

Model Pendidikan Sekolah Informal Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kepercayaan Diri Anak Usia 6-14 Tahun: Studi Kasus di Sawangan Baru

Nur Aeni Hidayah¹, Siti Sarah Amelia², Silvia Nida Sandira³, Aska Tasya Wildania⁴,
Muhamad Shamil Bashayev⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email Korespondensi : sarah.amelia22@mhs.uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Reguler UIN Jakarta 2025 di Sawangan Baru mengembangkan model sekolah informal berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri anak usia 6–14 tahun. Penelitian ini juga menelaah sejauh mana pendekatan tersebut mampu menstimulasi kreativitas dan membangun kepercayaan diri anak usia 6–14 tahun melalui interaksi antara teori kreativitas 4P dan konsep efikasi diri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Berdasarkan hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwa sekolah informal berbasis permainan edukatif di Sawangan Baru berhasil menjadi ruang belajar alternatif yang lebih partisipatif, seru, dan sesuai dengan kondisi sosial masyarakat perkotaan. Program ini menunjukkan adanya keterkaitan kuat antara kreativitas dan rasa percaya diri anak.

Kata Kunci: Kuliah Kerja Nyata¹, Sekolah Informal², Permainan Edukatif³

ABSTRACT

The 2025 Regular Community Service Program (KKN) of UIN Jakarta in Sawangan Baru developed an informal school model based on educational games designed to enhance the creativity and self-confidence of children aged 6–14 years. This study also examines the extent to which this approach is able to stimulate creativity and build self-confidence in children aged 6–14 years through the interaction between the 4Ps theory of creativity and the concept of self-efficacy. This study used a descriptive qualitative approach. This qualitative approach aims to describe systematically, factually, and accurately the facts and relationships between the phenomena studied. Based on the results of the study, it can be concluded that the informal school based on educational games in Sawangan Baru has succeeded in becoming an alternative learning space that is more participatory, fun, and appropriate to the social conditions of urban communities. This program shows a strong link between creativity and children's self-confidence.

Keywords: Community Service Program¹, Informal School², Educational Games³

Submit: November 2025

Diterima: November 2025

Publish: November 2025



Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC-ND 4.0)

1. PENDAHULUAN

Dalam era disrupsi digital dan tuntutan keterampilan abad 21, pengembangan kreativitas serta kepercayaan diri pada anak usia dini menjadi pondasi utama untuk membentuk individu yang adaptif dan inovatif di tengah perubahan sosial yang pesat. Usia 6–14 tahun merupakan fase krusial dalam pembentukan kreativitas dan kepercayaan diri, yang menjadi dasar berpikir kritis, inovatif, dan interaksi sosial positif. Kreativitas memungkinkan anak mengeksplorasi ide baru, sedangkan kepercayaan diri mendorong ekspresi tanpa rasa takut. Observasi di Kelurahan Sawangan Baru, Kota Depok, menunjukkan bahwa anak-anak pada usia ini cenderung pasif, kurang berani berpendapat, dan terbatas ruang eksplorasi akibat proses belajar formal yang monoton serta faktor sosial-kultural yang kurang mendukung. Kondisi ini menuntut model pendidikan alternatif yang adaptif dan kontekstual.

Pendidikan informal, yang berlangsung di luar sistem formal melalui keluarga, komunitas, dan lingkungan (Baqi & Maunah, 2024), berperan strategis dalam membangun kreativitas dan kepercayaan diri. Sekolah informal berbasis komunitas memberi pengalaman belajar mandiri, bertanggung jawab, sekaligus menyenangkan (Septima et al., 2024). Dalam kerangka ini, permainan edukatif merupakan media efektif untuk menstimulasi aspek kognitif, sosial, dan emosional secara simultan (Badu, 2011).

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Reguler UIN Jakarta 2025 di Sawangan Baru mengembangkan model sekolah informal berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri anak usia 6–14 tahun. Model ini relevan dengan fenomena rendahnya keaktifan anak di wilayah

urban, serta menawarkan pendekatan partisipatif dengan memanfaatkan potensi sosial masyarakat.

Kerangka analisis penelitian mengadopsi teori kreativitas 4P Rhodes (1961), yaitu Person, Process, Press, dan Product, yang berinteraksi dalam proses kreatif. Permainan edukatif menyediakan arena bagi keempat aspek ini untuk berkembang. Selain itu, teori efikasi diri Bandura (1997) menekankan pentingnya pengalaman keberhasilan dalam membangun keyakinan diri anak melalui aktivitas yang menantang namun menyenangkan.

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas permainan edukatif. Renawati dan Suyadi (2021) menemukan bahwa permainan tradisional mampu melatih kreativitas anak melalui aktivitas yang sederhana namun bermakna. Zega (2023) menegaskan peran permainan edukatif dalam merangsang kreativitas dan keberanian sosial. Sinaga dan Sinambela (2023) menunjukkan dampak Lego terhadap berpikir kritis dan kreativitas, sedangkan Hidayati et al. (2024) serta Sayyid et al. (2024) membuktikan bahwa kegiatan luar ruangan meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan motorik-sosial. Namun, sebagian besar studi menyoroti manfaat terpisah dan belum mengintegrasikan pendidikan informal dengan permainan edukatif untuk meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri secara simultan, terutama di komunitas urban seperti Sawangan Baru.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini berupaya mengkaji secara mendalam bagaimana model pendidikan informal berbasis permainan edukatif dapat dirancang dan diimplementasikan secara kontekstual di lingkungan masyarakat urban. Penelitian ini juga menelaah sejauh mana pendekatan tersebut mampu menstimulasi

keaktivitas dan membangun kepercayaan diri anak usia 6–14 tahun melalui interaksi antara teori kreativitas 4P dan konsep efikasi diri. Dengan pendekatan studi kasus, hasil penelitian diharapkan memperkaya literatur pendidikan anak usia sekolah, memberi rekomendasi praktis bagi program KKN, serta menghadirkan model alternatif berbasis komunitas yang adaptif dan berkelanjutan.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fokus utamanya adalah memahami secara mendalam fenomena pendidikan di sekolah informal yang berbasis permainan edukatif, khususnya dalam mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri anak pada usia 6–14 tahun. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy.J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Hal ini didasarkan pada kepercayaan bahwa pengetahuan dihasilkan dari setting sosial dan bahwa pemahaman pengetahuan sosial adalah suatu proses ilmiah yang sah (legitimate). (Emzir, 2011). Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Model ini dipandang sesuai karena peneliti ingin memberikan gambaran utuh tentang bagaimana praktik pendidikan informal berbasis permainan edukatif di Sawangan Baru yang dirancang, dilaksanakan, serta dampaknya terhadap perkembangan anak.

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berlokasi di **Sawangan Baru, Depok**. Sekolah informal ini tidak berafiliasi dengan lembaga pendidikan formal maupun kebijakan pemerintah setempat, melainkan tumbuh dari sekelompok mahasiswa yang berperan sebagai pendidik sekaligus penggerak kegiatan belajar.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah memahami secara mendalam bagaimana model pendidikan sekolah informal berbasis permainan edukatif dapat berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri anak usia 6-14 tahun di Sawangan Baru. Penelitian ini diarahkan untuk mengungkap peran fasilitator sebagai perancang sekaligus penggerak utama kegiatan dan bentuk-bentuk permainan yang dipilih, serta bagaimana strategi pelaksanaan permainan tersebut memunculkan perubahan pada anak-anak dalam aspek ekspresi ide, keberanian tampil, dan interaksi sosial.

C. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dikumpulkan lebih mengambil bentuk kata-kata atau gambar daripada angka-angka. (Emzir, 2011). Data tersebut mencakup catatan lapangan, fotografi dan video. Sumber data utama diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak-anak selama proses belajar di sekolah informal. Selain itu, data juga dikumpulkan melalui

dokumentasi yang berfungsi sebagai bukti konkret yang dapat memperkuat hasil observasi. Dengan menggabungkan observasi dan dokumentasi, penelitian ini memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang dinamika sekolah informal di Sawangan Baru.

D. Teknik dan Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, antara lain:

a). Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memahami dinamika interaksi anak dalam konteks sekolah informal berbasis permainan edukatif. Melalui observasi, peneliti dapat menangkap perilaku spontan, ekspresi emosi, serta cara anak-anak mengekspresikan kreativitas dan kepercayaan diri saat terlibat dalam aktivitas bermain. Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Campo, Baldassarre dan Lee (2019) yang menyatakan bahwa *“Metode berbasis bermain memungkinkan peneliti untuk memasuki dunia anak-anak melalui pengamatan bermain, memberikan wawasan tentang perspektif dan pengalaman anak-anak”*. Dengan demikian, observasi bukan hanya sekedar mengamati perilaku, tetapi juga merupakan cara untuk memahami makna yang dibangun anak melalui kegiatan bermain.

b). Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dimanfaatkan

sebagai sumber data pendukung untuk memperkaya hasil observasi. Melalui dokumentasi, peneliti dapat memperoleh catatan tertulis, foto kegiatan, rekaman video, hingga hasil karya anak yang muncul selama proses pembelajaran berbasis permainan edukatif. Data ini berfungsi untuk memberikan bukti autentik mengenai aktivitas anak-anak dan proses fasilitasi di sekolah informal, sekaligus membantu peneliti menelusuri kembali peristiwa-peristiwa yang mungkin terlewatkan saat pengamatan berlangsung.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan sejak awal penelitian hingga akhir. Model analisis yang digunakan mengacu pada Miles, Huberman dan Saldaña (2014) yang mencakup dua tahapan utama:

a) Reduksi Data

Dalam konteks penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan untuk memudahkan proses analisis. (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Dengan tujuan penelitian, yakni mengenai model permainan edukatif, peran fasilitator, serta dampaknya terhadap kreativitas dan kepercayaan diri anak. Proses ini melibatkan pengelompokan tema, dan penyusunan kategori yang memudahkan peneliti untuk memahami pola-pola yang muncul.

b) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah

menyajikan data dalam bentuk yang terorganisir sehingga memudahkan interpretasi. Dalam penelitian ini, penyajian data akan dilakukan melalui uraian naratif, matriks tematik, serta diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antar-tema. Penyajian data bukan hanya sebatas menampilkan informasi, tetapi juga menjadi sarana bagi peneliti untuk melihat pola interaksi, menemukan keterkaitan antar-kategori, dan menguji makna yang sudah disusun sebelumnya. (Verdinelli & Scagnoli, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program sekolah informal berbasis permainan edukatif di Sawangan Baru dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dalam satu bulan, dengan jadwal setiap hari Sabtu. Setiap sesi dibuat dengan konsep permainan yang berbeda-beda agar melatih kreativitas dan membangun rasa percaya diri anak usia 6-14 tahun. Kegiatan ini bukan hanya menjadi alternatif belajar di luar sekolah, tapi juga ruang bagi anak untuk berekspresi, berani menyampaikan pendapat, dan melatih cara berpikir kritis melalui aktivitas yang seru dan menyenangkan.

Proses penelitian diawali dengan reduksi data, dilakukan sejak tahap awal kegiatan hingga akhir program sekolah informal berbasis permainan edukatif di Sawangan Baru. Data yang diperoleh dari observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi berupa foto yang difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: bentuk permainan edukatif yang digunakan, peran fasilitator dalam merancang dan menggerakkan kegiatan, serta dampak permainan terhadap perkembangan kreativitas dan

kepercayaan diri anak. Informasi yang tidak relevan dengan tujuan penelitian disaring, sehingga tersisa data yang berkaitan langsung dengan interaksi anak dalam permainan, ekspresi kreativitas, serta keberanian mereka untuk tampil di hadapan teman sebaya.

Dari hasil reduksi, muncul beberapa tema besar yang mewakili dinamika program. Pertama, permainan tradisional yang digunakan sebagai media pengenalan berfungsi mencairkan suasana dan mendorong anak lebih terbuka. Kedua, permainan edukatif seperti teka-teki, peraga, dan klasifikasi sampah mengasah kemampuan berpikir logis sekaligus menumbuhkan tanggung jawab sosial-lingkungan. Ketiga, aktivitas menggambar cita-cita menjadi media eksplorasi imajinasi dan kreativitas. Keempat, kegiatan presentasi cita-cita menumbuhkan rasa percaya diri dalam berbicara di depan umum. Keempat tema ini menjadi kategori utama yang memperlihatkan pola perkembangan anak dari tahap awal hingga akhir program.



Gambar 1: Bermain Permainan Tradisional

Pelaksanaan sekolah informal pada pertemuan pertama, diawali dengan pengenalan dengan anak-anak melalui permainan tradisional seperti lompat tali,

kelereng, sepak bola, congklak, layangan, galasin, bekel dan bentang. Permainan ini dipilih untuk mencairkan suasana sekaligus menjadi media awal membangun kedekatan. Anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan, meskipun pada awalnya masih ada sebagian yang malu-malu untuk berinteraksi. Setelah beberapa menit, suasana mulai cair dan anak-anak dapat lebih terbuka dalam mengikuti permainan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pengenalan efektif untuk membangun rasa kebersamaan. Pelaksanaan hari pertama disambut antusias oleh anak-anak, sekitar 100 anak ikut meramaikan sekolah informal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Renawati & Suyadi (2021) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih kreativitas anak melalui aktivitas sederhana namun bermakna. Selain itu, penelitian oleh Zega (2023) menyatakan bahwa permainan edukatif juga berperan dalam meningkatkan keberanian sosial anak. Antusiasme lebih dari 100 anak dalam pertemuan ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana hangat dan dapat merangkul anak-anak, membangun rasa kebersamaan, dan menumbuhkan kepercayaan diri anak untuk berinteraksi di lingkungan sosialnya.

Fenomena ini menunjukkan bahwa aspek Press dalam teori kreativitas 4P Rhodes (1961), yaitu pengaruh lingkungan sosial, berperan penting dalam mendorong anak-anak untuk lebih terbuka. Ketika anak merasa diterima dan disambut oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka lebih mudah mengekspresikan ide dan emosi secara

spontan. Lebih lanjut, partisipasi aktif anak sejak awal kegiatan menunjukkan betapa pentingnya pengalaman awal yang positif, seperti ditekankan oleh Bandura (1997) dalam konsep efikasi diri. Anak-anak yang mampu mengatasi tantangan sederhana dalam permainan tradisional cenderung lebih percaya diri dalam menghadapi dan mengikuti kegiatan selanjutnya.



Gambar 2: Permainan *Easter Egg*,
Pertanyaan peraga, Kuis Teka Teki
Klasifikasi sampah

Pertemuan kedua berfokus pada permainan edukatif bertema *Easter Egg*, yang terdiri dari tiga jenis kegiatan: kuis teka-teki, pertanyaan peraga, dan klasifikasi sampah. Pada permainan teka-teki, anak-anak dilatih berpikir logis dan cepat dalam menemukan jawaban. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar anak dapat menjawab pertanyaan dengan baik, meskipun beberapa membutuhkan waktu lebih lama. Pada permainan peraga, anak-anak diminta memperagakan ekspresi atau aktivitas tertentu, misalnya “bagaimana orang menangis”. Aktivitas ini membuat anak-anak lebih berani mengekspresikan diri di depan teman-temannya. Sementara itu, permainan klasifikasi sampah memberikan pemahaman

tentang jenis-jenis sampah (organik, anorganik, dan B3), sekaligus melatih tanggung jawab lingkungan. Anak-anak terlihat tertarik saat memilah sampah, dan mampu menjelaskan kembali perbedaan antar jenis sampah setelah mendapat penjelasan.

Permainan *Easter Egg* yang terdiri dari teka-teki, peraga, dan klasifikasi sampah membantu anak-anak belajar berpikir lebih logis, berani mengekspresikan diri, sekaligus melatih kerja sama dengan teman sebaya. Dalam permainan teka-teki, anak-anak dilatih untuk berpikir secara logis dan meningkatkan kemampuan mengambil keputusan dengan cepat. Ketika anak-anak berhasil menemukan jawaban, meskipun jawabannya terlihat sederhana, hal ini membantu memperkuat rasa percaya diri mereka.

Menurut teori Bandura (1997), pengalaman berhasil yang kecil bisa menjadi langkah penting dalam membangun kepercayaan diri anak-anak untuk menghadapi tantangan yang lebih besar. Selain itu, aktivitas peraga membahas aspek *Person* dari teori 4P Rhodes (1961), yaitu berani menunjukkan ekspresi diri di depan orang lain. Meskipun beberapa anak awalnya malu, bantuan dari teman sebaya membuat mereka lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri, menunjukkan bahwa lingkungan bisa berperan positif dalam mengembangkan kreativitas sosial. Hal ini sesuai dengan penelitian Zega (2023) yang menekankan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan berani secara sosial pada anak.

Sementara itu, permainan klasifikasi sampah tidak hanya memberikan pemahaman kognitif tentang jenis-jenis sampah, tetapi juga menanamkan rasa tanggung jawab lingkungan. Aspek ini sejalan dengan penelitian Sayyid et al. (2024) yang

menemukan bahwa belajar melalui bermain (aktivitas luar ruangan) dapat meningkatkan minat dan kreativitas anak melalui konteks kehidupan nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, sesi kedua ini secara harmonis memadukan nilai-nilai pendidikan, keberanian sosial, dan tanggung jawab lingkungan.



Gambar 3: Kegiatan menggambar cita-cita

Pada pertemuan ketiga, kami mengajak anak-anak untuk menggambar cita-cita mereka. Aktivitas ini bertujuan untuk melatih daya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berekspresi anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak dengan antusias menuangkan imajinasi mereka melalui gambar. Beberapa anak menggambarkan profesi seperti dokter, guru, polisi, maupun atlet. Aktivitas ini bukan hanya mengasah keterampilan motorik halus, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan harapannya.

Menggambar cita-cita memberikan kesempatan bagi anak-anak

untuk mengekspresikan imajinasi, harapan, dan tujuan mereka. Kegiatan ini mencerminkan konsep *Process* dan *Product* dari teori 4P Rhodes (1961), di mana proses berpikir kreatif diekspresikan dalam bentuk gambar. Lebih lanjut, anak-anak belajar mengembangkan keterampilan motorik halus dan berlatih mengilustrasikan ide serta memvisualisasikan masa depan mereka.

Ketertarikan anak-anak dalam menggambar menunjukkan bahwa mereka membutuhkan ruang bebas, bebas dari aturan-aturan kaku yang biasanya ditemukan dalam pendidikan formal. Hal ini sejalan dengan temuan Sinaga & Sinambela (2023), yang menunjukkan bahwa bermain dengan media kreatif seperti Lego dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif anak-anak. Dengan demikian, menggambar cita-cita berfungsi sebagai alat simbolis yang membantu anak-anak memahami dan merangkul nilai-nilai keberanian dan inovasi sejak usia dini.



