

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK-ANAK MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DI TBM RUMAH PINTAR PUNGGUR CERDAS

**Haya Inayah Khaulah¹, Soraya Nabila Auliyah², Adhelia Juwita
Chairunnisa³, Khusnul Hairunnisa⁴, Syarifah Nadia Assegaf⁵, Karsim⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter
H. Hadari Nawawi, Kota Pontianak, Kalimantan Barat.

Pontianak, Indonesia.

¹hayainayah03@gmail.com

Abstrak

Kurangnya motivasi belajar dan keterbatasan akses terhadap pembelajaran kreatif menjadi tantangan bagi anak-anak di Desa Punggur Kecil, Kalimantan Barat. Rumah Pintar Punggur Cerdas hadir untuk meningkatkan kreativitas dan literasi anak-anak di Desa Punggur Kecil, Kalimantan Barat, guna mengatasi penurunan motivasi belajar. Dengan pendekatan *experiential learning*, kegiatan ini mencakup tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Program-program yang dilaksanakan meliputi Sumbang Kertas (pengolahan kertas daur ulang), Market Day (edukasi kewirausahaan), dan Pesta Warna (pencampuran warna kreatif). Kegiatan ini melibatkan 5 anggota tim, 3 relawan dari komunitas, serta 30-50 anak dari berbagai jenjang pendidikan. Hasil menunjukkan bahwa program-program tersebut berhasil meningkatkan minat belajar, kesadaran lingkungan, pemahaman keuangan, serta kreativitas artistik anak-anak. Simpulan menyatakan bahwa metode ini efektif dalam mengembangkan kreativitas melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, memberikan solusi praktis terhadap keterbatasan sumber daya relawan, serta membuka peluang untuk pengembangan program kreatif berkelanjutan.

Kata Kunci: kreativitas anak, *experiential learning*, pengembangan kreativitas

Abstract

Lack of motivation to learn and limited access to creative learning are challenges for children in Punggur Kecil Village, West Kalimantan. Rumah Pintar Punggur Cerdas was established to enhance creativity and literacy among children in Punggur Kecil Village, West Kalimantan, addressing the decline in learning motivation. Using the experiential learning approach, the activities were organized into three phases: planning, implementation, and evaluation. Programs included Sumbang Kertas (paper recycling), Market Day (entrepreneurship education), and Pesta Warna (creative color mixing). These activities involved a team of five members, three volunteers, and 30-50 children from various educational levels. The results showed that the programs successfully boosted learning motivation, environmental awareness, financial literacy, and artistic creativity among the children. The conclusion highlights that this method effectively fosters creativity through engaging and interactive approaches, providing practical solutions to the limited volunteer resources, and opening opportunities for future sustainable creative program development.

Keywords: children's creativity, *experiential learning*, developing creativity

PENDAHULUAN

Memasuki era Society 5.0, kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar menjadi aspek penting yang harus dimiliki oleh anak (Nabilah et al., 2024). Seni dapat berfungsi sebagai alat penting untuk meningkatkan prestasi akademik anak-anak. Keterlibatan kognitif yang diajarkan melalui kegiatan seni dapat digunakan dalam berbagai bidang akademik, dan itu baik untuk perkembangan anak secara keseluruhan (Syafitri, 2024). Sistem pembelajaran di sekolah sering kali lebih fokus pada teori pada keterampilan akademik dan mengabaikan aspek kreativitas. Padahal, dalam dunia yang semakin kompetitif, kreativitas menjadi keterampilan yang sangat penting, baik di sekolah maupun dilingkungan sekitar. Kreativitas tidak sekadar tentang menciptakan hal-hal baru, melainkan juga mencakup kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif berbeda, menggabungkan ide-ide yang tidak terduga, dan merancang solusi inovatif yang efektif (Meilita et al., 2023)

