

Optimalisasi Bina Desa Dalam Rangka Mewujudkan *National Mental Revolution Movement* Pada Anak Usia Dini Di Desa Lawanganagung Kab. Lamongan

Aulya Mustika Maharani

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Aulya Mustika Maharani

E-mail: Aulyamaharani03@gmail.com

Abstrak

Potret pendidikan anak usia dini yang ada di Desa Lawanganagung Kab. Lamongan masih berkuat terhadap pendidikan formal yang masih kurang dalam tahap perkembangan pembentukan mental yang baik di mana menyebabkan mayoritas anak usia dini terbawa arus gadget dan melupakan lingkungan sekitar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pola pembelajaran untuk anak usia dini berbasis *National Mental Revolution Movement* yang dapat mengubah pola pikir dan menciptakan mental yang sehat di masa tumbuh kembang anak. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah menggunakan metode *learning by doing* yang dilakukan terhadap 25 anak dalam rentang usia 6-12 tahun. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berdampak positif terhadap revolusi mental anak-anak dengan mulai beralihnya kebiasaan bermain gadget dialihkan kepada kegiatan mengasah otak seperti permainan tradisional, studi eksperimental di alam, serta kemampuan kerjasama tim dalam perlombaan yang mulai terbangun baik.

Kata kunci- pendidikan usia dini, eksperimental, revolusi mental, disiplin

Abstract

Portrait of early childhood education in Lawanganagung Village, Kab. Lamongan is still struggling with formal education which is still lacking in the development stage of good mental formation which causes the majority of young children to be carried away by gadgets and forget about their surroundings. This service activity aims to provide learning patterns for early childhood based on the *National Mental Revolution Movement* which can change thought patterns and create a healthy mentality during the child's growth and development. The method used in this service activity is the *learning by doing* method which was carried out on 25 children in the age range of 6-12 years. The results of this activity show that the learning method used has had a positive impact on children's mental revolution, with the habit of playing with gadgets starting to shift to brain-honing activities such as traditional games, experimental studies in nature, and teamwork skills in competitions that are starting to develop well.

Keywords - early childhood education, experimental, mental revolution, discipline

PENDAHULUAN

Karakter merupakan sebuah kepribadian, sifat, watak dan sekumpulan ciri-ciri psikologis yang mempengaruhi kepribadian. Jika diartikan secara etimologis, maka karakter merupakan sebuah sifat kebajikan. Sedangkan secara konseptual merupakan usaha yang dilakukan secara kontinuitas dengan tujuan untuk mengembangkan sifat kebajikan pada diri sendiri maupun orang lain (Inswide, 2021). Pendidikan Karakter merupakan pendidikan yang paling fundamental, utamanya bagi anak-anak di zaman teknologi yang semakin canggih ini, hal ini dikarenakan anak-anak generasi saat ini cenderung menjadi generasi yang individualis dan cenderung apatis pada lingkungan sekitar dikarenakan lebih senang berinteraksi dengan orang-orang di dunia maya.

Tidak hanya individualis dan apatis, luasnya konten dan tontonan mereka di sosial media serta lamanya *screen time* membuat mereka cenderung menjadi pribadi yang arogan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kasus bullying, tawuran antar pelajar, bahkan kasus *suicide* yang terjadi pada remaja karena ter-*influence* dengan konten-konten serupa di media sosial. Hal ini dikarenakan mereka tidak memiliki pondasi awal karakter yang baik dan langsung dicekoki oleh konten-konten yang memiliki nilai negatif. Sehingga, anak-anak yang cenderung labil dan sering mengikuti segala hal yang ia lihat merasa bahwa hal tersebut boleh dan wajar untuk dilakukan agar mereka terlihat *up to date* tanpa bisa berfikir panjang tentang dampak dari perilaku mereka. Fenomena ini tentu menjadi sebuah ironi bagi Bangsa Indonesia, bangsa yang dikenal akan keramahannya, gotong royongnya, dan hubungan intrapersonal yang baik justru lambat laun akan terkikis habis dikarenakan generasi yang diharapkan menjadi tonggak bangsa kedepan memiliki karakter yang amoral.

