BERDAYA Indonesian Journal of Community Empowerment
Volume 5 Issue 1 Year 2026 Pages 1-6
e–ISSN 2808-2133
https://journal.unnes.ac.id/journals/berdaya

Penerapan Worksheet Fun Smart Journey untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Yayasan Al-Qodri Al Islami Semarang

Implementation of the "Fun Smart Journey" Worksheet to Enhance Children's Creativity at the Al-Qodri Al Islami Foundation, Semarang

Fahrani Zatalini, Dewi Indah Prastyawati, Lintang Karomi, Langlang Handayani*
Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Correspondence to: *langlanghandayani@mail.unnes.ac.id*

Abstrak: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan menerapkan worksheet Fun Smart Journey untuk meningkatkan kreativitas anak di Yayasan Al-Qodri Al Islami Semarang, Gg. Gebyok Dalam, RT.05/RW.03, Ngijo, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan melibatkan 27 siswa tingkat SD/MI yang dibagi dalam kelompok kecil. Pembelajaran dilakukan menggunakan worksheet interaktif berisi tugas menyusun kata dan aktivitas kreatif yang melatih kelancaran, keluwesan, dan kebaruan berpikir. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi hasil kerja, lalu dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan worksheet ini berdampak positif terhadap kreativitas, motivasi belajar, dan interaksi sosial peserta. Anak menjadi lebih aktif berdiskusi, mampu menghasilkan beragam ide, serta lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil. Pembelajaran berbasis aktivitas dan kolaborasi juga mendorong pertukaran gagasan dan penyelesaian masalah secara kreatif. Selain itu, worksheet ini praktis dan mudah diterapkan di lingkungan pendidikan nonformal dengan keterbatasan teknologi. Dengan demikian, Fun Smart Journey merupakan media pembelajaran inovatif dan efektif untuk mengembangkan kreativitas anak secara menyenangkan dan interaktif.

Kata kunci: Kreativitas; Pendidikan Nonformal; Pembelajaran Partisipatif; Worksheet Interaktif; Fun Smart Journey.

Abstract: This community service activity aims to implement the Fun Smart Journey worksheet to enhance children's creativity at the Al-Qodri Al Islami Foundation in Semarang, Gg. Gebyok Dalam, RT.05/RW.03, Ngijo, Gn. Pati District, Semarang City, Central Java. The method used was a participatory approach involving 27 elementary school students divided into small groups. Learning was conducted using interactive worksheets containing word-building tasks and creative activities that fostered fluency, flexibility, and novelty in thinking. Data were collected through observation, documentation, and evaluation of work products, then analyzed descriptively. The results indicate that the use of these worksheets has a positive impact on participants' creativity, learning motivation, and social interaction. Children became more active in discussions, were able to generate diverse ideas, and were more confident in presenting their work. Activity-based and collaborative learning also encouraged the exchange of ideas and creative problem-solving. Furthermore, this worksheet is practical and easy to implement in non-formal educational settings with limited technology. Thus, Fun Smart Journey is an innovative and effective learning tool for developing children's creativity in a fun and interactive way.

Keywords: *Creativity; Non-Formal Education; Participatory Learning; Interactive Worksheet; Fun Smart Journey.*

© Universitas Negeri Semarang. This is an open access article under the CC BY license

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini dan sekolah dasar adalah masa penting untuk perkembangan kognitif, kreativitas, dan kemampuan sosial anak (Milaningsih, 2024). Selama masa ini, anak perlu mendapatkan rangsangan belajar yang menarik dan interaktif agar proses belajar dapat berjalan dengan baik (Arsena, 2022). Namun, cara mengajar di pendidikan nonformal seringkali terasa membosankan dan anak kurang aktif berpartisipasi (Andrianto et al., 2021). Keadaan seperti ini berpengaruh pada berkurangnya minat belajar dan kreativitas anak selama proses pendidikan (Qonitah, 2022). Masalah utama dalam pembelajaran ini adalah kurangnya alat bantu belajar yang dapat memenuhi kebutuhan belajar anak dengan cara yang menyenangkan sekaligus mendidik (Qonitah, 2022). Alat bantu belajar yang kurang menarik cenderung membuat anak kehilangan minat dan kurang ikut serta dalam kegiatan belajar (Yunita, 2023). Maka dari itu, pengembangan alat bantu belajar yang tidak hanya memberi informasi, tetapi juga bisa mendorong kreativitas dan partisipasi aktif siswa menjadi sangat penting (Ramadhani, 2023).

