MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat E-ISSN: 2963-5969
Volume 5 No 5, Oktober 2026 Halaman: 818-823 P-ISSN: 2985-3958

OPTIMALISASI PENGENALAN LINGKUNGAN PENDIDIKAN MELALUI KEGIATAN LOMBA KREATIVITAS ANAK DI DESA WIRO

OPTIMIZING THE INTRODUCTION TO THE EDUCATIONAL ENVIRONMENT THROUGH CHILDREN'S CREATIVITY COMPETITIONS IN WIRO VILLAGE

Wafiq Alfia Fadhliati[1*], Cantika Ratna Wati[2], Siti Nadiyah Khasanah[3], Nuriyah Subekti[4], Agus Dwi Ariyanto[5], Dewi Marfuatul Hasanah[6], Ahmad Farizaki Utomo[7], Vira Astri Yuniar[8], Noufal Ilham Fawzi[9], Shephanny Rahma Andinie[10], Oktavia Siyami Faradila Sari[11], Biru Adhyasta Bintarum[12]

[1]Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[2]Program Studi Manajemen Bisnis Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[3]Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[4]Akuntansi Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[5]Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[6]Program Studi Manajemen Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[7]Program Studi Sejarah Peradaban Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[8]Program Studi Sastra Inggris, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[9]Hukum Pidana Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[10]Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[11]Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
[12]Program Studi Manajemen Bisnis Syariah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
***Email korespondensi:** kknwiro076@gmail.com

Abstract

This community service initiative aims to optimize the introduction of the educational environment to early childhood children in Wiro Village through educational, creative, and engaging activities. The initiative was developed in response to the local context in Wiro Village, which while equipped with two kindergartens and one early childhood education center still required supplementary activities to provide children with positive experiences in educational settings. The project employed a field research methodology, utilizing a descriptive qualitative approach. Data were gathered through observation, interviews, and documentation throughout the event. The service was implemented in the form of a "Children's Creativity Competition," featuring coloring and puzzle-solving contests. Held on July 19, 2026, at the Wiro Village Multipurpose Hall, the event saw the participation of 56 children aged 3–6, divided into two categories. The results demonstrate high levels of enthusiasm and active engagement among the participants throughout the program. The coloring competition provided a space for children to express their creativity, while the puzzle solving activity fostered precision, concentration, visual-motor coordination, and problem-solving skills. The involvement of parents and the broader community further contributed to an interactive and conducive atmosphere. Consequently, the Children's Creativity Competition served not merely as a contest, but as a form of non-formal education offering an enjoyable experience that supports the introduction of an educational environment for young children in Wiro Village.

Keywords: *Community Service, Children's Competition, Children's Creativity, Coloring, Puzzle Solving*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan unntuk mnegoptimalkan penegenalan lingkungan pendidikan bagi anak usia dini melalui kegiatan yang esukatif, kreatif, dan menyenangkan di Desa Wiro. Kegiatan dilaksanakan berdasarkan kondisi lapangan Desa Wiro yang memiliki fasilitas pendidikan berupa dua Taman Kanak-Kanak (TK), dan satu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tetapi masih memrlukan kegiatan pendukung yang dapat memberikan pengalaman positif kepada anak dalam mengenal aktivitas pendidikan. Metode yang digunakan adalah field reserach dan didiukung dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Bentuk pengabdian diwijudkan melalui pelaksanaan Lomba Kreativitas Anak yang terdiri dari lomba mewarnai dan lomba puzzle. Kegiatan dilaksanakan

DOI: 10.58184/mestaka.v5i5.1212
Website: https://pakisjournal.com/index.php/mestaka

pada 19 Juli 2026 di Gedung Serba Guna Desa Wiro dan diikuti oleh 56 anak usia 3-6 tahun yang terbagi dalam dua kategori. Hasil kegiatan menunjukkan adanya antusisasme dan keterlibatan aktif peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Lomba mewarnai memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas sedangkan edangkan kegiatan menyusun puzzle mendorong ketelitian, konsentrasi, koordinasi visual-motorik, dan kemampuan memecahkan masalah. Keterlibatan orang tua dan masyarakat juga mendukung terciptanya suasana kegiatan yang interaktif dan kondusif. Debgan demikian, Lomba Kreativitas anak tidak hanya menjadi kegiatan perlombaan, tetapi menjadi sarana pembelajaran nonformal yang memberikan pengalalman menyenangkan sekaligus mendukung pengenalan lingkungan pendidikan bagi anak usia dini di Desa Wiro.

Kata kunci: Pengabdian Masyarakat, Lomba Anak, Kreativitas Anak, Mewarnai, Menyusun Puzzle.

CC Attribution-ShareAlike 4.0
Copyright © 2026 Author
Diterima: 22 Oktober 2026; Disetujui: 29 Oktober 2026; Terbit: 30 Oktober 2026

PENDAHULUAN

Tahap tumbuh kembang anak usia 0–6 tahun yang sering disebut sebagai masa *golden age* merupakan periode penting dalam perkembangan anak. Pada fase ini, anak mengalami perkembangan yang pesat pada berbagai aspek, seperti kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa, serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Anak juga berada pada fase yang responsif terhadap berbagai stimulasi yang diberikan melalui lingkungan terdekatnya. Oleh karena itu, penciptaan ruang yang memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman positif menjadi bagian penting dalam mendukung proses tumbuh kembangnya (Nurrahman, 2019). Pemberian sarana atau kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam kegiatan (Rasmani, 2023).

Pendidikan pada masa awal pertumbuhan turut berperan dalam membangun dasar perkembangan kognitif dan kreativitas anak (Purwati et al., 2022). Pada usia dini, proses belajar perlu disesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung aktif, senang bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pengenalan terhadap lingkungan pendidikan tidak harus selalu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran formal, tetapi juga dapat dilakukan melalui aktivitas kreatif dan rekreatif yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan yang melibatkan anak secara aktif dapat memberikan pengalaman positif sekaligus memperkenalkan berbagai bentuk aktivitas yang berkaitan dengan proses belajar (Sabita, 2024).

Lingkungan pendidikan yang menyenangkan dapat membantu anak memperoleh pengalaman awal yang positif dalam mengenal aktivitas belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Pengalaman tersebut dapat menjadi bagian dari proses pengenalan anak terhadap lingkungan pendidikan secara bertahap, sehingga kegiatan pendidikan tidak hanya dipandang sebagai aktivitas yang bersifat formal, tetapi juga sebagai ruang untuk bermain, berkreasi, dan bersosialisasi. Oleh karena itu, pengenalan terhadap dunia pendidikan perlu dilakukan melalui pendekatan yang dekat dengan karakteristik anak, salah satunya melalui permainan dan kegiatan kreatif yang interaktif serta menyenangkan (Mazdalifah, 2026).

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan selama pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN), Desa Wiro telah memiliki fasilitas pendidikan yang mendukung kebutuhan pendidikan anak, yaitu dua unit Taman Kanak-Kanak (TK) dan satu unit Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keberadaan lembaga pendidikan tersebut menjadi salah satu potensi yang dapat mendukung pengembangan anak di lingkungan Desa Wiro. Namun, keberadaan fasilitas pendidikan perlu diiringi dengan berbagai kegiatan pendukung yang dapat memperkenalkan lingkungan pendidikan kepada anak melalui pengalaman yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa KKN menginisiasi Lomba Anak sebagai salah satu kegiatan edukatif dan rekreatif yang ditujukan bagi anak-anak di Desa

Wiro. Kegiatan ini dirancang sebagai ruang bagi anak untuk berkreasi, bermain, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan. Selain menjadi wadah untuk mengembangkan potensi anak, kegiatan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman positif dalam mengikuti aktivitas yang terarah dan memperkenalkan suasana pendidikan dengan cara yang lebih dekat dengan dunia anak.

Lomba Anak ditujukan bagi anak usia 3–6 tahun dengan dua jenis perlombaan, yaitu mewarnai dan menyusun puzzle. Pemilihan kedua kegiatan tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak. Kegiatan mewarnai memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitas serta melatih koordinasi mata dan tangan, sedangkan kegiatan menyusun puzzle dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif, konsentrasi, koordinasi visual-motorik, dan pemecahan masalah (Lubis et al., 2022). Dengan demikian, kegiatan perlombaan tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetitif, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan mengembangkan kemampuan melalui aktivitas yang menyenangkan.

Pelaksanaan Lomba Anak juga melibatkan orang tua dan masyarakat sehingga kegiatan tidak hanya menjadi ruang bagi anak untuk beraktivitas, tetapi juga menjadi sarana membangun interaksi antara anak, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Melalui suasana kegiatan yang edukatif dan rekreatif, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengikuti kegiatan secara terarah, serta merasakan pengalaman positif dalam lingkungan yang mendukung aktivitas belajar dan bermain. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan Lomba Anak diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengenalan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *field research* dan didukung oleh pendekatan kualitatif deskriptif. *Field research* dilakukan dengan terjun langsung ke lingkungan masyarakat untuk memperoleh data sekaligus memahami kondisi dan kebutuhan yang terdapat di lapangan (Purba & Nurhayani, 2024). Dalam pelaksanaannya, kondisi awal anak-anak di Desa Wiro menjadi dasar dalam menentukan bentuk kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian diwujudkan melalui Lomba Kreativitas Anak yang meliputi lomba mewarnai dan lomba puzzle. Kegiatan ini tidak hanya diarahkan sebagai aktivitas perlombaan, tetapi juga sebagai ruang bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta mengembangkan kreativitas dan keberanian dalam mengekspresikan diri. Selama kegiatan berlangsung, keterlibatan dan respons anak diamati secara langsung untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan serta kontribusinya dalam mengenalkan pengalaman dan suasana pendidikan kepada anak.

Data dalam kegiatan ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk melihat antusiasme, keterlibatan, interaksi, kemampuan mengikuti instruksi, serta kreativitas anak dalam mengikuti setiap perlombaan. Wawancara dilakukan kepada pihak yang terlibat dalam kegiatan seperti orang tua, pemerintah desa, serta juri lomba untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan dan respons terhadap kegiatan yang diberikan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan hasil karya anak. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan dan pengalaman yang diperoleh anak selama mengikuti Lomba Kreativitas Anak di Desa Wiro.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Lomba Kreativitas Anak di Desa Wiro berlangsung pada Minggu, 19 Juli 2026, pukul 08.00–11.00 WIB, bertempat di Gedung Serba Guna Desa Wiro. Kegiatan ini diikuti oleh 56 peserta yang terbagi ke dalam dua kategori berdasarkan usia. Kategori A diperuntukkan bagi anak usia 3–4 tahun, sedangkan Kategori B diikuti oleh anak usia 5–6 tahun. Antusiasme peserta sudah terlihat sejak awal kegiatan. Acara diawali dengan

E-ISSN: 2963-5969
P-ISSN: 2985-3958

pembukaan yang meliputi menyanyikan lagu Indonesia Raya, sambutan dari Pemerintah Desa, serta sambutan dari ketua pelaksana lomba. Rangkaian pembukaan tersebut menjadi awal kegiatan sebelum peserta mengikuti berbagai aktivitas yang telah dipersiapkan oleh panitia.



Gambar 1. Kegiatan pembukaan

Setelah rangkaian pembukaan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan lomba mewarnai sebagai perlombaan pertama. Sebelum lomba dimulai, panitia terlebih dahulu menyampaikan petunjuk teknis agar peserta memahami aturan dan tahapan yang harus dilakukan. Setiap peserta diberikan waktu 60 menit untuk menyelesaikan satu gambar dengan tema buah-buahan. Tingkat kesulitan gambar disesuaikan dengan kategori usia peserta. Pada Kategori A, peserta memperoleh gambar dengan satu objek buah, sedangkan Kategori B mendapatkan gambar buah-buahan dengan komposisi yang lebih kompleks. Perbedaan tingkat kesulitan tersebut disesuaikan dengan kemampuan anak pada masing-masing kelompok usia sehingga setiap peserta dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan tahap perkembangannya. Penilaian hasil karya dilakukan secara langsung oleh guru TK dan perwakilan perangkat desa dengan mempertimbangkan hasil karya yang telah diselesaikan peserta.



Gambar 2: Pelaksanaan lomba mewarnai

Memasuki lomba kedua yaitu lomba menyusun puzzle. Seperti pada perlombaan sebelumnya, panitia terlebih dahulu menjelaskan petunjuk pelaksanaan dan aturan yang harus diperhatikan peserta. Peserta diberikan waktu 15 menit untuk menyelesaikan satu puzzle, dengan tingkat kesulitan yang berbeda pada setiap kategori. Peserta Kategori A menyusun puzzle bertema transportasi, sedangkan peserta Kategori B menyusun puzzle bertema hewan purba. Penilaian dilakukan berdasarkan kecepatan peserta dalam menyusun puzzle dan dilaksanakan secara langsung oleh panitia. Selama perlombaan berlangsung, peserta menunjukkan ketelitian dan kesungguhan dalam menyusun setiap bagian puzzle. Waktu tercepat yang berhasil dicatat dalam perlombaan tersebut adalah 3 menit 16 detik.



Gambar 3: Pelaksanaan lomba puzzle

DOI: 10.58184/mestaka.v5i5.1212
Website: https://pakisjournal.com/index.php/mestaka

Sebagai penutup rangkaian kegiatan, acara dilanjutkan dengan pengumuman hasil perlombaan dan pemberian penghargaan kepada para peserta. Pada masing-masing perlombaan, dipilih juara 1, 2, dan 3 yang memperoleh piala serta seperangkat alat tulis dan alat gambar yang dapat digunakan untuk terus melatih dan mengembangkan kreativitas mereka. Selain penghargaan bagi para pemenang, seluruh peserta juga mendapatkan puzzle sebagai bentuk apresiasi atas keberanian dan partisipasi mereka dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pemberian penghargaan ini diharapkan tidak hanya menjadi bentuk apresiasi atas hasil yang dicapai, tetapi juga dapat menumbuhkan semangat anak untuk terus belajar, mencoba hal baru, dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.



Gambar 4: Kegiatan penutup dan penyerahan hadiah

KESIMPULAN

Lomba Kreativitas Anak Desa Wiro berhasil menjadi salah satu sarana kegiatan edukatif yang memberikan pengalaman menyenanagkan sekaligus menjadi media untuk mengenalkan lingkungan Pendidikan kepada ank usia dini. Antusissme ditunjukan dengan adanya partisipasi aktif dari 56 peserta lomba dan dukungan dari orang tua. Kedua lomba yang dilaksanakan sama-sama memberikan kesempatan kepada anak utnuk mengekspresikan kreativitas serta melatih keberanian anak. Pemberian hadiah berupa piala dan peralatan sekolah menjadi bentuk apresiasi yang dapat mendorong anak untuk terus belajar dan berkarya. Dengan begitu, Lomba Kreativitas Anak Desa Wiro tidak hanya sekedar perlombaan, melainkan juga menjadi sarana pembelajaran kreatif, interaktif, dna menyenangkan dalam mendukung pengenalan pendidikan bagi anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada Pemerintah Desa Wiro atas izin serta dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terimakasih juga kami tujukan kepada pihak kampus Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas bimbingan yang diberikan. Tidak lupa, apresiasi disampaikan kepada teman-teman panitia, orang tua peserta, dan seluruh peserta yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini. Sinergi dari seluruh pihak menjadi kunci terselenggaranya kegiatan ini dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Lubis, H. Z., Fadila, R., Daulay, M. M. F., & Fadhillah, N. (2022). Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. 1(1). https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/martabe/article/view/13254/pdf

Mazdalifah, I., Puspitasari, N., & Jember, P. P. U. (2026). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Pembelajaran Barang Bekas Di Kb Aisyah Rahman Kabupaten Jember. 11. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/61553

Nurrahman, A. (2019). Peran Serta Media Pembelajaran Dalam Memfasilitasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 101–105. https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24453

Purba, A. D., & Nurhayani. (2024). Strategi Layanan Konseling Kelompok Pada Remaja Terhadap Pornografi. *Academy of Education Journal*, 15. No.2, 1210–1220. https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2398

Purwati, P., Tahira, A., & Nurkhaliza, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini: Enhancement of Early Childhood Cognitive Skills and Creativity. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal*

Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 8(3), 172–176. https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n3.p172-176

Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 7(1), 10–16. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480

Sabita, A. A. (2024). Implementasi Project Based Learning dalam Menstimulasi Kreativitas Peserta Didik di PAUD SKB Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/61178