Perkembangan globalisasi dan perubahan yang berlangsung dengan cepat mengharuskan peserta didik memiliki kemampuan beradaptasi dan berinovasi secara kompleks (Mashudi, 2021). Dalam era persaingan yang semakin ketat, kreativitas menjadi kunci utama untuk menghadapi tantangan kompleks di masa depan. Kreativitas yang mencakup kemampuan berpikir secara luas, mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang, serta menciptakan solusi inovatif yang mana merupakan faktor **penting** untuk menghadapi perubahan tersebut (Susanti *et al.*, 2022). Generasi muda dianggap kompetitif jika mampu menyesuaikan diri dengan perubahan, memecahkan masalah, berpikir kreatif, dan berkomunikasi dengan efektif. Sejauh mana suatu negara memahami konsep Industri 4.0, inovasi, dan ilmu pengetahuan akan sangat menentukan daya saingnya di panggung global (Alawi et al., 2024). Dalam konteks ini, lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan eksperimen terbukti lebih mampu merangsang kreativitas siswa (Runco & Acar, 2012). Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai kreativitas sejak dini menjadi penting sebagai bekal generasi mendatang untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks dan cepat berubah.

Sadarnya akan tantangan besar yang harus dihadapi oleh anak-anak di desa Punggur Kecil tentunya memerlukan persiapan yang signifikan dalam bidang

keaktivitas dan pendidikan. Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Rumah Pintar Punggur Cerdas hadir untuk meningkatkan literasi dan pendidikan di desa punggur kecil dengan program reguler seperti bimbingan belajar, pojok baca, hafalan Al-Quran, dan pengajian. Sedangkan program unggulan terdiri dari bina pribadi islami, lapak baca, *Goes To School*, Kampung Ramadhan Ceria, Perayaan hari besar Islam, Perayaan hari besar nasional, Membaca bersama, Kunjungan literasi, Sapa pendidikan, Pengenalan MiKat (Minat dan Bakat). Pada dasarnya program-program yang disajikan sudah sangat menarik dan bervariasi, namun kendala yang dialami di Rumah Pintar Punggur Cerdas ialah masih terbatasnya sumber daya relawan sehingga masih terkendala dalam merealisasikan kegiatan unggulan secara berkelanjutan untuk kebutuhan belajar dalam ruang kreatifitas anak-anak. Untuk mengatasi permasalahan ini, kegiatan KKM ini hadir dalam membantu kekurangan relawan di Rumah Pintar Punggur Cerdas.

Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) ini juga memiliki tujuan lain yakni untuk mendukung perkembangan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Rumah Pintar Punggur Cerdas dengan meningkatkan kapasitas program kreativitas dan literasi. Kegiatan ini juga berfokus pada penguatan sistem pendampingan belajar melalui keterlibatan relawan tambahan serta pengelolaan sumber daya agar program dapat berjalan secara berkelanjutan. Selain itu, KKM ini berupaya mengoptimalkan program unggulan, seperti pengenalan minat dan bakat (MiKat), kewirausahaan, serta keterampilan multimedia, guna mendorong kreativitas anak-anak di Desa Punggur Kecil. Tak hanya itu, program ini juga berupaya mencari solusi inovatif untuk mengatasi kendala pendanaan dan keterbatasan relawan demi memastikan keberlanjutan kegiatan.

METODE

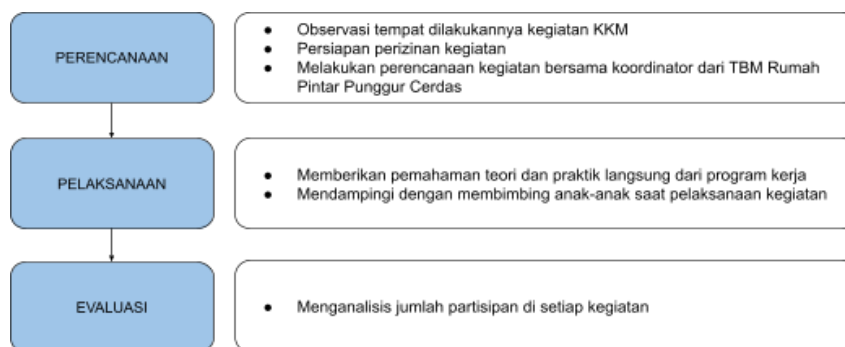
Pelaksanaan kegiatan dilakukan di Desa Punggur Kecil, Kecamatan Sungai Kakap, Kabupaten Kubu Raya pada tanggal 8 Juli hingga 31 Juli tahun 2024. Kegiatan ini melibatkan 5 anggota tim KKM, koordinator, 3 relawan TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas, serta 40 anak TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas mulai dari murid pra-sekolah hingga SMP. Keterlibatan relawan dan tim KKM juga