Salah satu metode belajar yang efektif untuk mengatasi kendala tersebut adalah penggunaan lembar kerja atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar kerja yang didesain secara interaktif telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Qonitah, 2022). Penerapan E-LKPD yang berbasis STEM juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang terintegrasi (Arsena, 2022). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa LKPD berbasis STEM mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara substansial (Hamid, 2024).

Selain pemanfaatan media pembelajaran, pendekatan belajar yang berfokus pada aktivitas juga memainkan peran krusial dalam meningkatkan kreativitas anak (Yunita, 2023). Metode belajar berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kreatif, kritis, serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas (Yunita, 2023). Pendekatan ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam (Arsena, 2022).

Meskipun berbagai riset sudah mengkaji efektivitas LKPD yang fokus pada proyek, STEM, atau STEAM untuk menumbuhkan imajinasi siswa, kebanyakan riset itu masih berfokus pada lingkungan belajar formal di sekolah dan menggunakan alat digital atau kurikulum yang khusus (Hamid, 2024). Selain itu, penelitian yang mengkaji penerapan lembar kerja berbasis aktivitas secara langsung dalam program pengabdian masyarakat, khususnya di ranah pendidikan informal seperti yayasan, masih sangat sedikit. Di sisi lain, belum banyak riset yang membuat dan mengimplementasikan lembar kerja kontekstual yang menggabungkan unsur permainan, eksplorasi, dan pembelajaran inovatif dalam satu alat sederhana. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) mengenai pembuatan dan penggunaan alat belajar baru berbasis lembar kerja dalam konteks pengabdian masyarakat.

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan salah satu metode konkret untuk menyajikan pengembangan alat belajar dalam kondisi kehidupan bermasyarakat (Arsena, 2022). Kegiatan ini memfasilitasi penerapan terobosan belajar secara langsung kepada masyarakat, terutama anak-anak di lingkungan pendidikan informal (Qonitah, 2022). Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, kegiatan pengabdian masyarakat juga dapat memperkuat interaksi sosial, kerja sama, serta keakraban di antara para siswa (Yunita, 2023). Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat praktis, tetapi juga berkontribusi pada kemajuan ilmu pendidikan yang bisa diterapkan (Hamid, 2024).

Yayasan Al-Qodri Al Islami Semarang merupakan sebuah lembaga yang berperan dalam memberikan pendidikan dan arahan untuk anak-anak di Gg. Gebyok Dalam, RT.05/RW.03, Ngijo, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah. Namun, ketersediaan materi pembelajaran yang belum memadai menjadi kendala dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tempat tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan metode pengajaran media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Ciri khas dari kegiatan ini terletak pada desain serta implementasi lembar kerja Fun Smart Journey dan pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di area pendidikan nonformal. Kegiatan ini bertujuan untuk mengaplikasikan lembar kerja Fun Smart Journey dalam kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Al-Qodri Al Islami dalam meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan interaksi antar anak. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan instrumen pembelajaran yang inovatif serta kontribusi praktis dalam penerapan metode pengajaran yang memberikan dampak positif di lingkungan pendidikan nonformal.

METODE

Metode untuk melakukan kegiatan ini menggunakan pendekatan yang melibatkan partisipasi, bertujuan untuk meningkatkan imajinasi anak-anak dengan memanfaatkan lembar kerja Fun Smart Journey dalam program pengabdian masyarakat. Desain kegiatan ini dirancang secara sistematis agar mudah diterapkan oleh penyelenggara lain dalam konteks yang sama. Sebanyak 27 anak terlibat, berasal dari Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (kelas 1-6) di bawah Yayasan Al Qodri Al Islami Semarang. Anak-anak dibentuk ke dalam beberapa kelompok kecil yang bervariasi berdasarkan jenjang kelas, untuk mendukung interaksi, kerja sama, dan pertukaran ide selama berlangsungnya kegiatan.

