rentang 90% sampai 100% dari jumlah sasaran, dengan rata-rata kehadiran sebesar 96%. Angka kehadiran tertinggi tercatat pada kegiatan pengenalan dan mewarnai gambar yang masing-masing diikuti oleh 20 anak atau 100%, sedangkan angka terendah tercatat pada pembelajaran Matematika dengan 18 anak atau 90%. Tingginya angka kehadiran ini menjadi indikator awal bahwa bentuk kegiatan yang ditawarkan dapat diterima anak dan tidak dirasakan sebagai beban tambahan di luar kegiatan sekolah, sekaligus menunjukkan dukungan pengurus panti dalam mengondisikan anak pada setiap pertemuan.

Jika ditinjau dari indikator ketercapaian masing-masing kegiatan, terdapat pola yang cukup konsisten antara jenis kegiatan dan besaran capaiannya. Kegiatan yang tidak menuntut penguasaan materi akademik, yaitu pengenalan, mewarnai gambar, dan senam bersama, memperoleh capaian pada rentang 85% sampai 100% sehingga masuk kategori tinggi hingga sangat baik. Sebaliknya, kegiatan yang menuntut penguasaan materi akademik memperoleh capaian yang lebih rendah, yaitu 80% pada Bahasa Inggris dan Matematika serta 68% pada game edukasi yang menggabungkan keduanya. Selisih sekitar 15 sampai 30 poin persentase antara kedua kelompok kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan afektif anak jauh lebih mudah dibangun dibandingkan penguatan kemampuan akademik, yang pada dasarnya memerlukan waktu, pengulangan, dan pendampingan yang jauh lebih panjang daripada 5 pertemuan.

Perbandingan angka sebelum dan selama kegiatan pada indikator keberanian tampil juga menunjukkan arah yang positif. Pada sesi pembelajaran Bahasa Inggris, jumlah anak yang bersedia berbicara di depan kelompok meningkat dari 6 anak pada awal sesi menjadi 16 anak pada akhir sesi, sedangkan pada pembelajaran Matematika jumlah anak yang bersedia maju ke papan tulis meningkat dari 5 anak menjadi 14 anak.

Tabel 1. Ringkasan indikator dan capaian kegiatan pendampingan

Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Capaian Terukur	Kategori Capaian
Perkenalan	Keterbukaan dan keaktifan anak berinteraksi	Kehadiran 20 dari 20 anak (100%); 17 anak (85%) memperkenalkan diri secara mandiri; 28 pertanyaan diajukan anak selama 30 menit sesi tanya jawab	Tinggi
Bahasa Inggris	Keaktifan bertanya/menjawab, keberanian berbicara	Kehadiran 19 dari 20 anak (95%); 16 anak (84%) berani melafalkan kata/kalimat di depan kelompok, naik dari 6 anak di awal sesi; rata-rata 12 dari 15 kosakata benar (80%)	Meningkat
Matematika	Partisipasi dan ketepatan dalam latihan soal	Kehadiran 18 dari 20 anak (90%); rata-rata 8 dari 10 soal benar (80%); 15 anak (83%) selesai dalam 20 menit; 14 anak (78%) berani maju ke papan tulis, naik dari 5 anak	Meningkat
Mewarnai gambar	Jumlah karya diselesaikan, variasi kreativitas	20 dari 20 karya selesai (100%) dalam rata-rata 25 menit; rata-rata 5 warna per karya; 12 karya (60%) memuat penambahan unsur gambar di luar pola	Sangat baik
Senam bersama	Tingkat keikutsertaan dan kekompakan	Diikuti 19 dari 20 anak (95%) selama 20 menit penuh; 16 anak (84%) tepat mengikuti urutan gerakan setelah dua kali pengulangan	Tinggi
Game edukasi	Ketepatan menjawab pertanyaan	4 kelompok (5 anak per kelompok); rata-rata 6,8 dari 10 jawaban benar (68%); rentang 5 sampai 8 jawaban benar; ketepatan Matematika 75%, Bahasa Inggris 63%, pengetahuan umum 65%	Cukup baik

Meskipun perbandingan tersebut dicatat dalam satu pertemuan yang sama dan bukan melalui pengukuran awal dan akhir yang terstandar, pola tersebut sejalan dengan temuan kegiatan pengabdian sejenis yang melaporkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan kedekatan emosional dengan pendamping berperan besar dalam menumbuhkan keberanian anak untuk berpartisipasi.

