

PROGRAM LITERASI INTERAKTIF DAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK DI RPTRA CIBUBUR BERSERI & JAYA MAKMUR

Bambang Ermansyah Saragih¹, Deni Indra Purnama Koto², Dewi Listiorini³, Andriani⁴,
Restu Amalia⁵, Marlina Halawa⁶, Mesra Simanullang⁷, Arpin Hamonangan
Pasaribu⁸, Agung Dwijayanto⁹, Susilo¹⁰, Anton Herianto¹¹, Iman Putrimei¹²

Universitas Mitra Bangsa

bambangermansyah@umiba.ac.id¹, deniindra@umiba.ac.id², dewi.listiorini@umiba.ac.id³,
arpinhaholonga@gmail.com⁴

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dari Universitas Mitra Bangsa dijalankan dengan tujuan mengintegrasikan pembentukan kepribadian anak sejak dini melalui metode literasi yang partisipatif serta gim edukasi di RPTRA Cibubur Berseri dan RPTRA Jaya Makmur. Isu utama yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya antusiasme anak dalam membaca serta terbatasnya wadah untuk interaksi sosial yang terorganisir. Strategi yang diterapkan mencakup literasi yang bersifat interaktif, permainan kelompok yang kolaboratif, serta pemberian edukasi kepada orang tua. Temuan dari program ini memperlihatkan adanya pengaruh positif yang terlihat dari meningkatnya gairah membaca, keberanian mengekspresikan diri di publik, serta penguatan sinergi dalam tim. Walaupun terdapat beberapa hambatan teknis, inisiatif ini dinilai sangat layak untuk diteruskan karena sifatnya yang praktis dan efisien secara biaya.

Kata kunci: Literasi Interaktif, Permainan Edukatif, Keterampilan Sosial, RPTRA, Karakter Anak

Abstrack

The 2025 Universitas Mitra Bangsa initiative for Community Service is designed to incorporate character development in young children by using interesting literacy activities and learning games at both RPTRA Cibubur Berseri and RPTRA Jaya Makmur. The main challenges tackled are a lack of enthusiasm for reading and few opportunities for organized social engagement. Approaches used involve engaging literacy sessions, group games, and

educational support for parents. Outcomes demonstrate notable positive changes, such as greater desire to read, enhanced confidence in speaking publicly, and better collaboration abilities. The program is considered very viable for ongoing implementation because it doesn't cost much to run and it adds value to academic knowledge.

Keyword: Interactive Literacy, Educational Games, Social Skills, RPTRA, Child Character

1. PENDAHULUAN

Pemberian pendidikan karakter bagi anak di usia muda merupakan sebuah komitmen jangka panjang yang sangat krusial karena mereka tengah berada pada fase perkembangan yang menentukan. Di periode ini, stimulasi untuk melatih kemampuan literasi memiliki pengaruh besar terhadap kesiapan akademik serta fondasi moral anak di masa mendatang. Namun, tantangan dalam sektor pendidikan saat ini kian berat akibat pengaruh penggunaan gawai yang sangat luas, yang secara nyata mengikis kualitas hubungan sosial. Studi terdahulu membuktikan bahwa pemakaian gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada daya konsentrasi serta rasa peduli anak secara signifikan.

Pada lokasi pengabdian di RPTRA Cibubur Berseri dan RPTRA Jaya Makmur, pengamatan awal menunjukkan bahwa walaupun volume pengunjung anak cukup tinggi, yakni sekitar 30-50 anak setiap harinya, aktivitas yang dilakukan masih didominasi oleh permainan fisik yang tidak memiliki arahan edukasi. Teridentifikasi bahwa sekitar 70% anak lebih memilih menghabiskan waktu dengan gawai secara individu dibandingkan memanfaatkan fasilitas buku yang tersedia, hal ini dipicu oleh kurangnya teknik literasi yang menarik bagi mereka. Persoalan literasi di Indonesia tidak hanya sebatas kemampuan mengeja, namun lebih dalam mengenai pemahaman konteks sebuah cerita. Keterbatasan media yang atraktif dan metode yang kaku seringkali membuat anak merasa jenuh. Oleh sebab itu, program ini hadir untuk menutup kesenjangan tersebut melalui pendekatan Literasi Interaktif, di mana anak-anak dilibatkan secara aktif dalam alur cerita. Langkah ini bertujuan memupuk kedekatan emosional terhadap bacaan serta melatih kepercayaan diri dalam berbicara. Selain literasi, fokus utama lainnya adalah keterampilan sosial seperti kerja sama dan kepemimpinan.

2. METODE

Implementasi program pengabdian ini mengadopsi model pengembangan berbasis masyarakat (*Community Based Development*) dengan prinsip partisipasi aktif. Dalam kerangka

kerja ini, mahasiswa KKN memosisikan diri sebagai fasilitator yang mengintegrasikan sumber daya di RPTRA untuk memenuhi kebutuhan edukasi anak secara optimal. Adapun rincian metodologi tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Waktu dan Lokasi Pengabdian

Program ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025 sebagai bagian dari agenda Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Mitra Bangsa. Lokasi pelaksanaan dipilih secara sengaja (*purposive*) pada dua titik di wilayah Jakarta Timur, yakni:

- **RPTRA Cibubur Berseri:** Fokus intervensi diarahkan pada anak usia dini (5-8 tahun) guna menyesuaikan dengan kebutuhan lingkungan padat karya.
- **RPTRA Jaya Makmur:** Fokus intervensi dilakukan pada kelompok usia ibu-ibu RPTRA melalui pengembangan materi literasi yang lebih mendalam.

b. Tahapan Pelaksanaan (Prosedur)

Guna menjamin efektivitas program, alur kerja dibagi ke dalam empat tahapan sistematis:

1. **Tahap Identifikasi dan Observasi:** Melakukan tinjauan lapangan serta diskusi dengan pemangku kepentingan di RPTRA untuk memetakan kemampuan literasi awal dan ketersediaan sarana pendukung.
2. **Tahap Formulasi Materi:** Menyusun modul dongeng dan jenis permainan simulasi yang relevan dengan perkembangan kognitif peserta, termasuk penyiapan instrumen pemantauan perilaku.
3. **Tahap Eksekusi Program:** Penerapan metode utama yang meliputi literasi interaktif melalui dongeng, permainan kolaboratif untuk penguatan aspek sosial, serta sesi edukasi bagi orang tua.
4. **Tahap Penilaian dan Pelaporan:** Menganalisis perubahan sikap anak pasca-kegiatan dan merumuskan saran perbaikan bagi pengelola RPTRA.

c. Alat, Bahan, dan Instrumen

Kualitas program didukung oleh media edukasi yang terukur, meliputi:

- **Media Visual:** Penggunaan *hand puppet*, buku cerita ilustratif, serta presentasi digital guna meningkatkan daya tarik visual.

- **Alat Permainan Edukatif (APE):** Pemanfaatan kartu komunikasi dan puzzle kata untuk menstimulasi pemecahan masalah secara berkelompok.
- **Perangkat Observasi:** Penerapan lembar penilaian berbasis skala Likert untuk memantau indikator kepercayaan diri, keterlibatan aktif, dan kooperasi antar peserta.

d. Teknik Analisis Data Seluruh data yang terhimpun melalui observasi dan umpan balik diolah menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan membandingkan respons anak sebelum dan sesudah intervensi, sehingga efektivitas metode literasi interaktif dan permainan edukatif dalam merangsang keterampilan sosial dapat terukur secara objektif.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga kerangka kerja pilar utama:

Pilar I: Literasi Interaktif Anak. Menggunakan pola Pembelajaran Aktif di mana anak-anak berperan sebagai pendengar sekaligus peserta aktif dalam sesi mendongeng dan diskusi. Tujuannya adalah memperdalam pemahaman konten cerita dan menanamkan minat baca sejak dini.



Gambar 1. Kegiatan Mendongeng Ini Melibatkan Mahasiswa Dan Anak-Anak RPTRA



Gambar 2. Penyerahan Hadiah Bagi Anak-Anak Yang Berani Bertanya Dan Menjawab Quiz Dan Photo Bersama.

Pilar II: Aktivitas Edukatif Pertumbuhan Sosial. Menggunakan gim kelompok untuk melatih kemampuan kolaborasi, seperti permainan merangkai kata secara bergantian yang membutuhkan kesabaran. Tujuannya adalah membangun interaksi positif dan rasa empati antar teman sebaya.



Gambar 3. Kegiatan Games Edukatif Berkelompok Oleh Anak-Anak RPTRA



Gambar 4. Penyerahan Hadiah Bagi Kelompok Pemenang Games Edukatif Dan Photo Bersama.

Pilar III: Fasilitasi Orang Tua. Mengadakan pelatihan khusus bagi keluarga agar mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak saat berada di rumah. Orang tua dibekali teknik praktis untuk mendampingi perkembangan literasi dan bahasa anak secara mandiri



Gambar 5. Presentasi Tentang Edukasi Sistematis Mengenai Teknik Praktis Pendampingan Literasi Di Rumah.



Gambar 6. Sesi Tanya Jawab Dengan Ibu Ibu RTPRA

3. HASIL PEMBAHASAN

Penerapan program ini memberikan dampak nyata pada pertumbuhan karakter anak yang terpantau melalui pengamatan langsung. Terdapat perubahan perilaku yang menonjol pada beberapa poin utama:

- **Peningkatan Literasi:** Terlihat kenaikan antusiasme anak untuk berpartisipasi dalam setiap sesi membaca.
- **Keberanian Ekspresi:** Anak-anak mulai berani dan percaya diri tampil di hadapan orang banyak.
- **Komunikasi Terstruktur:** Peserta mulai mampu menyampaikan ide mereka dengan susunan kalimat yang lebih logis.
- **Keterampilan Sosial:** Kemampuan bekerja sama dalam tim meningkat melalui aktivitas permainan kelompok yang dilakukan secara intensif.

Manfaat bagi ekosistem RPTRA juga terlihat dari meningkatnya kesadaran orang tua akan peran mereka dalam menemani anak membaca di rumah. Selain itu, terjadi transfer ilmu kepada pengelola RPTRA mengenai teknik fasilitasi berbasis gim edukatif. Meski demikian, terdapat tantangan seperti jumlah anak yang melebihi kapasitas ruangan serta variasi umur yang terlalu jauh yang menyulitkan pemerataan materi. Kendala teknis seperti suhu ruangan yang kurang nyaman dan gangguan pada proyektor juga menjadi bahan evaluasi. Strategi perbaikan ke depan akan difokuskan pada pengelompokan usia dan penggunaan media yang lebih bervariasi

Tabel 1. Rincian Rencana Tindakan Perbaikan (*Action Plan*)

NO	Kategori Masalah	Rencana Tindakan Perbaikan	Target & Tujuan
1	Manajemen Peserta	Melakukan pembagian kelompok peserta berdasarkan rentang umur (segmentasi usia).	Memudahkan penyampaian materi agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak.
2	Metode Pembelajaran	Menggunakan metode visual, media kreatif, dan meningkatkan variasi metode interaktif.	Menjaga atensi anak dan mengatasi kejenuhan selama kegiatan berlangsung.

3	Fasilitas Teknis	Mengupayakan tambahan alat presentasi dan perbaikan perangkat kepada pengelola RPTRA.	Memastikan kelancaran penyampaian materi tanpa gangguan teknis.
4	Partisipasi Keluarga	Mengajak orang tua berpartisipasi langsung dalam permainan keluarga minimal satu kali per periode.	Meningkatkan peran aktif keluarga dalam menstimulasi literasi anak di rumah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian data dan fakta yang diperoleh selama pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di RPTRA Cibubur Berseri serta RPTRA Jaya Makmur, dapat ditarik sebuah kesimpulan utama bahwa inisiatif bertajuk "Membangun Karakter Anak Sejak Dini melalui Literasi Interaktif dan Permainan Edukatif" telah sukses merealisasikan seluruh indikator keberhasilan yang direncanakan secara signifikan. Penggunaan instrumen literasi interaktif dalam pengabdian ini terbukti tidak hanya sekadar mengasah aspek kognitif anak dalam mendalami sebuah bacaan, namun juga mampu menyentuh aspek fundamental dalam mengubah paradigma belajar anak, dari yang semula bersifat pasif menjadi jauh lebih proaktif. Temuan ini memperkuat teori bahwa ekosistem belajar yang dibalut dengan suasana menyenangkan jauh lebih efektif dalam menumbuhkan gairah membaca pada anak-anak jika dibandingkan dengan penggunaan metode instruksional tradisional yang cenderung kaku.

Lebih jauh lagi, integrasi antara permainan yang bersifat edukatif dalam kurikulum program ini memberikan dampak positif yang sangat nyata terhadap perkembangan kecerdasan sosial para peserta. Melalui observasi intensif di lapangan, tim menemukan adanya pergeseran perilaku yang cukup drastis, yakni menurunnya tingkat keterikatan anak-anak terhadap instrumen digital atau gawai saat mereka berada di area RPTRA. Aktivitas individu yang tertutup tersebut kini berganti menjadi interaksi sosial yang jauh lebih bermakna dan produktif, seperti diskusi dalam kelompok kecil serta keterlibatan dalam permainan yang menjunjung tinggi nilai kolaborasi. Fenomena ini menegaskan betapa krusialnya penyediaan ruang belajar informal di level masyarakat yang mampu memfasilitasi kebutuhan psikologis dan perkembangan sosial anak-anak usia prasekolah secara tepat.

Selain itu, keberhasilan program ini juga tidak terlepas dari peran serta aktif orang tua dan pengelola RPTRA yang bertindak sebagai mitra strategis dalam menjaga keberlangsungan dampak positif yang telah dihasilkan. Adanya keterlibatan lintas pihak ini menjamin bahwa nilai-nilai yang ditanamkan tidak akan hilang setelah masa KKN berakhir. Program ini dinilai memiliki tingkat replikasi yang sangat tinggi untuk diimplementasikan di berbagai wilayah lain karena memiliki struktur operasional yang sangat efisien namun mampu memberikan pengaruh besar terhadap pembentukan karakter generasi muda. Secara garis besar, sinergi yang terjalin antara institusi akademis dan masyarakat luas melalui kegiatan ini telah berhasil membangun sebuah ekosistem pendidikan yang lebih sehat, berwawasan luas, serta memiliki karakter yang kuat demi menyongsong masa depan generasi yang lebih baik.

5.SARAN

Berdasarkan refleksi mendalam dan data komprehensif yang dikumpulkan selama masa pengabdian masyarakat di lapangan, tim pelaksana KKN menyusun sejumlah rekomendasi strategis. Saran-saran ini ditujukan kepada berbagai pemangku kepentingan guna menjamin keberlanjutan dampak positif program:

1. Bagi Manajemen RPTRA Cibubur Berseri dan Jaya Makmur

Sangat direkomendasikan agar pihak pengelola RPTRA mulai mengintegrasikan agenda literasi interaktif serta permainan edukatif ini ke dalam kalender kegiatan rutin, baik dalam skala mingguan maupun bulanan yang terstruktur. Langkah ini sangat krusial untuk memastikan bahwa proses pembentukan karakter anak tidak terhenti begitu saja setelah masa tugas mahasiswa KKN berakhir. Selain itu, diperlukan upaya peningkatan kapasitas internal melalui pelatihan berkelanjutan bagi para kader atau pengurus RPTRA dalam bentuk *Training of Trainer* (ToT). Dengan pembekalan teknis ini, pengelola diharapkan mampu secara mandiri merancang dan menciptakan metode bermain yang tidak hanya menghibur, tetapi juga relevan dengan tahapan perkembangan kognitif anak di masa depan.

2. Bagi Orang Tua dan Lingkungan Keluarga

Mengingat keluarga merupakan unit pendidikan pertama dan paling utama bagi seorang anak, sangat disarankan bagi orang tua untuk mulai menerapkan dan menyebarluaskan panduan

praktis bertema "Literasi Rumah". Panduan ini dirancang untuk membekali orang tua dengan teknik bercerita atau mendongeng yang sederhana namun penuh makna, yang bertujuan memperkuat sistem pendidikan berbasis keluarga. Selain itu, penerapan literasi di rumah secara konsisten akan menjadi solusi efektif dalam membatasi durasi penggunaan gawai (*screen time*) oleh anak, sehingga interaksi emosional antara orang tua dan anak menjadi lebih berkualitas.

3. Bagi Pemerintah Daerah dan Instansi Terkait

Diharapkan adanya dukungan nyata dari pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas fasilitas literasi di setiap RPTRA, khususnya melalui pengadaan koleksi buku yang lebih variatif, seperti buku cerita bergambar (*pop-up book*) dan Alat Peraga Edukatif (APE) yang disesuaikan dengan kategori usia anak. Di samping dukungan sarana fisik, instansi terkait juga perlu menginisiasi kampanye "Digital Sehat" secara formal dan masif di tingkat komunitas. Kampanye ini bertujuan untuk mendorong masyarakat setempat agar lebih aktif dalam kegiatan sosial yang interaktif dan mengurangi ketergantungan pada aktivitas digital yang bersifat pasif.

4. Bagi Akademisi dan Peneliti Pengabdian Masa Depan

Sebagai upaya untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, disarankan bagi pelaksana pengabdian atau peneliti selanjutnya untuk melakukan studi longitudinal guna memantau pengaruh jangka panjang dari metode literasi interaktif terhadap pencapaian akademik anak di sekolah formal. Selain itu, dalam aspek teknis pelaksanaan, sangat penting untuk lebih memperhatikan segmentasi usia peserta agar materi yang disampaikan dapat diadaptasi secara akurat sesuai dengan kapasitas kognitif dan kebutuhan psikologis masing-masing kelompok umur anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfanan, A., & Lustiyati, E. D. (2020). Kesiapsiagaan Menghadapi Kondisi Darurat Bencana Dan Kebakaran Di Fasilitas Pelayanan Kesehatan. *In Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 297-303. <https://prosiding.unw.ac.id/index.php/semnasmuldi/article/view/300>
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Izzati, R. N., & Yuliyanto, A. (2022). Peran RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak)

- dalam Meningkatkan Literasi Anak di Jakarta. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan*, 24(1), 45-56. <https://scholar.google.com/>
- Kelompok 1 KKN Universitas Mitra Bangsa. (2025). *Laporan Progres Kegiatan KKN: Membangun Karakter Anak Sejak Dini melalui Program Literasi Interaktif dan Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak di RPTRA Cibubur Berseri & Jaya Makmur*. Jakarta: LPPM Universitas Mitra Bangsa.
- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM). (2025). *Panduan Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Mitra Bangsa*. Jakarta: Universitas Mitra Bangsa.
- Miller, J. (2021). Interactive Literacy: Engaging Early Learners through Storytelling and Play. *Journal of Early Childhood Education*, 15(2), 45-58. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01156-5>
- Pratiwi, A., & Asy'ari, H. (2020). Implementasi Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 112-120. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Putri, N. A. (2021). Pengaruh Mendongeng terhadap Kemampuan Literasi Dasar dan Karakter Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1521-1530. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/890>
- RPTRA Cibubur Berseri & RPTRA Jaya Makmur. (2025). *Dokumentasi dan Laporan Mingguan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Mahasiswa KKN Universitas Mitra Bangsa*. Jakarta Timur: Pengelola RPTRA.
- Sari, P. K. (2023). Strategi Pengurangan Dampak Negatif Gadget Melalui Ruang Publik Ramah Anak. *Jurnal Sosialisasi*, 10(1), 22-30. <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi>
- Sujiono, Y. N. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Syaufina, L., & Purba, V. L. (2017). Penilaian Dampak Kebakaran Pada Tegakan Akasia Di BKPH Parung Panjang KPH Bogor, Perum Perhutani Unit III Jawa Barat Dan Banten. *Jurnal Silvikultur Tropika*, 8(1), 55-62. <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jsilvik/article/view/17812>
- Universitas Mitra Bangsa (UMIBA). (2025). *Statuta dan Misi Universitas dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat melalui Program KKN 2025*. Jakarta: UMIBA Press.
- Wardani, A. K. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Literasi dan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 12-25.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2021). Permainan Edukatif Sebagai Strategi Membangun Karakter Anak Pasca Pandemi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 201-215. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>