Kegiatan ini dilaksanakan pada sore hari di area Yayasan Al Qodri Al Islami Semarang, mulai pukul 15.30 WIB dalam satu sesi yang teratur. Alat dan bahan yang digunakan meliputi lembar kerja Fun Smart Journey yang mencakup tugas kreatif dalam menyusun kata, alat tulis seperti pensil, pulpen, dan penghapus, lembar observasi untuk kegiatan serta kreativitas peserta, dan perangkat dokumentasi seperti kamera atau ponsel. Worksheet disusun dengan mempertimbangkan indikator kreativitas yang meliputi

kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), dan kebaruan (originality), sehingga dapat mendorong peserta untuk aktif menghasilkan ide-ide yang bervariasi.

Kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Pada tahap persiapan, kami mempersiapkan lembar kerja, menyediakan lembar observasi, dan menyusun pembagian kelompok untuk peserta. Saat pelaksanaan, fasilitator menjelaskan tujuan serta cara menyelesaikan lembar kerja, kemudian peserta bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas menyusun kata yang memerlukan pemikiran kreatif. Selama kegiatan berlangsung, fasilitator berperan sebagai pendamping yang memberikan pertanyaan untuk merangsang ide-ide kreatif. Pada tahap refleksi, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, dilanjutkan dengan diskusi bersama untuk membandingkan jawaban, serta memberikan umpan balik dari fasilitator.

Data yang berkaitan dengan kegiatan dikumpulkan melalui observasi langsung aktivitas dan kreativitas peserta, dokumentasi proses kegiatan, serta evaluasi hasil dari lembar kerja untuk mengamati variasi dan keunikan jawaban yang dihasilkan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan indikator kreativitas, memberikan penilaian terhadap pencapaian masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan lembar kerja Fun Smart Journey dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas, keterlibatan, dan interaksi sosial peserta. Berdasarkan pengamatan, indikator kreativitas seperti kelancaran dan fleksibilitas berada pada tingkat yang tinggi, yang terlihat dari kemampuan peserta dalam menghasilkan berbagai jawaban dan strategi untuk mengatasi tugas yang diberikan. Selain itu, elemen kebaruan mulai muncul, meskipun penyebarannya masih tidak merata di antara kelompok. Peserta juga terlihat aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, dan mampu memberikan presentasi hasil pekerjaan dengan rasa percaya diri yang lebih tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan lembar kerja interaktif dan berbasis aktivitas dapat meningkatkan kreativitas serta keterlibatan siswa.

Peningkatan kreativitas ini dipengaruhi oleh karakter tugas yang terbuka, memberi kesempatan bagi peserta untuk menjelajahi berbagai alternatif jawaban. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kunci yang mendorong peningkatan kreativitas adalah desain aktivitas yang fleksibel tanpa membatasi pada satu jawaban yang benar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa lembar kerja yang berfokus pada pemecahan masalah dan pemecahan masalah yang kreatif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk merumuskan dan menyelesaikan masalah sendiri.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Yayasan Al-Qodri Al Islami Semarang



Gambar 2. Dokumentasi Proses Pembelajaran Menggunakan Lembar Kerja Fun Smart Journey



Gambar 3. Dokumentasi Foto Bersama Peserta dan Fasilitator Kegiatan

Dalam aspek proses, peningkatan kreativitas terjadi melalui interaksi sosial di dalam kelompok. Diskusi kelompok memberikan kesempatan bagi peserta untuk berkontribusi ide, mengkritik jawaban, dan menghasilkan solusi yang lebih bervariasi. Lembar kerja dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana kolaboratif yang mendorong partisipasi aktif dari semua anggota kelompok. Selain itu, peran fasilitator yang mengajukan pertanyaan pendorong juga berperan penting dalam meningkatkan proses berpikir kreatif peserta. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis proyek dan kolaboratif dapat memperbaiki kemampuan berpikir kreatif serta interaksi sosial siswa.

Selanjutnya, hasil dari kegiatan ini menunjukkan potensi pengembangan yang luas. Model pembelajaran yang berdasarkan lembar kerja seperti Fun Smart Journey dapat diterapkan dalam beragam konteks, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal, serta berbagai mata pelajaran. Pendekatan ini juga relevan untuk digunakan di lingkungan yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, karena tidak bergantung pada perangkat digital. Ini memberikan keunggulan dibandingkan E-LKPD yang berbasis teknologi. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa lembar kerja yang berorientasi pada kreativitas tetap efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta tanpa ketergantungan pada media digital. Dari sisi kontribusi, kegiatan ini menawarkan implikasi baik dalam teori maupun praktik. Secara teoritis, hasil ini menguatkan gagasan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan melalui aktivitas pembelajaran yang sederhana namun sistematis, dengan fokus pada eksplorasi ide dan interaksi sosial. Secara praktis, kegiatan ini menghasilkan model penerapan lembar kerja yang mudah diimplementasikan dan dapat diulang dalam berbagai program pembelajaran maupun kegiatan layanan masyarakat. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjawab masalah yang dirumuskan, tetapi juga memberikan alternatif solusi yang

inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan berkelanjutan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas peserta melalui pendekatan yang berbasis aktivitas.