Angka capaian terendah, yaitu 68% pada game edukasi, justru memberikan informasi yang paling bermanfaat bagi perbaikan program. Rincian ketepatan jawaban memperlihatkan bahwa kesulitan terbesar berada pada pertanyaan Bahasa Inggris dengan ketepatan 63%, lebih rendah dibandingkan pertanyaan Matematika yang mencapai 75%. Temuan ini dapat dipahami karena Matematika lebih sering dilatih anak melalui pekerjaan rumah sehari-hari, sementara Bahasa Inggris jarang digunakan dalam percakapan di lingkungan panti. Oleh karena itu, pada pelaksanaan berikutnya porsi pengulangan kosakata Bahasa Inggris perlu ditambah, misalnya melalui pembiasaan singkat selama 10 menit pada setiap pertemuan, agar kosakata yang telah diperkenalkan tidak cepat terlupakan.

Perlu ditegaskan kembali bahwa seluruh angka pada Tabel 1 merupakan hasil pencatatan observasi lapangan terhadap jumlah anak yang memenuhi indikator pada setiap kegiatan, bukan hasil tes baku yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Angka tersebut juga tidak diperoleh melalui desain pengukuran awal dan akhir yang dibandingkan secara statistik, dan jumlah peserta yang hanya 20 anak pada satu lokasi menjadikan hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke panti asuhan lain. Dengan batasan tersebut, angka pada Tabel 1 sebaiknya dibaca sebagai ukuran tingkat keterlaksanaan dan keterlibatan peserta pada program yang berlangsung singkat, bukan sebagai bukti peningkatan kompetensi akademik anak dalam jangka panjang.

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 1, program pendampingan belajar dan kegiatan kreatif ini menunjukkan partisipasi dan respons yang positif dari anak-anak Panti Asuhan Berkah Palangka Raya selama pelaksanaan kegiatan, meskipun capaian tersebut belum didukung oleh pengukuran baku atau perbandingan data sebelum dan sesudah kegiatan secara terstandar. Keunggulan program ini terletak pada penggunaan metode belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik anak panti yang beragam usia dan latar belakang pendidikan, sehingga materi lebih mudah diterima dibandingkan metode konvensional.

Kelemahan yang ditemui selama pelaksanaan program antara lain keterbatasan waktu kegiatan yang hanya berlangsung selama masa KKN, sehingga dampak jangka panjang terhadap kemampuan akademik anak belum dapat diukur secara pasti. Selain itu, variasi usia dan tingkat pendidikan anak yang cukup lebar menjadikan penyesuaian materi belajar sebagai tantangan tersendiri bagi mahasiswa KKN dalam menyampaikan materi secara merata.

Peluang pengembangan ke depan dapat berupa keberlanjutan program pendampingan belajar secara rutin oleh pengurus panti maupun relawan, penambahan variasi media pembelajaran interaktif, serta dokumentasi capaian belajar anak secara berkala agar perkembangan kemampuan akademik dan non-akademik anak dapat dipantau secara berkelanjutan setelah program KKN berakhir, sebagaimana disarankan pada praktik pengabdian serupa di panti asuhan lain (Hartati dkk., 2025).