memastikan bahwa setiap anak mendapatkan perhatian yang cukup, serta dapat berpartisipasi aktif dalam setiap sesi yang diadakan. Ini menciptakan suasana yang inklusif dan mendukung, di mana setiap anak merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar. Untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang inklusif dan memotivasi tersebut, kegiatan ini dirancang dengan mengacu pada konsep pengabdian kepada masyarakat dan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Menurut Magfirah *et al.* (2023) dalam (Karsim *et al.*, 2024), pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, atau teknologi kepada masyarakat dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup mereka. Dalam konteks ini, transfer pengetahuan dan keterampilan kepada anak-anak di sekitar TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas dilakukan melalui pelaksanaan kegiatan yang menggunakan metode *experiential learning*. Menurut Kolb (2015) dalam (Hakima & Hidayati, 2020), pembelajaran pengalaman didefinisikan sebagai pembelajaran melalui pengalaman, yaitu dengan membuat pengalaman sendiri dan kemudian mengubahnya menjadi sesuatu yang nyata. Model *Experiential Learning* memiliki karakteristik sebagai proses pembelajaran yang menekankan pengalaman siswa, bukan hanya pada hasil akhir yang dicapai. Pembelajaran ini berlangsung secara terus-menerus, melibatkan penyelesaian konflik antara gaya belajar yang berbeda secara dialektis, dan bersifat menyeluruh (*holistik*). Selain itu, model ini juga menekankan pentingnya interaksi antara individu dengan lingkungannya, serta menghasilkan pengetahuan yang merupakan perpaduan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi (Pamungkas & Sunarti, 2018). Kastawangtiyas & Martini (2018) dalam (Alokafani *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa siswa dilibatkan dalam proses belajar melalui pengalaman mereka sendiri. Model pembelajaran *experiential* menekankan hubungan antara belajar, bekerja, dan aktivitas belajar lainnya dalam menghasilkan atau menemukan apa yang mereka cari.

Menurut Aryuni *et al.* (2017) dalam (Sagitarini *et al.*, 2020), model pembelajaran *experiential* tidak melibatkan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Sebaliknya, proses pembelajaran terjadi secara natural melalui kegiatan

siswa yang bekerja dan mengalami. Didukung oleh Agsalog (2019) dalam (Ulfa et al., 2022), menyatakan bahwa pendekatan ini memiliki karakteristik seperti pembelajaran melalui tindakan, pembelajaran dengan melakukan, pembelajaran melalui pengalaman, dan pembelajaran melalui penemuan dan eksplorasi. Pengalaman berfungsi sebagai pendorong untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dan kapasitas mereka selama proses pembelajaran (Zuhryzal & Fatimah, 2019). Untuk mendukung keberhasilan metode Experiential Learning ini juga didukung dengan metode mentoring oleh para relawan. Mengutip Romansyah (2017) dalam (Mayasari et al., 2024), mentoring adalah upaya untuk membimbing dan mendampingi individu dengan dukungan positif, dimana umpan balik yang berkelanjutan diberikan oleh berbagai individu yang berbeda, dan dikembangkan berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan tertentu. Untuk mencapai tujuan kegiatan KKM dirancang dan dilaksanakan melalui tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan Kegiatan KKM

Pada tahap Perencanaan, terdapat beberapa tahap yang dilakukan: (1) Melakukan observasi tempat pelaksanaan KKM dan wawancara kepada pihak pengelola Rumah Pintar Punggur Cerdas terkait dengan kebutuhan program yang akan dilaksanakan, seperti dokumen perizinan pelaksanaan KKM kepada perangkat desa; (2) Kunjungan & ramah tamah untuk membangun hubungan yang baik dengan perangkat desa serta melampirkan undangan untuk pembukaan acara KKM; (3) Menyusun rencana program kerja berdasarkan hasil diskusi bersama sesuai dengan kebutuhan yang telah di observasi dan dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas; (4) Mempersiapkan

materi untuk rencana kegiatan agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam bentuk powerpoint; (5) Melakukan diskusi untuk mempersiapkan pelaksanaan pembukaan resmi KKM guna memastikan acara berjalan dengan lancar.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, kegiatan terdiri dari: (1) Pembukaan resmi program KKM yang dilaksanakan di TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas yang dihadiri oleh seluruh peserta, relawan, koordinator yang di resmikan oleh perangkat desa dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL); (2) Satu hari sebelum melaksanakan program kegiatan, para peserta akan diberitahukan untuk membawa barang-barang penunjang kegiatan dan juga diharapkan partisipasinya untuk dapat hadir; (3) Pada hari pelaksanaan setelah memberikan pemahaman teori sebelum melaksanakan program kerja Praktek langsung kegiatan yang telah direncanakan sesuai dengan program kerja; (4) Mendampingi dan membimbing anak-anak selama pelaksanaan kegiatan; dan (5) Penutupan resmi yang menandakan berakhirnya kegiatan KKM di Rumah Pintar Punggur Cerdas.