Gambar 4: Kegiatan menggambar cita-cita dan mempresentasikannya

Pertemuan terakhir difokuskan pada kegiatan melanjutkan gambar cita-cita sekaligus mempresentasikannya di depan teman-teman. Presentasi ini menjadi media latihan kepercayaan diri anak untuk berbicara di depan umum. Hasilnya, sebagian besar anak mampu menjelaskan gambar dan cita-citanya dengan baik, meskipun ada yang masih malu-malu. Anak-anak saling memberikan tepuk tangan setelah setiap presentasi, sehingga menciptakan suasana apresiatif. Kegiatan ini menjadi puncak program yang menunjukkan adanya peningkatan keberanian anak dalam mengekspresikan diri.

Mempresentasikan cita-cita di depan teman sebaya merupakan puncak dari sebuah aktivitas yang menggabungkan keberanian, ekspresi diri, dan keterampilan sosial. Pada tahap ini, sebagian besar anak mampu menyampaikan gagasan mereka secara efektif, meskipun beberapa masih mengalami kesulitan dan malu. Hal ini menunjukkan perkembangan kemampuan ekspresif dan pemahaman diri mereka. Rasa percaya diri anak juga meningkat, sejalan dengan temuan Hidayati et al. (2024) bahwa aktivitas bermain di luar ruangan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial anak.



Gambar 5: Apresiasi bersama teman sebaya

Dukungan berupa tepuk tangan dan apresiasi dari teman sebaya memperkuat aspek *Press* dari teori 4P

Rhodes (1961). Lingkungan yang suportif berfungsi sebagai penggerak yang mendorong anak-anak untuk menjadi lebih percaya diri dalam berbicara di depan umum. Suasana apresiatif ini juga menunjukkan bahwa keberanian anak tidak semata-mata ditentukan oleh faktor individu tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi sosial yang inklusif. Berdasarkan teori efikasi diri Bandura (1997), keberhasilan anak dalam presentasi memperkuat keyakinan mereka bahwa keterampilan berbicara di depan umum dapat dikembangkan lebih lanjut. Pengalaman positif ini berfungsi sebagai modal psikologis sosial yang akan berguna dalam membentuk kepribadian dan keterampilan komunikasi mereka di masa depan.

Berdasarkan hasil temuan, bisa disimpulkan bahwa sekolah informal berbasis permainan edukatif di Sawangan Baru berhasil menjadi ruang belajar alternatif yang lebih partisipatif, seru, dan sesuai dengan kondisi sosial masyarakat perkotaan. Program ini menunjukkan adanya keterkaitan kuat antara kreativitas dan rasa percaya diri anak. Lewat kegiatan bermain, anak-anak terdorong untuk berani bereksplorasi dan mengekspresikan diri tanpa rasa takut. Hal ini sejalan dengan teori kreativitas 4P Rhodes (1961) yang menekankan pentingnya interaksi antara individu, proses, lingkungan, dan hasil karya, serta teori efikasi diri Bandura (1997) yang menegaskan bahwa pengalaman keberhasilan bisa menjadi modal penting untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif terhadap pelaksanaan program sekolah informal berbasis permainan edukatif di Sawangan Baru, dapat disimpulkan bahwa program ini efektif dalam

mengembangkan kreativitas, keberanian sosial, serta rasa percaya diri anak usia 6–14 tahun. Pelaksanaan program yang berlangsung selama empat kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan kreatif.

Setiap pertemuan memberikan kontribusi berbeda terhadap perkembangan anak. Permainan tradisional pada pertemuan pertama berfungsi sebagai sarana adaptasi dan pembentukan suasana inklusif, yang menumbuhkan rasa kebersamaan dan keterbukaan sosial. Pertemuan kedua dengan permainan edukatif seperti teka-teki, peraga, dan klasifikasi sampah, mendorong kemampuan berpikir logis, tanggung jawab sosial, serta ekspresi diri. Pertemuan ketiga melalui kegiatan menggambar cita-cita memberi ruang bagi anak untuk berimajinasi, mengekspresikan ide kreatif, dan membentuk pandangan positif tentang masa depan. Sementara itu, pertemuan keempat melatih kemampuan berbicara di depan umum, yang memperkuat rasa percaya diri dan komunikasi interpersonal anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif efektif dalam konteks pendidikan informal. Permainan berperan tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mendorong perkembangan holistik anak. Dukungan lingkungan yang inklusif dan apresiatif turut berkontribusi dalam menumbuhkan efikasi diri, yang pada akhirnya mempersiapkan anak untuk lebih berani, percaya diri, dan adaptif menghadapi tantangan di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan jurnal ini, penulis utama menyadari bahwa

penelitian ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Linda Ayu Rahmawati, Nazhifah Salsabila, dan Nadya Rahmanika atas dukungannya dalam pelaksanaan observasi, pendokumentasian kegiatan, dan penyajian data hasil penelitian yang sesuai dengan model analisis Miles, Huberman, dan Saldaña (2014).

Peran mereka sangat membantu dalam memastikan keakuratan data empiris, terutama dalam menangkap dinamika interaksi anak selama proses bermain, serta mendukung proses interpretasi hasil observasi menjadi temuan yang bermakna. Dukungan kolaboratif ini menjadi bagian penting dari keberhasilan penelitian dalam menghadirkan pemahaman komprehensif mengenai efektivitas permainan edukatif sebagai media pengembangan kreativitas dan kepercayaan diri anak.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun teknis selama proses penelitian berlangsung. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan model pendidikan informal yang lebih kreatif, inklusif, dan menyenangkan bagi anak-anak Indonesia di masa mendatang.

REFERENSI

- Badu, R. W. (2011). Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini. *JIV*, 6(2), 180–188.
- Baqi, B. M. A., & Maunah, B. (2024). Strategi lembaga pendidikan informal terhadap perkembangan anak. *PENDAS: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–29.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Campo, R., Baldassarre, F., & Lee, R. (2019). A play-based methodology for studying children: Playfication. *Systemic Practice and Action Research*, 32(1), 113–123.
- Emzir, M., & Pd, M. (2012). *Metodologi penelitian kualitatif analisis data*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Hidayati, N., Qothrunnada, Z., Nabilah, F., Chasanah, U., Rodliyah, S. K., Safira, M. E., & Machfud, N. U. A. C. (2024). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan Taman Ceria (belajar sambil bermain di luar ruangan) di Desa Pasinan Kecamatan Lekok. *Karya Nyata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 81–98.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*.
- Moleong, L. J. (2004). *Lexy J Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan kreativitas anak usia dini di masa pandemi Covid-19 melalui alat permainan edukatif papan pintar dari kulit kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22–27.
- Rhodes, M. (1961). *An analysis of creativity*. *Phi Delta Kappan*, 42(7), 305–310.
- Sayyid, A. M., Nurjaman, F., Rahmatillah, I., Anzani, Y. A., & Saipulrohimi, A. (2024). Upaya inovatif dalam meningkatkan minat dan kreativitas anak

- melalui metode belajar sambil bermain di Sekolah Alam Desa Biru (Selam Biru). *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 5(8), 1–13.
- Septima, D., Restiana, R., & Aisyah, I. (2024). Peran Pendidikan Informal Terhadap Pembentukan kepandaian pada anak-anak. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 1(1), 49–60.
- Verdinelli, S., & Scagnoli, N. I. (2013). Data display in qualitative research. *International journal of Usia Dini*, 4 (2), 53–64.
- Karakter Anak. *Al-Afkar*, 7(4), 526–531.
- Sinaga, J., & Sinambela, J. L. (2023). Strategi pembelajaran efektif melalui permainan: Pengaruh permainan Lego dalam meningkatkan kreativitas dan *qualitative methods*, 12(1), 359–381.
- Zega, R. F. W. (2023). Manfaat penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak*