

## Implementasi Program KKN “Laskar Aksara Cilik” dalam Mendorong Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Ahya Arsy Nola<sup>1\*</sup>, Rosa Sitha<sup>2</sup>, Halimatul Liwai<sup>3</sup>, Aditya Permana<sup>4</sup>, Malani Qolbiyati<sup>5</sup>,  
Ridho Arya Pradana<sup>6</sup>, Dimas Arya Bimantara<sup>7</sup>, Sya'bani Rahmatullah<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>, Universitas Muhammadiyah Lampung

\*Corresponding author, e-mail: [arsyasila19@gmail.com](mailto:arsyasila19@gmail.com)

**Abstrak:** Kuliah Kerja Nyata (KKN) tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengabdian masyarakat, tetapi juga sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar di pedesaan. Artikel ini membahas pelaksanaan program “Laskar Aksara Cilik” di Pekon Parerejo yang berfokus pada pengembangan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan permainan edukatif. Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif berbasis partisipatif-edukatif, melibatkan 21–35 siswa dalam kegiatan selama dua minggu. Hasil menunjukkan adanya perkembangan kemampuan literasi berupa penyusunan kalimat, pengayaan kosakata, dan keberanian berpendapat. Pada aspek numerasi, siswa menunjukkan peningkatan kecepatan dan ketepatan berhitung serta semangat kompetitif yang sehat. Program ini juga mendorong tumbuhnya motivasi belajar, kerja sama, dan keterampilan sosial. Dengan demikian, metode pembelajaran interaktif berbasis permainan terbukti menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan.

**Kata Kunci :** KKN; Literasi; Numerasi; Edukatif; Pendidikan

---

### Riwayat Artikel

<b>Received:</b> <i>21 Juni 2025</i>	<b>Revised:</b> <i>07 Agustus 2025</i>	<b>Accepted:</b> <i>24 Agustus 2025</i>	<b>Published:</b> <i>30 November 2025</i>
-----------------------------------------	-------------------------------------------	--------------------------------------------	----------------------------------------------

---

**Citation (APA):** Nola, A. A., Sitha, R., Liwai, H., Permana, A., Qolbiyati, M., Pradana, R. A., Bimantara, A. D., & Rahmatullah, (2025). Implementasi Program KKN “Laskar Aksara Cilik” dalam Mendorong Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Abdi Bangsa (JKAB)*, 1(2), 51–56.

---

## PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan mahasiswa untuk turun langsung ke lapangan, tetapi juga mendorong mereka agar mampu memberdayakan masyarakat sesuai dengan potensi dan kebutuhan lokal secara berkelanjutan. (Hafizhah et al., 2025) Mahasiswa hidup berdampingan dengan warga, sehingga dapat memahami permasalahan yang ada, mengenali potensi daerah, serta mengajak masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam mencari solusi. Melalui KKN, mahasiswa tidak hanya mengaplikasikan ilmu yang dimiliki, tetapi juga melatih kepedulian sosial, jiwa kepemimpinan, dan kemampuan bekerja sama dalam konteks kehidupan nyata. (Anwas, 2011).

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) menunjukkan peran aktif mahasiswa dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan dasar di wilayah pedesaan. (Rinto Tay & Dkk, 2024) Melalui metode pembelajaran yang interaktif dan disesuaikan dengan kondisi setempat, program ini mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang sebelumnya rendah. Aktivitas seperti permainan edukatif, membaca bersama, serta diskusi kelompok menjadi sarana yang efektif dalam merangsang semangat belajar anak. Pelaksanaan KKN ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis lokal mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pemerataan pendidikan di daerah pedesaan. (Salahudin & Hidayah, 2025).

Pendidikan adalah sebuah proses untuk mengerti cara memanusiakan manusia atau biasa disebut dengan humanisme. (Anggara, 2025). Oleh karena itu Ki Hajar Dewantara mengartikan bahwa pendidikan ialah sebuah keharusan dalam hidup yang diajarkan mulai dari sedini mungkin dan dalam waktu yang tak terbatas, karena pendidikanlah yang akan menuntun manusia untuk mencapai tujuan dan kebahagiaannya. Generasi yang berpendidikan akan memunculkan ide dan kreativitas pembaharuan pada sosialnya. Manusia yang bisa berfikir kritis, menganalisis kejadian dengan baik dan peduli terhadap lingkungan sekitar adalah insan yang berhasil dalam pendidikannya. (Ujud et al., 2023).

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk pola pikir dan kreativitas anak. (Hadijah et al., 2024). Di wilayah Pekon Parerejo, proses pembelajaran di sekolah masih cenderung bersifat konvensional dan kurang merangsang daya pikir siswa. Untuk menjawab tantangan ini, mahasiswa KKN menginisiasi program "Laskar Aksara Cilik", yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif yang bertujuan mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa SD. Permainan edukatif terbukti sebagai media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. (Hamidah, n.d.) Melalui aktivitas bermain yang edukatif, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim.

## METODE

Program ini dilaksanakan dengan metode kualitatif deskriptif dan pendekatan partisipatif-edukatif. Prosedur penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, catatan-catatan, yang berhubungan dengan makna, nilai serta pengertiannya. (Apreriri Cahyani et al., 2024) Berdasarkan tempat penelitian maka penelitian termasuk jenis penelitian studi kasus yaitu pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Universitas Muhammadiyah Lampung dengan menggambarkan kegiatan sejak awal implementasi program hari sabtu tanggal 02 Agustus hingga sabtu 16 Agustus 2025. Kegiatan berlangsung di posko KKN UM Lampung, Dusun 02 Rt. 04 Parerejo dua kali dalam seminggu, yaitu pada hari Rabu dan Sabtu sore mulai pukul 16.00 WIB s/d 17.30 WIB.

Adapun langkah pelaksanaan kegiatan mencakup (1) Perencanaan yaitu penyusunan jadwal dan modul kegiatan yang berisi permainan untuk mendukung literasi dan numerasi. (2) Pelaksanaan adalah pelibatan siswa SD dalam aktivitas belajar sambil bermain seperti tebak kata, kuis matematika cepat, dan permainan membangun cerita. (3) Evaluasi yaitu observasi terhadap keaktifan, antusiasme, dan perkembangan pemahaman siswa selama dan setelah sesi kegiatan. (Kamar et al., 2025) Setiap pertemuan dimulai dengan pemanasan (*ice breaking*), diikuti oleh permainan edukatif yang telah disesuaikan dengan kemampuan siswa. Dalam kegiatan literasi, siswa diminta menyusun kalimat dari huruf-huruf yang telah diberikan dan memainkan *story relay*. Sedangkan dalam mengasah numerasi, mereka belajar berhitung dengan kotak angka dan kuis aritmatika.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program “Laskar Aksara Cilik” berhasil dilaksanakan sesuai jadwal, yakni setiap hari Rabu dan Sabtu pukul 16.00–17.30 WIB di Pekon Parerejo. Kegiatan ini diikuti rata-rata 21-35 siswa sekolah dasar pada setiap pertemuan. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, terlihat dari kehadiran yang stabil serta keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Dalam aspek literasi, peserta mampu menyusun kata dan kalimat sederhana melalui permainan tebak kata dan *story relay*. Kegiatan ini membantu mereka memperkaya kosakata, melatih kreativitas, serta menyusun cerita dengan lebih runtut. (Novi et al., 2021).

Pada aspek numerasi, siswa mengikuti kuis berhitung cepat dan permainan kotak angka. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung sederhana, khususnya dalam operasi penjumlahan dan pengurangan. Perkembangan terlihat dari meningkatnya kecepatan serta ketepatan jawaban di setiap sesi. Selain itu, kegiatan *ice breaking* yang dilakukan di awal pertemuan menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan menyenangkan, sehingga siswa lebih siap mengikuti kegiatan utama. Penerapan metode belajar melalui permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sari & Amir, 2025) yang menekankan bahwa permainan edukatif mampu menumbuhkan minat sekaligus mempermudah anak dalam memahami materi. Dari sisi literasi, permainan *story relay* tidak hanya membantu anak menyusun kalimat, tetapi juga melatih keberanian menyampaikan ide serta kerja sama antar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Aini, 2024) bahwa pendidikan dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis.

Pada aspek numerasi, kuis berhitung cepat dan permainan angka menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, sekaligus melatih kepercayaan diri anak dalam mengerjakan soal. Selain peningkatan kemampuan kognitif, program ini juga berdampak positif pada aspek sosial-emosional. Interaksi dalam kelompok menumbuhkan rasa kebersamaan, kegembiraan, dan motivasi belajar yang lebih kuat. Dengan demikian, "Laskar Aksara Cilik" tidak hanya berkontribusi pada literasi dan numerasi, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak. Program ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif yang berbasis permainan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di pedesaan, sejalan dengan pandangan (Ramadani & Hasanuddin, 2025) mengenai pentingnya model pembelajaran interaktif bagi penguatan pendidikan dasar.



### KESIMPULAN

Pelaksanaan program "Laskar Aksara Cilik" menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar di Pekon Parerejo. Melalui pendekatan berbasis permainan edukatif, anak-anak tidak hanya terdorong untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan, tetapi juga memperoleh peningkatan kemampuan pada aspek literasi maupun numerasi. Dalam ranah literasi, siswa lebih mampu menyusun kata dan kalimat, memperluas kosakata, serta berani mengungkapkan gagasan. Sementara itu, pada aspek numerasi, penerapan kuis berhitung cepat dan permainan angka terbukti melatih kecepatan, ketepatan, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan rasa percaya diri. Lebih dari itu, kegiatan ini juga berpengaruh pada pengembangan keterampilan

sosial, kerja sama, dan pembentukan karakter positif. Dengan demikian, pembelajaran interaktif melalui media permainan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar, terutama di daerah pedesaan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2024). *Analisis Literasi Siswa Kelas V Pada Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Quizizz Di Sekolah Dasar*. [http://repository.unissula.ac.id/35333/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/35333/1/Pendi dikan Guru Sekolah Dasar %28PGSD%29\\_34302000094\\_fullpdf.pdf](http://repository.unissula.ac.id/35333/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/35333/1/Pendi%20dikan%20Guru%20Sekolah%20Dasar%20PGSD%29_34302000094_fullpdf.pdf)
- Anggara, P. T. (2025). *Humanisasi Pendidikan Era Digital sebagai Pilar Pembelajaran Berbasis Nilai Kemanusiaan*. 1(2), 191–199.
- Anwas, O. M. (2011). Kuliah Kerja Nyata Tematik Pos Pemberdayaan Keluarga Sebagai Model Pengabdian Masyarakat Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(5), 565–575. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i5.49>
- Apreriri Cahyani, Tuti Nurhaningsih, Netti Karnati, & Desi Rahmawati. (2024). Kuliah Kerja Nyata Sebagai Implementasi Pendidikan Berbasis Masyarakat di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(2), 19–29. <https://doi.org/10.47861/jkpu.nalanda.v2i2.726>
- Hadijah, Puspita, L. M., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Teknologi dan Komunikasi Terhadap Karakter dan Interaksi Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian* <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.554> Multidisiplin, 2(4), 2050–2061.
- Hafizhah, N., Nur, A., Asyifa, F. S., Bari, P. B., Fauziyah, M., Gibery, S. N., Ariq, M., Pratama, D., Fata, K., Triayu, G., Ratih, M., Jasam, N., Anshori, Z., & Widodo, A. S. (2025). *BAKTIMU: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat JAMAAH SAKIT PASCA OPERASIONAL HAJI Accompanying and Improving The Health Quality of Sick Pilgrimages Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Kantor Teknis Urusan Haji Mekkah Kantor Teknis Urusan Haji Madinah*. 5(1), 29–42.
- Hamidah, I. (n.d.). *Meningkatkan Minat dan Kemampuan Literasi Anak-anak di Desa Ciherang Melalui Permainan Edukatif*. 1, 29–38.
- Kamar, I., Rizki, M. N., Bahri, S., & Fibarzi, W. U. (2025). *Peningkatan Literasi Matematika melalui Media Ular Tangga Matematika di SD Negeri 10 Syamtalira Bayu*. 4(1), 235–239.
- Novi, A., Alif, R., Syawaluddin, A., & Raihan, S. (2021). Pini : Journal of Teacher Professional Pengembangan Media Kartu Tebak Kata Sifat untuk Penguasaan Kosakata Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 2(April), 1–21.
- Ramadani, F., & Hasanuddin, M. (2025). *Pendampingan Belajar Matematika Dasar Menggunakan Media Permainan Edukatif untuk Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 1–7.
- Rinto Tay, N., & Dkk. (2024). *Empowerment of the Konda Maloba Village Community Towards an Independent Entrepreneurial Village*. 4(2), 59–65.
- Salahudin, B. A., & Hidayah, N. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Penguatan Pendidikan Dasar di Madrasah Desa Ibru*. 4(2), 129–138.

- Sari, N., & Amir, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas IV di SD Inpres Morowa Melalui Pengenalan Metode Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Interaktif. *JDISTIRA-Jurnal Pengabdian Inovasi Dan Teknologi Kepada Masyarakat*, 5(2), 330-336.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>