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis sejauh mana tingkat kelancaran seluruh program dalam mencapai hasil yang diinginkan melalui evaluasi langsung dengan koordinator TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas. Indikator yang diukur meliputi seberapa besar pemahaman materi yang disajikan, seberapa banyak anak-anak yang berkontribusi dalam kegiatan, dan seberapa baik anak-anak dapat mengimplementasikan kreativitas secara mandiri berdasarkan materi dan contoh yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM-KKM ini rutin dilaksanakan di Rumah Pintar Punggur Cerdas. Dalam aktivitas ini dihadiri oleh 30-50 murid Rumah Pintar Punggur Cerdas dengan jenjang pendidikan dari pra-sekolah hingga SMP. Rencana pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan hasil diskusi bersama mitra, yang mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan lingkungan anak-anak di TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas. Berangkat dari menurunnya motivasi belajar anak di sekitaran Rumah Pintar Punggur Cerdas yang mendorong terbentuknya program

program di bawah ini. Dirasa kombinasi pembelajaran antara materi dengan praktek langsung kegiatan kreatifitas ini berhasil menarik dan meningkatkan motivasi belajar anak di sekitar TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas.

Pembukaan dilakukan pada hari pertama yang juga menandakan secara resmi dimulainya kegiatan PKM-KKM Kelompok 50 dan Kelompok 51 yang dihadiri oleh para peserta, relawan, dan perangkat desa serta diresmikan oleh koordinator pendiri TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Kegiatan pembuka berjalan dengan lancar dan dilanjutkan dengan kegiatan “Rice & Shine”, yaitu edukasi mengenai pentingnya sarapan serta komponen makanan bergizi yang perlu dikonsumsi setiap hari. Pada kegiatan ini, anak-anak terlibat langsung dalam diskusi dan praktik mengenai komponen sarapan sehat, menceritakan kebiasaan sarapan mereka, serta mengungkapkan perasaan mereka setelah memahami pentingnya sarapan. Pada akhir kegiatan, anak-anak melakukan eksperimen dengan menyusun menu sarapan menggunakan lauk-pauk tiruan yang telah disiapkan, sehingga mereka dapat menerapkan secara langsung pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Seluruh kegiatan pada hari pertama berjalan lancar dengan mendapat antusias yang luar biasa dari para peserta. Penyelenggaraan aktivitas dilaksanakan guna mengembangkan kreativitas bagi anak di Rumah Pintar Punggur Cerdas, Dusun Cempaka Putih, Desa Punggur Kecil, Kecamatan Sungai Kakap, Kab. Kubu Raya. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan pembukaan yang secara resmi menandai dimulainya program, dihadiri oleh peserta, relawan, dan perangkat desa. Pembukaan ini berjalan dengan lancar, diresmikan oleh koordinator pendiri TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), serta diiringi antusiasme dari anak-anak peserta program.



Gambar 2 Pembukaan kegiatan PKM-KKM

Kegiatan PKM-KKM di Rumah Pintar Punggur Cerdas berlangsung selama kurang lebih satu bulan, dengan tujuan untuk menunjang dan mendorong kreativitas anak-anak di tempat tersebut. Kegiatan ini meliputi tiga program utama, yaitu Sumbang Kertas, Pesta Warna, dan Market Day. Setiap kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman yang berbeda dan menarik, sehingga anak-anak dapat mengeksplorasi bakat serta minat mereka secara lebih mendalam. Dengan pendekatan yang kreatif, diharapkan anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang, serta mengembangkan keterampilan yang berguna bagi masa depan mereka. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut, program pertama yang diselenggarakan adalah Sumbang Kertas.