Namun karakter tersebut bisa dirubah dengan cara menerapkan pendidikan karakter sejak dini. Pendidikan karakter dilakukan dengan cara memberikan mereka pondasi kepribadian yang baik sehingga ketika mereka dihadapkan dengan konten-konten yang cenderung berbau ke arah yang negatif mereka tidak akan mudah untuk terpengaruh. Pendidikan karakter justru harus dimulai ketika anak usia dini dan jika sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, maka anak usia dini merupakan anak yang beradadalam rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan jika menurut kesepakatan para ahli, maka kategori anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun. Namun yang pasti, pendidikan karakter terpenting adalah ketika mereka sudah bisa melakukan apa yang mereka lihat. Karena pada rentang masa tersebut merupakan masa emas anak dimana terjadi proses tumbuh kembang yang sangat pesat dalam segala aspek kehidupan. Mulai dari aspek kognitif, linguistik, fisik motorik, sosial emosional, seni, moral serta agama. Sehingga pada proses tersebut anak membutuhkan dukungan, pendidikan, bimbingan serta contoh teladan yang baik dari lingkungannya (Rohmawati & Watini, 2022).

Pendidikan anak usia dini yang paling penting dan paling awal berasal dari keluarga atau orang tua karena pada saat usia anak 0 sampai 2 tahun anak belum mengenal apa itu sekolah dan masih bisa diibaratkan sebagai kertas putih yang kosong tanpa noda apapun. Selanjutnya lingkungan merupakan poin pembentukan atau pendidikan karakter penting kedua setelah orang tua. Karena ketika lingkungan anak baik maka dia akan tumbuh menjadi karakter yang baik pula. Lingkungan juga tempat dimana anak lebih banyak menghabiskan waktu mereka bahkan daripada waktu mereka di rumah maupun lembaga pendidikan formal.

Untuk itu, sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dan anti *gadget* terhadap anak-anak agar mereka bisa berinteraksi dengan teman seusianya dan mengasah kemampuan motorik serta kemampuan bersosialisasi dengan intrapersonal sehingga membentuk anak yang tanggap dan peduli dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akhirnya tertarik untuk melakukan penelitian sekaligus pengabdian di sebuah desa di Kabupaten Lamongan, yakni desa Lawanganagung. Desa tersebut merupakan sebuah desa yang kaya akan potensi, terutama potensi sumberdaya alamnya. Desa yang terletak di dataran rendah dan memiliki bukit kapur yang dihuni oleh sekitar 2.878 penduduk pada tahun 2022 lalu. Kondisi pendidikan pada desa ini sudah bisa dibilang maju, namun dalam lingkungannya anak-anak sudah mulai sering

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

bermain dengan *gadget* daripada bersosialisasi dengan teman sebaya. Maka dari itu, dibutuhkan bimbingan tambahan di lingkungan untuk mendorong mereka agar lebih aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitar dibandingkan berselancar di sosial media.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai bentuk pengabdian masyarakat untuk membina desa dan menciptakan kegiatan luar ruangan serta aktivitas belajar tambahan dalam bentuk kerja kelompok untuk menanamkan kemampuan interpersonal dan berpikir kritis pada usia emas anak, terutama anak-anak di Desa Lawanganagung, Kecamatan Sugio, Kabupaten Lamongan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengajaran *learning by doing*. *Learning by doing* adalah sebuah cara pengajaran di mana para siswa dituntut untuk berkontribusi secara langsung dalam kontinuitas sebuah materi pembelajaran yang ditempuh melalui pengalaman aktif dalam proses pembelajaran tersebut (Dewey, 1972). Metode *learning by doing* dalam penelitian ini dipilih karena mempunyai beberapa manfaat bagi tumbuh kembang para siswa di antaranya adalah sebagai berikut ini:

- a) Mekanisme pembelajarannya menekankan pada aspek realitas sehingga memicu stimulus para siswa untuk dapat menangkap sebuah pembelajaran dari lingkungan sekitar lebih banyak dibanding dengan materi yang ada di buku.
- b) Memberikan paradigma baru kepada siswa dengan menghadirkan seorang guru yang tidak hanya cakap dalam konteks keilmuan teoritis, tetapi juga mempunyai kelengkapan kompetensi di ranah praktis.
- c) Metode ini juga melibatkan langsung para siswa dalam konteks kemampuan *problem solving* serta pengambilan keputusan sebagai bagian dari proses pembelajaran. (Maslakhah, 2019)

Selanjutnya metode *learning by doing* mempunyai beberapa prinsip mekanis yang diterapkan dalam beberapa cara di antaranya yakni:

1. Prinsip eksperimental: salah satu prinsip yang menekankan bentuk kolaborasi dengan melibatkan antara guru dan siswa dalam menerapkan sebuah percobaan dalam konteks tema pembelajaran tertentu.
2. Prinsip ekowisata: sebuah metode yang bertujuan untuk memberikan penguasaan kepada siswa sekaligus dapat dirumuskan dalam bentuk bahan ajar yang memberikan pandangan terkait objek yang hendak dikaji di dalam atau luar kelas berbasis alam.
3. Prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL): prinsip yang memberikan stimulus bagi siswa agar terjadi dinamika berpikir dengan melibatkan pengalaman realitas yang ada di lingkungan sekitar serta memberikan pemahaman komprehensif terkait solusi pemecahan masalah di dalamnya (Susiloningsih, 2016).
4. Prinsip demonstrasi: sebuah metode yang menyajikan kepada para siswa tentang simulasi pertunjukan sehingga *output* yang dihasilkan adalah pengertian dari sebuah proses, situasi hingga benda material yang disertai dengan penjelasan secara naratif (Endayani et al., 2020).

Penelitian ini menasar terhadap 25 anak dengan rentang usia 6- 12 tahun yang ada di Dusun Lawangan, Desa Lawanganagung, Kec. Sugio, Kab. Lamongan. Dalam menerapkan metode tersebut, dilakukan *roadmap* teknis terkait program bina desa berbasis edukasi pembelajaran kepada anak usia dini yang terproyeksikan dalam skema di bawah ini:



Gambar 1.
Bagan Struktur Alur Berpikir Metode Pembelajaran

Bagan di atas menjelaskan terkait tahapan sistematika yang dirancang dalam penelitian ini dengan mengimplementasikan di lapangan yang terelaborasi sebagai berikut ini:

1. **Program Pengajaran Eksperimental**

Dalam tahapan ini, sebanyak 25 anak usia dini yang ada di Desa Lawanganagung dikumpulkan dalam satu atap rumah yang telah disiapkan oleh perangkat desa terkait. Secara garis topografi, berdekatan dengan kebun jagung & waduk, sehingga para siswa yang berusia sekitar 6-12 tahun diperkenalkan oleh objek-objek pengajaran yang ada di sekitar rumah belajar tersebut.

2. **Desain Kegiatan Pembelajaran**

Tahapan ini menekankan terhadap pengamatan peneliti dan rekan-rekan mahasiswa untuk merumuskan desain kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Desain kegiatan pembelajaran yang ditempuh adalah dengan mengadakan 6 hari tatap muka yang dimulai dari Hari Senin – Sabtu. Untuk Hari Senin- Kamis, para peserta didik diajarkan terkait ilmu pengetahuan alam & pendidikan dasar keagamaan. Selanjutnya pada Hari Jumat- Sabtu kegiatan belajar mengajar dilakukan *outdoor* di alam serta peserta didik melakukan kegiatan percobaan seperti menanam biji-bijian, mengamati hewan & rantai makanan.

3. **Panduan Prosedural Pembelajaran**

Tahapan ini memberikan suatu aturan tertulis kepada 25 anak peserta didik untuk patuh terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan beberapa regulasi di antaranya adalah wajib hadir maksimal 15 menit sebelum kegiatan dimulai, wajib membaca surah-surah yang ada di Juz Amma sebelum belajar serta diakhir pembelajaran wajib setor hasil pekerjaannya dan tidak boleh pulang sebelum selesai menyelesaikan tugas yang diberi oleh kakak-kakak mahasiswa.

4. **Refleksi & Evaluasi**

Tahapan ini merupakan *final result* dari proses pengajaran selama ini dengan teman-teman mahasiswa membuat evaluasi kritis terhadap *output* perkembangan kognitif dan keterampilan para peserta didik yang disesuaikan dengan Target Capaian Indikator (TCI) yang memuat kesesuaian kemampuan perkembangan anak usia dini terhadap pola pikir dan penanaman karakter berbasis *National Mental Revolution Movement*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembinaan anak usia dini merupakan suatu fase yang krusial mengingat pada masa itu mencakup progresivitas tumbuh kembang yang tidak dapat diulang kembali. Fase ini juga masuk ke dalam tahap masa keemasan (*golden age*) karena usia dini meniscayakan proses anak untuk mudah mereplikasi dan mengamati lingkungan di sekitarnya, baik yang muatannya positif hingga negatif. Secara saintifik, fase anak usia dini merupakan fase yang menyebabkan otak manusia mengalami lompatan proses hingga mampu mencapai eskalasi sampai 80%. Begitupun saat anak baru lahir ke dunia otak mengalami perkembangan sekitar 25 % serta pada usia 4 tahun mengalami kenaikan mencapai 50% hingga pada saat menginjak umur 8 tahun, otak telah mengalami kemajuan yang signifikan di angka 80% sampai berada di umur 18 tahun (Satriana, 2020).

Dalam menerapkan suatu proses pembelajaran maka dibutuhkan semacam indikator yang berguna untuk menetapkan *rules of games* yang dapat dimaksudkan sebagai bentuk aturan *rigid* dalam mengawal proses suatu pembelajaran terhadap peserta didik. Pada penelitian ini, sebanyak 25 anak berusia sekitar 6-12 tahun di Desa Lawanganagung, Kab. Lamongan mempunyai kebiasaan buruk yakni menggunakan gawai dengan tidak diiringi pengawasan yang ketat oleh orang tua mereka sehingga berdampak terhadap penyimpangan mental ideologis di rentang usia tersebut. Teman-teman mahasiswa menerapkan strategi *brainstorming* untuk memberikan internalisasi pemahaman yang kuat serta bertujuan untuk merevolusi mental anak-anak yang telah “terkontaminasi” oleh gawai. Berikut adalah beberapa potret kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh teman-teman mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya:

A. Program Pengajaran eksperimental

Program Pengajaran eksperimental merupakan sebuah program pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran aktif yang berupa kegiatan percobaan dan media-media yang menekankan pada pembentukan kemampuan proses berpikir pada anak (Ulfa & Rama, 2024). Metode eksperimen dilakukan dengan menggunakan media yang berasal dari lingkungan sekitar dan dikemas dalam suasana bermain yang menyenangkan sehingga menarik minat anak untuk melakukan eksperimen tersebut. Program ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan kelima panca indra, memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi panca indera mereka, menstimulus kreativitas, serta melatih kemampuan anak untuk berpikir logis. *Output* dari kegiatan ini juga dapat membentuk karakter anak untuk selalu berani bertanya, berani mengemukakan pendapat dan berpikir kritis sehingga nantinya mereka tidak akan mudah terpengaruh dengan konten-konten sensitif yang mengarah kearah negatif.



Gambar 2.

Anak-anak di dampingi dengan panitia lomba perahu dayung

Dalam kegiatan bina desa tersebut, peneliti mengajak 25 anak sekitar posko pengabdian di Desa Lawanganagung yang secara topografi berdekatan dengan kebun jagung dan waduk,

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



sehingga peneliti memanfaatkan objek di lingkungan sekitar sebagai metode pembelajaran. Salah satu contoh kegiatan pengajaran eksperimental yang dilakukan oleh peneliti adalah mengajak anak-anak untuk lomba mendayung perahu dari ujung utara ke ujung selatan waduk dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 2 orang tiap kelompoknya. Kelompok yang menghabiskan waktu paling sedikit untuk sampai ke garis *finish* maka mereka lah yang menjadi pemenang permainan ini. *Games* ini digunakan dengan tujuan untuk melatih kekompakan antar tim dan bagaimana mereka bekerja sama agar perahu yang mereka tumpangi cepat sampai tujuan.



Gambar 3.

Bimbingan Pada Orang Tua Untuk Bekal Pelatihan Eksperimental Pada Anak

Selain melibatkan anak-anak di desa Lawanganagung, peneliti juga melibatkan para orang tua untuk ikut serta dalam pendidikan karakter anak dengan memberi *insight* atau pengetahuan tentang metode dan alat praga pada anak. Hal ini ditujukan agar sepeninggal peneliti dari Desa Lawanganagung, program pendidikan karakter tidak hanya berhenti sampai disitu saja, namun bisa berkelanjutan dengan mengandalkan peran orang tua. Selain itu, metode ini juga digunakan agar tercipta *bonding* antara orang tua dan anak dengan *output* nantinya anak akan menjadi orang yang lebih jujur dan terbuka pada orang tua sehingga ketika ada tontonan yang asing menurut mereka, atau hal buruk yang menimpa mereka, mereka tidak lagi canggung atau ragu untuk terbuka pada orang tua.

B. Desain Kegiatan Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan sebuah prosedur kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan menghasilkan output yang baik pula. Menurut Gagne dkk, desain pembelajaran merupakan sebuah usaha dalam membantu proses belajar seseorang, dimana proses belajar itu sendiri memiliki tahapan yang segera namun dalam jangka waktu yang panjang (Gagne, 1992).

Dalam program bina desa ini peneliti menekankan desain kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak-anak di Desa Lawanganagung. Desain kegiatan pembelajaran ini dimulai pada saat mereka selesai pulang sekolah mereka akan diajak untuk mengaji di posko maupun TPQ. Hal ini dilakukan dari pukul 3 hingga 5 sore, setelah mengaji peneliti dan para mahasiswa yang melakukan bina desa akan membuat permainan yang berhubungan dengan keagamaan maupun melakukan *story telling* tentang cerita- cerita islami. *Storry telling* ini tidak hanya dilakukan oleh para panitia, namun juga dilakukan oleh anak-anak. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan pribadi yang percaya diri, dan melatih *public speaking* mereka sedari kecil. Selain itu, pada hari tertentu seperti Kamis dan Jumat anak anak diajak untuk manaqib atau melantunkan sholawat nabi bersama-sama dengan para panitia dan pengajar.



Gambar 4.
Kegiatan belajar mengaji di sore hari

Setelah itu pada malam hari setelah waktu maghrib selesai, anak-anak akan diajak untuk belajar bersama (*les gratis*). Mereka akan dibantu untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan membahas pelajaran yang kemungkinan akan dipelajari esok. Dalam kegiatan ini, anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok sesuai dengan tingkatan kelasnya masing-masing, mulai dari PAUD, TK, hingga SD. Setelah mereka selesai dengan tugas dan pembelajaran mereka masing-masing, anak-anak kemudian dikumpulkan kembali untuk melakukan permainan atau kegiatan lain, seperti lomba mewarnai, berhitung, tebak hewan, tebak pahlawan, cerdas cermat dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar waktu mereka untuk bermain gadget berkurang secara signifikan dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan bersosialisasi dengan teman maupun masyarakat sekitar. Jika setelah semua kegiatan selesai, anak-anak akan ditunjuk bergantian untuk menceritakan pengalaman sekolah mereka pada hari itu untuk melatih mereka agar terbuka dan tidak takut bercerita di depan umum.

Tujuan dari adanya pembiasaan metode pembelajaran tersebut adalah agar anak-anak dapat mempunyai kebiasaan baik (*good habits*) serta kedisiplinan yang berguna untuk fase perkembangan mereka itu sendiri. Selain itu, mayoritas anak-anak tersebut mesti dibiasakan untuk mengolah kemampuan kognitif melalui permainan-permainan berbasis kompetisi tradisional sehingga mampu untuk dijadikan media melatih stimulan otak untuk terus kreatif dan inovatif. Anak-anak yang ada di Desa Lawanganagung juga mempunyai beberapa kreativitas yang dituangkan seperti kemampuan menulis puisi hingga bakat di bidang agama seperti mampu menghafal beberapa surat pendek dan menulis huruf hijaiyah.



Gambar 5.
Proses Belajar Mengajar pada Malam Hari Di Posko Bina Desa

Selain itu pada akhir pekan atau di hari sabtu dan minggu, anak-anak diajak untuk bermain *game* luar ruangan seperti lomba kelereng, lomba makan kerupuk dan lain sebagainya. Setelah itu ketika lomba telah selesai dilaksanakan, anak-anak diminta untuk bergotong royong membersihkan tempat dan barang-barang sisa perlombaan Hal itu juga dilakukan sebagai bentuk upaya untuk mengurangi waktu mereka dalam bermain atau menggunakan *gadget* dan lebih banyak untuk mengeksplor dunia luar serta mengajari mereka cara bertanggung jawab menyelesaikan, membersihkan dan mengembalikan apa yang sebelumnya mereka gunakan agar kembali tertata baik dan rapi seperti sedia kala.



Gambar 6.

Lomba Makan Kerupuk Di Hari Libur

C. Panduan Prosedural Pembelajaran

Keberhasilan Pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan seluruh rangkaian aktivitas serta interaksi antara anak dengan pengajar yang dikendalikan melalui perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis berdasarkan prosedur pembelajaran yang telah dikembangkan (Ruhimat, 2022). Anak-anak yang ada di Desa Lawanganagung selama proses pembelajaran menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi dibuktikan dengan persentase kehadiran saat teman-teman mahasiswa menggelar pertemuan dengan mereka berada di angka 95%. Selain itu, nuansa pembelajaran juga masih bisa dikategorikan stabil dan kondusif sambil diselingi dengan hiburan-hiburan yang menjadi *intermezzo* terbukti cukup efektif tanpa meninggalkan keseriusan untuk tetap fokus mengerjakan soal-soal yang diberi oleh guru di sekolah.



Gambar 7.

Salah Satu Anak yang berhasil mendapatkan predikat anak teladan

Dalam program bina desa ini peneliti dan teman-teman mahasiswa menerapkan beberapa peraturan seperti datang 15 menit sebelum seluruh kegiatan dimulai, berdoa sebelum kegiatan dimulai serta ada waktu satu jam untuk teman-teman mahasiswa menjelaskan terkait mata pelajaran mereka dan mereka diharuskan untuk memperhatikan dan tidak boleh membuat forum dalam forum. Dalam sistem ini kami menerapkan punishment and achievement, siapa yang tidak mengikuti peraturan akan diberikan hukuman dengan melakukan story telling di depan dan yang paling banyak patuh terhadap aturan maka akan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi pada anak.

Hal ini dilakukan dengan harapan nantinya anak akan menjadi pribadi yang lebih disiplin dan teratur. Karena salah satu budaya buruk yang ada di Indonesia adalah budaya *ngaret* atau tidak tepat waktu dan jika sedari kecil kita tidak menanamkan budaya tepat waktu pada anak maka nantinya anak akan lebih mudah menyepelkan waktu hingga kemudian kehilangan banyak kesempatan berharga yang seharusnya bisa mereka raih dikarenakan tidak disiplin akan waktu.

D. Refleksi & Evaluasi

Selama menjalani pengabdian masyarakat di Desa Lawanganagung, Kab. Lamongan selama 14 hari, teman-teman mahasiswa melakukan beberapa indikator saat sesi refleksi dan evaluasi program pendidikan anak usia dini yang inheren sebagai bagian dari bina desa. Dari beberapa indikator yang telah ditentukan mencakup penilaian keaktifan anak-anak dalam mengikuti pola pembelajaran, kemampuan menangkap informasi dan realitas lingkungan di sekitar, implementasi pembelajaran dalam bentuk tindakan serta pola sosial yang dilakukan anak-anak tersebut di lingkungan pertemanan. Dari penjelasan indikator tersebut, secara mayoritas anak-anak usia dini yang ada di Desa Lawanganagung, Kab. Lamongan sudah mampu mengikuti proses pembelajaran & penanaman *mindset* revolusi mental yang disesuaikan dengan butir-butir Pancasila dengan predikat cukup baik. Lalu hasil evaluasi dan notulensi dari rapat tersebut mengindikasikan bahwa perlu untuk program jangka panjang dengan melakukan *follow up* & seminar kepada para orang tua agar menjalankan pola pendidikan kepada anak secara kontinyu, serta melatih cara *parenting* yang sesuai dengan fase perkembangan anak dengan memanfaatkan gawai sesuai peruntukannya.

KESIMPULAN

Program Bina Desa yang diterapkan melalui pendidikan anak usia dini yang dilakukan di Desa Lawanganagung, Kab. Lamongan mampu dijalankan dengan cukup baik di mana metode-metode pembelajaran yang diterapkan terbukti mampu merevolusi mental anak-anak dalam rentang usia 6-12 tahun yang pada awalnya adalah anak-anak yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain gawai, sehingga menyebabkan menurunnya prestasi di sekolah serta perubahan perilaku di kehidupan nyata berhasil diubah dengan konsep pembelajaran berbasis *learning by doing* yang memadukan proses pembelajaran dengan permainan-permainan tradisional yang mengasah kerjasama antar tim, membangun hubungan interpersonal serta lebih fokus & *aware* terhadap fenomena yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Selain itu, penulis menyarankan kepada pemerintah desa setempat untuk memberikan fasilitas ruang belajar kelompok yang lebih nyaman dengan mengemasnya dalam bentuk permainan-permainan yang mampu mengasah otak, serta membangun pusat-pusat studi alam di desa tersebut agar anak-anak bisa dikenalkan dengan kekayaan alam dan varietas tumbuhan yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh elemen yang telah berkontribusi dalam penyusunan jurnal pengabdian masyarakat, di antaranya adalah kepada Kepala Desa Lawanganagung Kab. Lamongan yang sangat baik hati untuk menyediakan sarana fasilitas yang

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pamong yang memberikan pengarahannya secara komprehensif dan mampu menjadi *partner* diskusi untuk kepenulisan jurnal ini. Terakhir, penulis memberikan penghargaan kepada seluruh warga Desa Lawanganagung Kab. Lamongan yang sangat terbuka atas kedatangan kami dan ikut membantu dalam menyediakan kebutuhan-kebutuhan selama proses pengabdian masyarakat berlangsung hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewey, J. (1972). Introduction to philosophy of education. In K. Kumar (Ed.), *Studies in Philosophy and Education* (Vol. 7, Issue 4). Aakar Books. <https://doi.org/10.1007/BF00368029>
- Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>
- Inswide. (2021). *Wawasan Pendidikan Karakter* (M. N (ed.)). PT. Nasya expanding Management.
- Maslakhah, S. (2019). Penerapan Metode Learning By Doing Sebagai Implementasi Filsafat Pragmatisme Dalam Mata Kuliah Linguistik Historis Komparatif. *Diksi*, 27(2), 159–167. <https://doi.org/10.21831/diksi.v27i2.23098>
- Rohmawati, O., & Watini, S. (2022). Pemanfaatan TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran dan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 196–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1708>
- Satriana, M. (2020). Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17–30.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57–66. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>
- Ulfa, A. M., & Rama, B. (2024). Strategi Pembelajaran Eksperimen. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 437–443. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.12702594>