KESIMPULAN

Penerapan worksheet Fun Smart Journey dalam kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Al-Qodri Al Islami Semarang terbukti mampu meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan interaksi sosial peserta didik. Melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, peserta menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mampu menghasilkan berbagai ide kreatif, serta lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja kelompok. Penggunaan worksheet berbasis aktivitas juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta untuk berpikir secara fleksibel serta inovatif. Selain itu, media pembelajaran ini mudah diterapkan pada lingkungan pendidikan nonformal dengan keterbatasan fasilitas teknologi. Dengan demikian, worksheet Fun Smart Journey dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, praktis, dan inovatif dalam mendukung pengembangan kreativitas anak melalui pendekatan pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI) GENERATIF

Penulis menyatakan bahwa tidak ada kecerdasan artifisial (AI) generatif atau teknologi berbantuan AI yang digunakan dalam proses penulisan manuskrip ini.

PERNYATAAN BENTURAN KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak ada benturan kepentingan finansial maupun hubungan personal yang diketahui dapat memengaruhi karya yang dilaporkan dalam artikel ini.

PERNYATAAN INFORMASI PENDANAAN

Penelitian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan di sektor publik, komersial, maupun nirlaba.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Fahrani Zatalini, Dewi Indah Prastyawati, Lintang Karomi: Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan Draf Asli, Kurasi data, Validasi. Langlang Handayani: Supervisi, Penulisan - Tinjauan & Penyuntingan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Yayasan Al-Qodri Al Islami Semarang yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan Fun Smart Journey. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel ini sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Afiyanti, E. N., & Rusmini. (2023). Pengembangan LKPD berbasis problem posing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada materi kesetimbangan kimia. *UNESA Journal of Chemical Education*, 13(1), 60–69. https://doi.org/10.26740/ujced.v13n1.p60-69

Andrianto, A., Wibowo, S., & Subekti, H. (2021). Analisis kejenuhan belajar dan partisipasi siswa pada pembelajaran nonformal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 85–94.

Ariyani, E., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Pengaruh model PjBL terhadap kemampuan komunikasi sains dan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Bioterdidik Wahana*, 7(3), 1–12.

Arsena, D. M., Rahayu, Y. S., & Yuliani, Y. (2022). Validitas LKPD berbasis project based learning untuk melatih berpikir kreatif. *BioEdu*, 11(3), 634–642. https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p634-642

Christian, Y. A. (2021). Meta analisis model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2271–2278.

Hamid, A., Nana, N., Syahmani, S., & Rusmansyah, R. (2024). Development of STEAM-based LKPD to improve students' creative thinking ability. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 130–146. https://doi.org/10.22219/jinop.v10i1.27191

Heldanita, H. (2018). Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53–64. https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05

Milaningsih, M. D., & Sartono, E. K. (2024). Pengembangan LKPD berbasis RADEC untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 14(3), 450–460. https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v14i3.89152

Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi metode Project Based Learning untuk kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4867–4878. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999

Noviyana, H. (2017). Pengaruh model Project Based Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. *JURNAL e-DuMath*, 3(2), 110–117. https://doi.org/10.52657/je.v3i2.455

Qonitah, S., Berlian, L., & Biru, L. T. (2022). Validitas E-LKPD berbasis PBL dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 636–645. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.636

Ramadhani, R. P., & Reflina, R. (2023). Pengembangan LKPD berbasis project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Euclid*, 11(2), 210–220. https://doi.org/10.33603/e.v11i2.8962

Sabaniah, N., Winarni, E. W., & Jumiarni, D. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui LKPD berbasis creative problem solving. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 3(2), 230–239. https://doi.org/10.33369/diklabio.3.2.230-239

Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79–83. https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548

Yunita, R., Noviati, N., & Ningsih, Y. L. (2023). Pengaruh penggunaan LKPD berbasis project based learning terhadap kreativitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(3), 150–160. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.576