Program Sumbang Kertas dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan dengan anak-anak terlibat aktif dalam persiapan seperti seperti kertas bekas, baskom, cetakan kertas, dan air. Sebelum melakukan eksekusi kegiatan, salah satu anggota tim memberikan arahan dan edukasi kepada anak-anak tentang tahapan dalam kegiatan Sumbang Kertas serta manfaatnya bagi lingkungan sekitar. Melalui pemahaman ini, diharapkan anak-anak tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga menyadari pentingnya menjaga lingkungan dan memanfaatkan kembali bahan-bahan yang ada. Dilanjutkan dengan daur ulang kertas melalui beberapa tahap, tahap pertama yang dilakukan adalah pembuatan bahan dasar yakni dengan metode penghancuran kertas dengan air untuk dijadikan bubur kertas disini anak-anak menunjukkan antusias tinggi dan bergiliran mencoba menghancurkan kertas yang bertujuan untuk mempermudah bahan dalam proses pencetakan.



Gambar 3 Kegiatan Sumbang Kertas

Dalam tahap pencetakan kertas tentunya menggunakan alat pendukung yang berbahan dasar kayu dan pada bagian atas terdapat jaring yang dapat menyaring bubur kertas agar bisa membentuk pemadatan sehingga membentuk kertas baru yang bisa digunakan kembali. Setiap anak memiliki kesempatan dalam mencoba untuk menghasilkan kertas milik masing-masing. Pada akhir kegiatan anak-anak berbagi cerita terkait kesulitan mereka saat proses cetak dan perasaan senang saat berhasil menghasilkan kertas sendiri.

Program kedua, yaitu Market Day, diadakan dengan melibatkan dua anggota tim yang memberikan edukasi tentang keuangan, termasuk definisi, manfaat, dan cara membedakan jenis uang dan mengajak anak-anak berdiskusi mengenai fungsi uang serta aktif bertanya dan menyampaikan pendapat terkait pemahaman tentang keuangan. Dalam kegiatan ini, anak-anak dibekali dengan ilmu kewirausahaan melalui praktik jual-beli, di mana mereka dapat menghitung keuntungan dari transaksi yang dilakukan.



Gambar 4 Kegiatan Market Day

Setelah sesi edukasi, masing-masing anak menyusun dan menjajakan

dagangan mereka, kemudian melakukan aktivitas jual-beli dengan menawarkan produk yang telah disiapkan. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang penggunaan uang, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung tentang bagaimana melakukan transaksi dalam kehidupan sehari-hari. Ini membantu mereka memahami nilai uang serta keterampilan penting dalam berwirausaha.

Pada hari selanjutnya dilaksanakan program utama ketiga, yaitu Pesta Warna yang menerapkan siklus experiential learning bertujuan untuk memberikan edukasi menarik mengenai pencampuran warna primer; merah, biru, kuning, dan putih yang dapat menghasilkan warna sekunder. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajarkan bagaimana variasi warna dapat menciptakan nuansa yang berbeda, serta hubungan antara warna dan perasaan atau suasana hati. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan keberanian, sedangkan warna hijau menggambarkan ketenangan yang identik dengan elemen alam.

Setelah mendapatkan edukasi tersebut, anak-anak diberi kesempatan untuk memilih warna primer sesuai keinginan mereka, yang kemudian dicampurkan untuk menghasilkan warna-warna yang lebih variatif. Campuran warna tersebut digunakan untuk dilumuri ke telapak tangan, yang selanjutnya diaplikasikan pada banner. Setiap anak juga diminta untuk menuliskan nama dan cita-cita mereka di banner sebagai bentuk kenang-kenangan. Kegiatan ini diakhiri dengan dokumentasi bersama, sehingga momen berharga ini dapat diabadikan dan menjadi kenangan yang tak terlupakan bagi semua peserta. Dengan cara ini, Pesta Warna tidak hanya mengedukasi tetapi juga mendorong kreativitas dan ekspresi diri anak-anak.



Gambar 5 Kegiatan Pesta Warna sebagai Praktik Eksplorasi Kreativitas Anak

Secara reflektif, kegiatan ini menunjukkan perubahan positif pada sikap dan minat anak-anak, yang tampak dari meningkatnya kehadiran mereka, keaktifan saat praktik, serta keberanian bertanya dan berpendapat selama kegiatan berlangsung. Metode *experiential learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus menjadi solusi praktis dalam menghadapi keterbatasan jumlah relawan karena anak-anak dapat belajar mandiri dengan pendampingan minimal. Hal ini selaras dengan temuan Agsalog (2019) dalam (Ulfa et al., 2022) bahwa *experiential learning* dapat menumbuhkan kemampuan eksplorasi, penemuan, dan kreativitas peserta didik. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar anak-anak melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, pelaksanaan program ini juga menjadi solusi praktis atas keterbatasan jumlah relawan, karena anak-anak mampu belajar secara mandiri dengan pendampingan minimal.

SIMPULAN

Program pengembangan kreativitas di TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas telah membuktikan bahwa pendekatan *experiential learning* melalui kegiatan interaktif seperti "Sumbang Kertas", "Market Day", dan "Pesta Warna" berhasil meningkatkan minat belajar dan kreativitas anak-anak. Dengan partisipasi 40 anak dari berbagai jenjang pendidikan, tidak hanya membangun kesadaran lingkungan, pemahaman literasi keuangan, dan ekspresi seni, tetapi juga menunjukkan peningkatan keaktifan, keberanian mencoba hal baru, dan keterampilan berpikir kritis pada anak-anak. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode *experiential learning* efektif meskipun dengan keterbatasan sumber daya relawan, dan model ini berpotensi diadopsi oleh TBM lain sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan literasi anak-anak secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada Bapak Karsim, S.Kom, M.M. selaku Dosen Pembimbing Lapangan atas bimbingan dan arahan

yang diberikan, TBM Rumah Pintar Punggur Cerdas atas fasilitas dan dukungannya, rekan peneliti serta mahasiswa yang membantu pengumpulan data dan analisis, serta keluarga dan teman-teman atas dukungan moral dan motivasinya. Tanpa kontribusi semua pihak, penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawi, R. M., Aryani, P. S., & Raharja, R. M. (2024). Mewujudkan Generasi Muda yang Berdaya Saing untuk Masa Depan Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan, 1(1)*, 82–87. <https://doi.org/10.61132/prosemnasipi.v1i1.6>
- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 3(2)*, 308–313. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Hakima, A., & Hidayati, D. L. (2020). Peran Model Experiential Learning Dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana.
- Karsim, K., Afifah, N., & Daud, I. (2024). Pendampingan dan Penerapan Adaptasi Teknologi Digital pada Guru SDS Islamiyah Pontianak. *Communnity Development Journal, 5(1)(1)*, 368–373.
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam), 4(1)*, 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Mayasari, E., Saputra, P., Yakin, I., Studi, P. S., & Ekonomi dan Bisnis, F. (2024). Pendampingan Literasi Dan Numerasi Serta Eknologi Siswa Sekolah Dasar Pada Sdn 13 Sungai Kecil, Kayong Utara. *Community Development Journal, 5(1)*.
- Meilita, I., Surya Timur, L., & Asbari, M. (2023). Pendidikan Melalui Permainan: Membangun Kreativitas dan Inovasi pada Generasi Digital. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT, 02(05)*. <https://jisma.org>.
- Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., Fauziyah, N. N., Herlina, P., Febriyanti, R., & Prayoga, R. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1)*, 1975–1986. <https://scratch.mit.edu/>
- Pamungkas, A., & Sunarti, V. (2018). Buku Ajar Pelatihan Experiential Learning: Bagi Orang Tua dan Pengajar Anak Usia Dini.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. In *Creativity Research Journal (Vol. 24, Issue 1, pp. 66–75)*. Routledge. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>

- Sagitarini, N. M. D., Ardana, K. I., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Model Experiential Learning Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *JIPP: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 315–327..
- Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, Gultom, A. B., Saloom, G., Ndorang, T. A., Sukwika, T., Nurlily, L., Suroyo, Mulya, R., & Lisnasari, S. F. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Syafitri, M. (2024). The Impact of the Arts on Children’s Cognitive Development. *Journal of Studies on Art*, Vol. 1, Issue 2. <https://jacs.professorline.com/index.php/journal/about>.
- Ulfa, M., Priyanto Widodo, J., & Yappi, S. N. (2022). The Effectiveness of Experiential Learning (ExL) on the Students’ Reading Comprehension. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 6009–6017. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4314>.
- Zuhryzal, A., & Fatimah, M. (2019). Keefektifan Model Experiential Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal of Conservation*, 8(2)(02), 95–102. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc>