

**PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PROGRAM “SINAU  
BARENG” DI KELURAHAN DUKUH SUTOREJO RW 6,  
SURABAYA**

**Axellio Felix Tjandra<sup>1</sup>, Ryan Chaplin Setiawan<sup>2</sup>, Timotius Krisna Adi Nugraha<sup>3</sup>,  
Steven Salim<sup>4</sup>, Filipus Priyo Suprobo<sup>5</sup>**  
Universitas Widya Kartika

E-mail: [felixtjandra9@gmail.com](mailto:felixtjandra9@gmail.com)<sup>1</sup>, [chalpinsetiawan@gmail.com](mailto:chalpinsetiawan@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[tiuskresna@gmail.com](mailto:tiuskresna@gmail.com)<sup>3</sup>, [steven.salim50@gmail.com](mailto:steven.salim50@gmail.com)<sup>4</sup>, [priyosuprobo@widyakartika.ac.id](mailto:priyosuprobo@widyakartika.ac.id)<sup>5</sup>

**Abstrak**

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata Pembelajaran Keluarga dan Masyarakat (KKN-PPM) merupakan bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat dengan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah. Kegiatan KKN-PPM Universitas Widya Kartika di Kelurahan Dukuh Sutorejo RW 6, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya, mengidentifikasi kebutuhan ruang belajar inklusif dan edukatif. Untuk menjawab tantangan tersebut, tim KKN menginisiasi program “Sinau Bareng” yang dirancang mencakup pembelajaran akademik, pengembangan karakter, pelatihan keterampilan dasar, edukasi digital, dan aktivitas kreatif. Kendati program utama tidak terlaksana sepenuhnya akibat kendala teknis, kegiatan alternatif tetap dilaksanakan dan membawa dampak positif bagi anak-anak RW 6. Program ini diharapkan menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan semangat belajar, kreativitas, dan hubungan sosial masyarakat.

**Kata Kunci** — KKN-PPM, Pengabdian Masyarakat, Pendidikan Non-formal. Sinau Bareng. Surabaya.

**Abstract**

*The implementation of the Family and Community Learning Community Service Program (KKN-PPM) is a form of student service to the community by applying the knowledge gained in college. The KKN-PPM program at Widya Kartika University in Dukuh Sutorejo Village, RW 6, Mulyorejo District, Surabaya City, identified the need for an inclusive and educational learning space. To address this challenge, the KKN team initiated the "Sinau Bareng" program, designed to encompass academic learning, character development, basic skills training, digital education, and creative activities. Although the main program was not fully implemented due to technical constraints, alternative activities were still implemented and had a positive impact on the children in RW 6. This program is expected to make a real contribution to increasing enthusiasm for learning, creativity, and social relationships in the community.*

**Keywords:** KKN-PPM, Community Service, Non-formal Education, Sinau Bareng, Surabaya.

**PENDAHULUAN**

Kelurahan Dukuh Sutorejo RW 6 merupakan wilayah perkotaan di Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya, dengan kepadatan penduduk tinggi dan masyarakat yang heterogen secara sosial maupun ekonomi. Sebagian besar penduduk bekerja di sektor informal. Potensi masyarakat tercermin pada semangat gotong royong serta antusiasme anak-anak dan remaja terhadap kegiatan belajar nonformal. Namun, terdapat permasalahan berupa ketiadaan ruang belajar yang interaktif dan inklusif, terbatasnya kegiatan pengembangan karakter, rendahnya akses edukasi digital, serta minimnya

aktivitas kreatif untuk mempererat hubungan sosial. Program KKN-PPM dirancang untuk menjawab masalah tersebut melalui kegiatan edukatif, kreatif, dan partisipatif yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia di wilayah tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Kegiatan KKN-PPM dilaksanakan pada Mei–Juni 2025. Program utama yang direncanakan adalah “Sinau Bareng,” mencakup berbagai kegiatan edukasi. Namun, pelaksanaan di Balai RW 6 tidak terwujud karena balai digunakan untuk kegiatan Posyandu. Sebagai solusi, tim KKN yaitu melaksanakan kegiatan alternatif, meliputi pengenalan, menggambar dan mewarnai tema cita-cita, menonton film berbahasa Inggris, belajar bahasa Inggris melalui YouTube, serta sesi perpisahan. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, dengan observasi dan interaksi langsung bersama masyarakat, khususnya anak-anak. Setiap kegiatan didokumentasikan secara sistematis dan dievaluasi dari tingkat partisipasi serta respon anak-anak selama program berlangsung.



**Gambar 1** Perkenalan dengan anak - anak



**Gambar 2** menggambar dan mewarnai tema cita-cita



**Gambar 3** menonton film berbahasa Inggris



**Gambar 4** Belajar bahasa Inggris melalui YouTube



**Gambar 5** Sesi Perpisahan dengan anak – anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan alternatif yang disusun sebagai respons terhadap kendala teknis dalam program KKN-PPM “Sinau Bareng” di Kelurahan Dukuh Sutorejo RW 6 menunjukkan hasil yang cukup memuaskan dan memberikan dampak positif yang signifikan. Meskipun program utama tidak dapat terlaksana sepenuhnya sesuai perencanaan awal, adaptasi yang cepat dan implementasi kegiatan alternatif membuktikan fleksibilitas dan komitmen tim KKN dalam memberikan kontribusi kepada masyarakat.

Analisis Pelaksanaan Kegiatan Alternatif:

1. Kegiatan Perkenalan: Sesi perkenalan yang dilakukan di awal program terbukti sangat efektif dalam membangun keakraban antara mahasiswa KKN dan anak-anak di RW 6. Suasana yang diciptakan dalam sesi ini adalah non-formal dan santai, memungkinkan anak-anak untuk merasa nyaman dan menghilangkan rasa canggung. Melalui permainan interaktif dan dialog ringan, mahasiswa berhasil menciptakan ikatan emosional yang kuat dengan peserta didik. Keberhasilan ini menjadi fondasi penting untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya, karena rasa nyaman dan percaya diri anak-anak adalah prasyarat utama untuk partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Perkenalan yang baik juga memungkinkan mahasiswa untuk mengidentifikasi karakter dan kebutuhan awal masing-masing anak, sehingga dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran.
2. Menggambar dan Mewarnai Tema Cita-Cita: Aktivitas menggambar dan mewarnai dengan tema cita-cita berhasil memicu imajinasi dan kreativitas anak-anak secara

optimal. Kegiatan ini bukan hanya tentang keterampilan motorik halus, tetapi juga berfungsi sebagai media ekspresi diri yang aman bagi anak-anak. Mereka diberikan kebebasan penuh untuk menggambarkan apa pun yang mereka impikan sebagai profesi atau tujuan di masa depan, tanpa batasan atau penilaian. Proses ini tidak hanya mengasah kemampuan artistik mereka tetapi juga keberanian untuk mengungkapkan ide-ide dan aspirasi yang mungkin selama ini terpendam. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memberikan dorongan positif, mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran, dan memberikan pujian atas setiap upaya yang dilakukan anak-anak. Hasilnya, muncul berbagai gambar yang merefleksikan beragam cita-cita, mulai dari dokter, guru, pilot, hingga seniman, yang kemudian menjadi bahan diskusi yang menarik dan inspiratif.

