

## Table Of Content

<b>Journal Cover</b> .....	2
<b>Author[s] Statement</b> .....	3
<b>Editorial Team</b> .....	4
<b>Article information</b> .....	5
Check this article update (crossmark) .....	5
Check this article impact .....	5
Cite this article .....	5
<b>Title page</b> .....	6
Article Title .....	6
Author information .....	6
Abstract .....	6
<b>Article content</b> .....	7

**Indonesian Journal of Cultural and  
Community Development**

ISSN 2615-6180 (ONLINE)



BROUGHT TO YOU BY

**Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

## Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## Editorial Team

### Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

### Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

### Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) ("[Silk Road](#)" [International University of Tourism, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

## Article information

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**The Role of KKN-University of Muhammadiyah  
Sidoarjo Students in Boro Village to Improve  
Education in Children Through Various Activities Such  
as Fun Games, Finger Painting, and Spiritual Learning**

*Peran Mahasiswa KKN-Terpadu Universitas Muhammadiyah  
Sidoarjo di Desa Boro untuk Meningkatkan Pendidikan Pada  
Anak Melalui Berbagai Kegiatan Seperti Fun Game, Finger  
Painting, dan Pembelajaran Rohani*

**Dwi Wahyu Indrawati, [dwiwahyuindrawati@umsida.ac.id](mailto:dwiwahyuindrawati@umsida.ac.id), (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Novia Rahma Maharani, [dwiwahyuindrawati@umsida.ac.id](mailto:dwiwahyuindrawati@umsida.ac.id), (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Aditya Sendi Pratama, [adityasendi@gmail.com](mailto:adityasendi@gmail.com), (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Putri Tarin Achuistina, [putritarin@gmail.com](mailto:putritarin@gmail.com), (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Andika Rizky Hidayatulloh, [andikarizky@gmail.com](mailto:andikarizky@gmail.com), (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

(1) Corresponding author

**Abstract**

*The Integrated Community Service Program (KKN-T) of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo in Boro Village aims to improve the quality of children's education through various creative and educational approaches. This program involves several key activities, such as fun games, finger painting, and spiritual learning, designed to develop children's cognitive, motor, and spiritual aspects. The fun games are aimed at enhancing children's social and motor skills, finger painting focuses on fostering creativity and fine motor skills, while spiritual learning is intended to strengthen their religious understanding and moral values. The method used is a participatory approach, where students collaborate directly with the local community in the planning, implementation, and evaluation of the activities. The results of this program show increased participation and motivation of children in learning, both academically and non-academically*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun generasi yang berkualitas dan berdaya saing. Namun, di beberapa daerah, akses terhadap pendidikan yang berkualitas masih menjadi tantangan. Desa Boro, sebagai salah satu desa di Kabupaten Sidoarjo, menghadapi berbagai permasalahan terkait dengan pendidikan anak-anak, seperti keterbatasan sarana pendidikan, rendahnya motivasi belajar, serta kurangnya kegiatan yang mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan spiritual anak-anak. [1]

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo melalui program Kuliah Kerja Nyata Terpadu (KKN-T) mengambil peran aktif dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan anak-anak di Desa Boro. Program ini dirancang dengan pendekatan

yang kreatif dan inovatif untuk menarik minat belajar anak-anak sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini menginisiasi beberapa kegiatan edukatif seperti fun game, finger painting, dan pembelajaran rohani, yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak. [2]

Kegiatan fun game bertujuan untuk membangun kerja sama, komunikasi, dan keterampilan sosial anak-anak melalui permainan yang menyenangkan. Finger painting digunakan sebagai media untuk merangsang kreativitas serta mengasah keterampilan motorik halus anak. Sementara itu, pembelajaran rohani bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai agama dan moral yang penting bagi pembentukan karakter anak sejak dini. [3]

Pendekatan partisipatif yang melibatkan mahasiswa dan guru diharapkan dapat menciptakan dampak yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Boro. Melalui kolaborasi ini, program KKN-T Universitas Muhammadiyah Sidoarjo berupaya untuk memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung bagi anak-anak di desa tersebut.

## Metode

Pelaksanaan program KKN-T Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di Desa Boro menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan mahasiswa, anak-anak, dan guru. Metode yang digunakan dalam program ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

Pada tahap awal, mahasiswa melakukan observasi di Desa Boro untuk mengidentifikasi kondisi pendidikan anak-anak, fasilitas yang tersedia, serta kebutuhan pendidikan yang belum terpenuhi. Observasi ini dilakukan melalui survei lapangan, wawancara dengan masyarakat, guru, serta perangkat desa. Informasi yang dikumpulkan digunakan sebagai dasar perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa bersama dengan masyarakat setempat merancang kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak di desa tersebut. Kegiatan yang dipilih meliputi fun game, finger painting, dan pembelajaran rohani. Setiap kegiatan dirancang dengan tujuan khusus, seperti meningkatkan keterampilan sosial dan motorik, mengembangkan kreativitas, serta memperkuat nilai-nilai agama.

Kegiatan dilaksanakan secara rutin selama masa KKN dengan jadwal yang telah disepakati bersama.

Kegiatan ini melibatkan berbagai jenis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial dan motorik anak-anak. Mahasiswa bertindak sebagai fasilitator dan pengarah dalam setiap sesi permainan.

Sesi ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak. Mahasiswa menyediakan bahan-bahan dan membimbing anak-anak dalam mengekspresikan diri melalui seni.

Kegiatan ini diadakan untuk memberikan pembelajaran agama yang interaktif dan menarik, dengan tujuan memperkuat nilai-nilai spiritual dan moral anak. Pembelajaran dilakukan dengan metode mengai bersama setiap sore hari.

Setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi secara berkala untuk menilai efektivitas program. Evaluasi dilakukan dengan observasi langsung terhadap perilaku anak-anak, wawancara dengan guru, serta umpan balik dari anak-anak yang berpartisipasi. Mahasiswa juga melakukan refleksi terhadap setiap kegiatan untuk melihat kendala yang dihadapi dan mencari solusi perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

Metode ini diharapkan mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi pendidikan anak-anak di Desa Boro, serta memberdayakan masyarakat dalam mendukung proses pendidikan yang kreatif dan menyenangkan.

## Hasil dan Pembahasan



Pelaksanaan program KKN-T Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di Desa Boro yang melibatkan kegiatan fun game, finger painting, dan pembelajaran rohani telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak di desa tersebut. Berikut adalah hasil dari masing-masing kegiatan:

Kegiatan fun game berhasil menarik minat anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif. Dari observasi dan wawancara dengan para guru, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan masalah. Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak, yang terlihat dari peningkatan keaktifan fisik dan ketangkasan mereka dalam berbagai permainan. Secara umum, anak-anak tampak lebih termotivasi untuk mengikuti aktivitas yang melibatkan interaksi sosial, dan ini berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri mereka. [4]

Fun game yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial dan motorik anak-anak, terbukti efektif karena aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu membuat anak-anak terlibat secara aktif dan sukarela. Hal ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat merangsang motivasi intrinsik anak-anak dan mendorong mereka untuk belajar melalui interaksi sosial. Fun game yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial dan motorik anak-anak, terbukti efektif karena aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu membuat anak-anak terlibat secara aktif dan sukarela. Hal ini sejalan dengan teori bahwa pembelajaran yang berbasis permainan dapat merangsang motivasi intrinsik anak-anak dan mendorong mereka untuk belajar melalui interaksi sosial.[5][6]



**Figure 1.** Kegiatan fun game bersama siswa TK Aisyiyah 2

Hasil dari kegiatan finger painting menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak-anak. Mereka mampu mengekspresikan imajinasi mereka melalui seni dengan lebih bebas. Berdasarkan hasil evaluasi visual, karya-karya seni yang dihasilkan menunjukkan peningkatan dalam hal komposisi warna, detil, dan bentuk. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan koordinasi tangan-mata serta meningkatkan kesabaran dan fokus. Melalui wawancara dengan guru, diketahui bahwa anak-anak merasa lebih rileks dan antusias ketika diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri melalui seni. [7]

Finger painting sebagai metode untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak juga menunjukkan hasil yang positif. Pendekatan seni ini memberikan ruang bagi anak-anak untuk berekspresi tanpa rasa takut akan kesalahan, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan kreativitas. Aktivitas ini juga membantu anak-anak mengasah keterampilan motorik halus mereka melalui penggunaan koordinasi tangan-mata, yang penting untuk perkembangan kognitif mereka di masa depan.[8]





**Figure 2.** *Persiapan mahasiswa umsida dalam kegiatan finger painting*



**Figure 3.** *Mahasiswa UMSIDA bersama siswa TK Aisyiyah 2*



**Figure 4.** *Hasil finger painting TK Aisyiyah 2*

1. Observasi Awal
2. Perencanaan Kegiatan
3. Pelaksanaan Kegiatan
4. Fun game
5. Finger Painting
6. Pembelajaran Rohani
7. Evaluasi dan Refleksi

8. Fun game
9. Finger Painting
10. Pembelajaran Rohani

Kegiatan pembelajaran rohani yang dilakukan dengan cara mengaji bersama setiap sore berhasil memperkuat pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai agama dan moral. [9][10] Anak-anak tidak hanya belajar tentang aspek spiritual, tetapi juga mampu memahami tentang tata cara membaca huruf hijaiyah dan mengenal surat-surat pendek. Dari hasil evaluasi, terdapat peningkatan dalam perilaku anak-anak seperti saling menghormati, lebih disiplin, dan menunjukkan rasa tanggung jawab yang lebih tinggi dalam kegiatan sehari-hari. [11][12]

Pembelajaran rohani memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk nilai-nilai spiritual dan moral anak. Kegiatan ini menekankan pentingnya pendidikan karakter dalam proses pembelajaran anak, [13] yang tidak hanya berfokus pada aspek akademis tetapi juga pada pengembangan kepribadian yang baik. Ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan karakter penting untuk membentuk generasi yang beretika dan bertanggung jawab secara sosial. [14][15]



**Figure 5.** Mahasiswa UMSIDA dalam kegiatan belajar mengaji bersama anak-anak

Secara keseluruhan, hasil program KKN-T ini menunjukkan bahwa kegiatan-kegiatan yang dirancang dengan metode kreatif dan melibatkan partisipasi aktif dari anak-anak dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan mereka, baik dalam aspek kognitif, motorik, maupun spiritual. Program ini juga menjadi model yang dapat diterapkan di desa lain untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di wilayah dengan keterbatasan sumber daya. [15]

Program KKN-T Universitas Muhammadiyah Sidoarjo di Desa Boro yang melibatkan kegiatan fun game, finger painting, dan pembelajaran rohani telah berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak-anak di desa tersebut. Kegiatan fun game berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial dan motorik kasar anak-anak, sementara finger painting efektif dalam mengembangkan kreativitas serta kemampuan motorik halus. Selain itu, pembelajaran rohani terbukti mampu memperkuat pemahaman anak-anak mengenai nilai-nilai spiritual dan moral, yang tercermin dalam perubahan positif pada sikap dan perilaku mereka.

Pendekatan partisipatif yang melibatkan mahasiswa, anak-anak, serta guru setempat telah menciptakan suasana belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Program ini tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi belajar anak-anak secara akademik, tetapi juga mendukung perkembangan karakter mereka secara holistik.

Kesuksesan program ini menunjukkan bahwa metode pendidikan yang kreatif dan melibatkan partisipasi aktif dari berbagai pihak sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah-wilayah dengan keterbatasan sumber daya. Keberlanjutan program ini diharapkan dapat terus dikembangkan melalui pendampingan dan pelatihan kepada masyarakat setempat agar manfaatnya dapat dirasakan dalam jangka panjang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala hormat, kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang telah membimbing dan mengarahkan kami selama pelaksanaan KKN-T di Desa Boro. Bimbingan dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi kami dalam menjalankan program-program yang telah direncanakan.

Kami juga menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada Ketua Ranting Aisyiyah dan Ketua Ranting Muhammadiyah, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang sangat membantu dalam menjalankan kegiatan-kegiatan kami di desa. Kerja sama yang baik dengan Bapak/Ibu sangat berperan dalam kesuksesan program ini.

Tidak lupa, kami juga berterima kasih kepada seluruh masyarakat Desa Boro yang dengan hangat menyambut dan mendukung kami selama berada di sini. Partisipasi dan keramahmatan dari masyarakat setempat menjadi faktor penting dalam keberhasilan KKN-T kami. Kami sangat menghargai kerja sama dan dukungan dari semua pihak yang telah membuat pengalaman ini penuh dengan pelajaran dan kenangan berharga.

Semoga apa yang telah kami lakukan memberikan manfaat jangka panjang bagi desa dan masyarakatnya. Terima kasih atas kepercayaan dan kesempatan yang diberikan kepada kami untuk bisa berkontribusi di Desa Boro.

## References

1. Chrisyarani et al., "Membangun Karakter Anak pada Literasi melalui Program Fun Schooling di SD Negeri Desa Pandanmulyo," vol. 1, no. 2, 2022.
2. T. S. Najah et al., "Peran Mahasiswa KKN Dalam Membantu Kegiatan Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Desa Tahai Baru".
3. L. Marlina and F. Mayar, "Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak," vol. 4, 2020.
4. J. Jumriatin and L. Anhusadar, "FINGER PAINTING DALAM MENSTIMULUS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI," PELANGI J. Pemikir. Dan Penelit. Islam Anak Usia Dini, vol. 4, no. 1, pp. 31-49, Mar. 2022, doi: 10.52266/pelangi.v4i1.815.
5. Dian Arista, A. Kurnia Putri, Dwi Wulan Sari, and O. Candikia Rara Komara, "Penambahan Jam Pelajaran dan Penerapan Fun Games di Sanggar Bimbingan Permai Penang," J. Pengabd. Masy. Ilmu Pendidik., vol. 2, no. 1, Oct. 2023, doi: 10.23960/jpmip.v2i1.229.
6. S. Sukarini, "Meningkatkan keterampilan motorik halus melalui kegiatan menggambardengan teknik finger painting pada anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Bantul," J. Pendidik. Anak, vol. 9, no. 2, pp. 86-93, Nov. 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i2.31355.
7. Risnawati and D. E. Priyantoro, "PENTINGNYA PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN".
8. Ismail, E. Lestari, A. Zahri, A. Agasi, H. M. Ilham, and Z. Sherliana, "Peran Guru dan Mahasiswa KKN dalam Pengajaran Al-Quran di TPQ Miftahul Khairot Desa Bukit Peninjauan I".
9. M. Maghribi, A. Anisa, A. Marsela, S. Syamila, and L. K. Sari, "Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran Melalui Kegiatan KKN Mengajar Mengaji," BERDAYA J. Pendidik. Dan Pengabd. Kpd. Masy., vol. 6, no. 1, pp. 51-62, Dec. 2023, doi: 10.36407/berdaya.v6i1.1160.
10. M. Sarbani, I. A. Yusuf, S. Esiyana, A. Najla, and P. Melati, "Meningkatkan Minat Belajar Anak-Anak Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Oleh Mahasiswa KKN di Desa Purwosari".
11. C. D. Purba and R. H. Harahap, "Meningkatkan Keterampilan Literasi Baca Tulis pada Anak Melalui Pojok Baca di SD Negeri 060884," Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi, 2023.
12. H. Simanjuntak, B. T. Endaryono, and Balyan, "Bakti Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar," INVENTA, 2020.
13. H. Nurahma, A. Arrahim, and F. Ramadhan, "Mengembangkan Kreativitas pada Anak melalui Kegiatan Finger Painting di Desa Medalkrisna," An-Nizam, 2024.
14. S. Marwiyati and I. Istiningsih, "Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak," Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020.
15. R. S. Rahmasyami, "Perkembangan Motorik Halus pada Pembelajaran Sains (Tilas Hujan) Anak Usia Dini di TK PGRI Tamansari," PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 2023.