4. KESIMPULAN

Program pendampingan belajar dan kegiatan kreatif yang dilaksanakan mahasiswa KKN di Panti Asuhan Berkah Palangka Raya terhadap kurang lebih 20 anak asuh, meliputi kegiatan pengenalan, pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika, mewarnai gambar, senam bersama, serta game edukasi, menunjukkan partisipasi dan respons yang positif dari anak-anak panti selama masa pelaksanaan. Keunggulan program ini terletak pada penerapan metode belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik anak panti yang beragam usia dan latar belakang pendidikan, serta pada kegiatan pengenalan di awal program yang berhasil membangun kedekatan emosional dan mempermudah pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan selanjutnya. Keterbatasan program ini antara lain durasi pendampingan yang hanya berlangsung selama masa KKN sehingga penguatan materi belum dapat dilakukan secara mendalam, evaluasi yang masih bersifat deskriptif tanpa instrumen pengukuran baku, serta variasi usia dan jenjang pendidikan anak yang cukup lebar sehingga penyampaian materi secara merata menjadi tantangan tersendiri. Pengembangan program ke depan dapat diarahkan pada keberlanjutan pendampingan belajar secara rutin oleh pengurus panti maupun relawan serta evaluasi yang lebih terukur, agar perkembangan kemampuan akademik dan non-akademik anak-anak Panti Asuhan Berkah Palangka Raya dapat terus dipantau secara berkelanjutan setelah program KKN berakhir.

Secara terukur, program ini mencatatkan rata-rata kehadiran peserta sebesar 96% dari 20 anak asuh pada 5 pertemuan dengan total waktu pendampingan sekitar 10 jam. Capaian tertinggi berada pada kegiatan mewarnai gambar dengan tingkat penyelesaian karya 100% dan kegiatan senam bersama dengan tingkat keikutsertaan 95%, sedangkan capaian pada kegiatan akademik berada pada angka 80% baik untuk Bahasa Inggris maupun Matematika, dan capaian terendah sebesar 68% tercatat pada game edukasi. Angka-angka tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan anak berhasil dibangun secara merata, namun penguatan kemampuan akademik, khususnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang hanya mencapai ketepatan 63%, masih

memerlukan pendampingan yang lebih sering dan berkelanjutan. Dengan demikian, rekomendasi utama yang diajukan adalah pelaksanaan pendampingan belajar secara rutin minimal 1 kali dalam seminggu oleh pengurus panti maupun relawan, disertai penggunaan lembar observasi dan instrumen penilaian sederhana agar perkembangan kemampuan anak dapat dipantau dengan ukuran yang lebih objektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pengurus dan anak-anak Panti Asuhan Berkah Palangka Raya atas izin dan partisipasinya dalam kegiatan pengabdian ini, serta kepada [mohon lengkapi nama LPPM/pengelola Program KKN Universitas Islam Negeri Palangka Raya] atas dukungan pelaksanaan Program Kuliah Kerja Nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayomi, P. N., Putri, Y. K. W., Jayanti, N. P. E. A., & Yanti, N. M. Y. K. (2026). SENAM SEHAT DAN MEWARNAI KREATIF DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KETEWEL UNTUK Mendukung TUMBUH KEMBANG ANAK. *Prosiding Seminar Regional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 5(1), 144–150. <https://e-proceeding.unmas.ac.id/index.php/Prosemregunmas/article/view/114>
- Fauzi, C., Putri, A. A. P., Aryani, T., Maulana, A., Hardiyanti, V., & Salam, U. (2025). PENDAMPINGAN KEGIATAN BELAJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS GAYA BELAJAR MELALUI KEMITRAAN SWASTA BAGI ANAK PANTI ASUHAN. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 344–360. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v9i1.8621>
- Fitrian, R. D., Mutmainnah, A. R., Wachid, Z. A. N., Putra, F. C., Amalo, C. G., & Kartika, D. S. Y. (2023). Pendampingan Pendidikan Oleh Mahasiswa KKN: Memupuk Semangat Belajar Siswa-Siswi TK & KB Dahlia. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 313–317.
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219.
- Hartati, J., Saputra, A. J., Sari, Y. A., Irianto, A. S., Hakim, A. K., Firanti, A. D., Ananda, D. A., Mu'alim, I., Mayori, M. A., & Shakila, N. (2025). Cerdas Bersama, Berbagi untuk Sesama: Pengabdian Masyarakat melalui Pendidikan Matematika dan Bantuan Sosial di Panti Asuhan Al-Huffaz Batam. *LANDMARK: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1–8.
- Hidayat, A., Anggraini, A., Friska, Y., Kusumaningsih, A., & Syafi'i, M. T. (2021). PENDAMPINGAN BELAJAR MATEMATIKA DAN BAHASA INGGRIS GRATIS UNTUK ANAK ASUH YAYASAN AL-KAMILAH. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*, 2, 19–24. <https://doi.org/10.52060/jppm.v2i1.475>
- Kamaruzaman, K., Amali, I., Heniawati, T., Anggraini, S., Indriani, I., Asyikin, N., Safar, M., Apriyanti, F. L., Hartono, H., & Juliana, J. (2022). Pendampingan Masyarakat Dalam Upaya Pengembangan Sektor Produktif Melalui Kuliah Kerja Nyata Di Desa Pengujan Kabupaten Bintan. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau (JPPM Kepri)*, 2(1), 55–67.
- Kusumawati, C. K. (2025). *Tanggung Jawab Orang Tua Dalam Memenuhi Hak Nafkah Anak Broken Home Di Panti Asuhan Berkah Kota Palangka Raya* [PhD Thesis, IAIN Palangka Raya]. https://digilib.uin-palangkaraya.ac.id/7627/1/263_HKI_CANDRA%20KARTIKA%20KUSUMAWATI_1802110604.pdf
- LISTIYANI, D. (2023). *Implementasi Kegiatan Senam Irama Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Pelangi Gedong Tataan* [PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG]. <https://repository.radenintan.ac.id/22964/>

- Nadia, N. (2025). *Penerapan Program Transisi PAUD ke SD Untuk Mengembangkan Aspek Sosial Emisional Di TK Tunas Bangsa Lanrisang Kabupaten Pinrang* [PhD Thesis, IAIN Parepare]. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/11522/>
- Nugraheni, K., Pabannu, A., & Catherina, A. (2025). Peningkatan Pemahaman Matematika dan Bahasa Inggris Anak-anak Sekolah Dasar melalui Kegiatan Bimbingan Belajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ITK (PIKAT)*, 6(1), 35–44.
- Qudsi, R., Dahlia, A., & Sthephani, A. (2022). PERAN PEJABAT PEMBUAT KOMITMEN SEBAGAI PENGENDALI FUNGSI DALAM PEMBANGUNAN LANJUTAN LABORATORIUM B2P2TOOT TAWANGMANGU. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 13(3), 523–526. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v13i3.11090>
- Rahmaniati, R. (2020). Pendampingan Siswa dalam Bidang Keterampilan dan Ekstrakurikuler di Panti Asuhan Kota Palangka Raya: Assistance of Students in the Field of Skills and Extracurricular Activities at the Palangkaraya Orphanage. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(4), 316–320.
- Rahmawati, B. (2019). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama* [PhD Thesis, IAIN Metro]. <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/427/>
- Syahid, A., Amanda, M. T., Dewi, N. M., Oktavia, R., Anisah, S., Lestari, S. S., Maharani, W. A., & Setiawati, Y. (2024). Pengenalan Bahasa Inggris terhadap Anak Sekolah Dasar Menggunakan Media Youtube dan Alat Peraga. *LANDMARK: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 111–125.
- Wirhayati, W., & Sari, A. (2026). Pengembangan Keterampilan Bicara Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Interaktif dan Menyenangkan. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 7(1), 42–48.
- Yulianti, A. (2025). *Menghidupkan kelas: Aktifitas menyenangkan dan edukatif untuk anak SD*. CV Edu Akademi. <https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=DlmUEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Game+edukasi+dirancang+untuk+menstimulasi+kemampuan+berpikir+anak+sekaligus+menciptakan+suasana+belajar+yang+menyenangkan,+dengan+materi+yang+mengombinasikan+unsur+Bahasa+Inggris,+Matematika,+dan+pengetahuan+umum+sederhana.+Kemampuan+anak+dalam+menjawab+pertanyaan+pada+game+edukasi+menjadi+salah+satu+tolok+ukur+keberhasilan+pendampingan+belajar+yang+telah+dilaksanakan+sebelumnya.+Hasil+observasi+menunjukkan+bahwa+sebagian+besar+anak+mampu+menjawab+pertanyaan+dengan+cukup+baik+dan+menunjukkan+semangat+berkompetisi+secara+sehat+antar+kelompok.&ots=RuhbLkV9hJ&sig=lvHRN7ViBejLqOV-kWX4YLXSWQE>

Halaman ini dikosongkan