3. Pemutaran Film Berbahasa Inggris: Inisiatif memutar film berbahasa Inggris merupakan upaya untuk memperkenalkan kosakata baru secara kontekstual dan menarik bagi anak-anak. Meskipun diakui bahwa tidak semua anak dapat langsung memahami seluruh dialog atau narasi dalam film, kegiatan ini tetap memiliki nilai edukatif yang signifikan. Anak-anak terekspos pada pelafalan, intonasi, dan struktur kalimat dalam bahasa Inggris melalui medium yang menyenangkan. Visualisasi dalam film membantu mereka untuk mengasosiasikan kata-kata dengan objek atau tindakan, meskipun pemahaman komprehensif mungkin memerlukan pengulangan dan bimbingan lebih lanjut. Kegiatan ini juga menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap bahasa asing dan membuka wawasan bahwa belajar bahasa bisa menjadi aktivitas yang menghibur.
4. Pembelajaran Bahasa Inggris melalui YouTube: Pemanfaatan platform YouTube sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan relevansi program dengan tren edukasi digital terkini. Anak-anak yang sudah akrab dengan YouTube sebagai media hiburan, kini diperkenalkan pada potensinya sebagai sumber belajar yang edukatif. Video-video pembelajaran yang disajikan dipilih yang interaktif, visual, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak. Pendekatan ini berhasil menarik minat anak-anak secara signifikan dan secara tidak langsung mengenalkan mereka pada konsep media belajar digital. Mereka belajar bahwa teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga alat yang ampuh untuk memperoleh pengetahuan baru. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam membangun literasi digital mereka.

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan alternatif tersebut mencerminkan penerapan pendekatan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Metode ini sangat efektif dalam menjaga perhatian anak-anak yang memiliki rentang konsentrasi yang bervariasi, serta mampu meningkatkan keterlibatan mereka secara menyeluruh. Pembelajaran aktif melibatkan anak sebagai subjek, bukan objek, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi pasif tetapi juga berinteraksi, berdiskusi, dan berkreasi. Suasana yang menyenangkan menghilangkan tekanan dan ketakutan akan kesalahan, sehingga anak-anak merasa bebas untuk bereksperimen dan bertanya.

Dampak Positif yang Diamati:

Dampak positif dari kegiatan ini sangat beragam dan mencakup berbagai aspek perkembangan anak:

- Peningkatan Rasa Percaya Diri: Anak-anak yang sebelumnya mungkin malu atau enggan berbicara, mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab, dan berinteraksi dengan mahasiswa dan teman-teman mereka. Lingkungan yang mendukung dan pujian dari mahasiswa berperan besar dalam menumbuhkan rasa percaya diri ini.
- Peningkatan Semangat Belajar: Kegiatan yang dikemas secara menarik dan interaktif berhasil membangkitkan kembali semangat belajar anak-anak. Mereka datang dengan antusiasme tinggi untuk setiap sesi dan menunjukkan keinginan untuk mencoba hal-hal baru.
- Peningkatan Interaksi Sosial: Aktivitas kelompok dan kolaborasi dalam menggambar

atau menonton film mendorong anak-anak untuk berinteraksi satu sama lain. Mereka belajar berbagi, bekerja sama, dan menghargai perbedaan, sehingga mempererat jalinan hubungan sosial di antara mereka dan dengan mahasiswa.

- **Pengenalan Konsep Baru:** Selain bahasa Inggris dan edukasi digital, anak-anak juga diperkenalkan pada konsep cita-cita, pentingnya belajar, dan nilai-nilai kebersamaan.

Dampak positif ini sangat sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, khususnya pandangan Lev Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa anak-anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung yang bermakna dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, kegiatan KKN-PPM menyediakan “Zona Perkembangan Proksimal” (ZPD) di mana anak-anak, dengan bimbingan dari mahasiswa, mampu melakukan tugas-tugas yang sedikit melampaui kemampuan mereka saat ini, sehingga mendorong pertumbuhan kognitif dan sosial. Pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan anak-anak untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan.

**Hambatan yang Dihadapi dan Solusi Adaptif:**

Meskipun banyak keberhasilan, pelaksanaan program juga menghadapi beberapa hambatan yang perlu menjadi pembelajaran:

1. **Benturan Jadwal Penggunaan Balai:** Hambatan utama adalah ketidaksesuaian jadwal penggunaan Balai RW 6, yang sudah dialokasikan untuk kegiatan Posyandu. Ini menunjukkan kurangnya koordinasi awal yang komprehensif antara tim KKN dengan pengurus RW.
2. **Keterbatasan Sarana Teknologi:** Keterbatasan sarana teknologi, seperti proyektor dan koneksi internet yang stabil, menjadi tantangan dalam implementasi edukasi digital yang lebih luas. Ini membatasi jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan memerlukan adaptasi cepat dari tim.
3. **Dinamika Perhatian Anak-Anak:** Karakteristik anak-anak yang memiliki rentang perhatian yang cepat berubah juga menjadi tantangan dalam menjaga fokus dan partisipasi mereka sepanjang kegiatan. Mahasiswa harus terus-menerus berinovasi dalam metode penyampaian materi.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, mahasiswa dituntut untuk menunjukkan tingkat fleksibilitas dan kreativitas yang tinggi. Solusi yang diimplementasikan antara lain:

- **Pencarian Lokasi Alternatif:** Mahasiswa dengan cepat mencari dan memanfaatkan lokasi alternatif yang memungkinkan kegiatan tetap berjalan, meskipun dengan keterbatasan.
- **Penyiapan Materi Cadangan:** Tim menyiapkan materi cadangan dan alternatif kegiatan yang tidak terlalu bergantung pada fasilitas teknologi canggih.
- **Penggunaan Media Visual Sederhana Namun Menarik:** Pemanfaatan alat peraga sederhana, gambar, dan permainan yang dapat diakses tanpa teknologi tinggi menjadi kunci untuk menjaga minat anak-anak.
- **Pendekatan Adaptif dan Inovatif:** Mahasiswa secara aktif mengubah strategi pengajaran di tengah kegiatan jika dirasa perhatian anak-anak mulai menurun, misalnya dengan menyisipkan ice breaking atau cerita interaktif.

Pendekatan adaptif ini sangat krusial dalam konteks pengabdian masyarakat yang bersifat lapangan dan dinamis. Lingkungan di luar kampus seringkali tidak dapat diprediksi, dan kemampuan untuk berimprovisasi serta beradaptasi dengan cepat adalah kompetensi vital bagi mahasiswa KKN. Pengalaman ini tidak hanya menguji teori yang dipelajari di bangku kuliah tetapi juga mengembangkan

## **KESIMPULAN**

Kegiatan KKN-PPM Universitas Widya Kartika di Kelurahan Dukuh Sutorejo RW 6 berhasil memberikan kontribusi positif meski program utama “Sinau Bareng” tidak terlaksana sesuai rencana. Kegiatan alternatif efektif dalam meningkatkan kreativitas, keakraban, dan minat belajar anak-anak. Kegiatan ini juga mengasah kemampuan mahasiswa dalam beradaptasi, berkomunikasi, dan berinovasi secara langsung di tengah masyarakat. Untuk pelaksanaan ke depan, diperlukan koordinasi yang lebih baik dengan pengurus RW, dukungan sarana edukasi digital, serta kreativitas mahasiswa dalam merancang kegiatan agar tetap optimal meski menghadapi kendala.

## **Saran**

Pihak kelurahan dan RW diharapkan memperbaiki komunikasi terkait pemakaian balai untuk menghindari benturan jadwal. Instansi terkait diharapkan mendukung penyediaan sarana edukasi digital seperti proyektor dan koneksi internet. Mahasiswa KKN-PPM berikutnya sebaiknya menyiapkan rencana alternatif serta metode pembelajaran yang kreatif agar mampu mempertahankan perhatian anak-anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, L., & Pratama, Y. (2019). Pengembangan karakter melalui kegiatan kreatif dalam pendidikan nonformal. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 8(2), 112–119.
- Hidayat, R., & Nurhayati, L. (2021). Pemberdayaan berbasis komunitas: Studi pada kawasan urban. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 4(1), 35–46.
- Kemenristekdikti. (2017). *Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Jakarta: Kemenristekdikti.
- Rahmawati, D. (2022). Pentingnya Pendidikan Nonformal dalam Pengembangan Potensi Anak. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(1), 45–52.
- Soerjono, B. (2021). KKN sebagai Sarana Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 10(3), 203–210.
- Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 33–40.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press