

**ALAT PERAGA PENDIDIKAN SMART STEPS ADVENTURE MENUJU
KAMPUNG DARMO CERDAS TANPA BATAS**

Rizkya Dwijayanti

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
rizkya@untag-sby.ac.id

Annisa Cahya Fatikasari

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
annisafatikasari29@gmail.com

Ahmad Febi Adi Satria

Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
afebi436@gmail.com

Feny Cholifah Sari

Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
fenyyycholifah77@gmail.com

Atha Falah Ramadhan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
athafalah09@gmail.com

Muhammad Nico Adriya

Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
mnicoadriya@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara yang harus dipenuhi oleh negara sesuai dengan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam hal ini salah satu kewajiban negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan pasal 31 ayat 3 UUD 1945. Namun, faktanya kesenjangan Pendidikan masih dialami banyak warga negara tidak hanya di daerah pedalaman atau daerah terpencil saja, akan tetapi hal ini juga terjadi di kota – kota besar salah satunya adalah Kota Surabaya dimana dalam studi kasus pada artikel ini adalah di Kelurahan Darmo, RT 7 dan RW 3. Pada kegiatan pengabdian kali ini, kami menawarkan salah satu solusi yang dapat memperkecil kesenjangan pendidikan yakni berupa alat peraga edukatif atau APE untuk mendukung program pendidikan non-formal di kampung yang biasanya diselenggarakan di balai RW untuk anak – anak sekolah SD dan SMP yang bersekolah di sekolah Negeri. Artikel ini juga menuliskan gambaran faktor-

faktor yang menyebabkan kesenjangan pendidikan yang terjadi di Kelurahan Darmo melalui kajian literatur, observasi lapangan, wawancara dengan pihak-pihak terkait. Dengan pembuatan alat peraga edukatif bertema *Smart Steps Adventure* juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi maupun masukan – masukan terkait dengan kebijakan Pemerintah Kota Surabaya di bidang pendidikan untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan di daerah – daerah perkampungan.

Kata Kunci: *Kesenjangan Pendidikan, Kampung, Fasilitas Pendidikan, Alat Peraga Pendidikan, Kebijakan Pendidikan.*

ABSTRACT

Education is a fundamental right of every citizen that must be fulfilled by the state in accordance with the constitution of the Unitary State of the Republic Indonesia. In this case, one of the state's obligations is to educate the nation's life in accordance with Article 31 paragraph 3 of the 1945 Constitution. However, in fact, educational inequality is still experienced by many citizens, not only in remote or isolated areas, but also in big cities, one of which is Surabaya City, where the case study in this article is in the Sub-District of Darmo, Neighbourhood Unit (RT) 7 and Community Unit (RW) 3. In our community service activity, we offer one solution that can be reduce educational inequality, namely educational props or (APE) to support Non-Formal education programs in the village, which are usually held at the Community Unit Office Hall for elementary and junior high school student who study at the Public School arround the neighbourhood. This article also describes the factors that cause educational inequality in Darmo Sub-District through literature review, research observations, and interviews wiyh the primary informants. The creativity in educational props with the topic of Smart Steps Adventure, We hope that also can provide some recommendations and inputs related to the Surabaya City Government's policies in the field of education to improve access and quality of education in the sub-district areas all around Surabaya.

Keywords: *Education Inequality, Sub-District, Basic Education, General Facilities, Props, Policy.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam rangka mempersiapkan generasi penerus bangsa yang lebih unggul untuk menjawab segala tantangan zaman. Pendidikan juga adalah sebagai hak dasar setiap warga negara yang sudah dijamin oleh pemerintah dalam konstitusi negara yakni dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat (3) yang berbunyi "*Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa.*" Dari pasal ini kita semua bisa mengetahui bahwa pemerintah bertanggung jawab untuk menyediakan sistem pendidikan yang dapat meningkatkan kecerdasan dan kualitas hidup seluruh warga negara Indonesia tanpa terkecuali. Seharusnya, setiap warga negara dimanapun mereka berada, bertempat tinggal, latar belakang keluarga apapun, usia berapapun

berhak mendapatkan sistem pendidikan yang berkualitas untuk meningkatkan taraf hidupnya.

Surabaya adalah kota dengan APBD terbesar ke-dua se-Indonesia setelah DKI Jakarta. Surabaya memiliki total APBD sekitar 10,7 Triliun. Surabaya sebagai ibukota Provinsi Jawa Timur, memiliki anggaran yang besar untuk membiayai berbagai program pembangunan dan pelayanan publik, mengingat jumlah penduduknya yang besar dan aktivitas ekonomi yang dinamis. Namun dengan jumlah APBD yang besar nampaknya kesenjangan pendidikan masih menjadi masalah yang besar di kota Surabaya. Hal ini dapat terlihat dari kualitas sekolah yang sangat jauh berbeda dari satu kawasan ke kawasan yang lain. Terdapat kawasan – kawasan yang terletak di jantung kota maupun, tengah kota maupun kawasan strategis lainnya yang menawarkan kualitas sekolah yang sangat maju baik dari segi tenaga – tenaga pengajarnya, kurikulumnya National Plus bahkan sampai dengan standard Internasional, fasilitas – fasilitas sekolahnya yang serba modern dengan biaya sekolah yang sangat fantastis. Pada saat yang sama, di kawasan yang lainnya, terdapat sekolah – sekolah yang berdiri di tengah perkampungan, pinggiran kota yang menawarkan biaya sekolah gratis dengan kurikulum nasional, dengan fasilitas pendidikan yang terbilang biasa saja, dengan peserta didik yang notabene dari kalangan menengah kebawah.

Gambaran kawasan diatas sangat mewakili situasi yang ada di Kelurahan Darmo Surabaya. Dimana terdapat sekolah yang terbilang *elite* yang letaknya di jantung kota Surabaya seperti SD Al-Falah, SMP Al- Falah, SD Santa Maria, SD St-Louis. Sekolah – sekolah tersebut memiliki siswa – siswi maupun peserta didik yang notabene adalah dari kalangan menengah keatas. Sementara itu, di kawasan – kawasan perkampungan kelurahan Darmo juga terdapat sekolah – sekolah yang bisa dibilang sangat sederhana seperti SD Tunas Bangsa dan SDN Sawunggaling I. Jika dibandingkan dengan sekolah – sekolah yang terletak di tengah kota tersebut, fasilitas yang dimiliki SD tunas Bangsa sangat jauh berbeda. Dari segi bangunan fisik saja, bangunan sekolah yang ada di tengah kota jauh lebih mewah dan jauh lebih besar dengan fasilitas yang jauh lebih lengkap daripada sekolah – sekolah yang ada di perkampungan. Bahkan ironisnya, terdapat sekolah PG dan TK yang dahulu bertempat di Balai RW 3 Kelurahan Darmo Surabaya terpaksa harus tutup karena kekurangan tenaga pengajar karena para tenaga pengajar dibayar dengan upah yang sangat minim yakni hanya Rp 400.000 per-bulan dengan kondisi tenaga pengajar yang sudah memasuki usia lansia sehingga sekolah PG tersebut terpaksa harus ditutup.



Gambar 1. Perbedaan Sekolah Antara Sekolah Biasa dengan Sekolah Elit

Perbedaan – perbedaan fasilitas tersebut nyatanya juga berdampak pada hasil belajar para siswa dan siswinya. Dari hasil survey kelompok pengabdian, kami menemukan temuan – temuan lapangan bahwa masih terdapat banyak peserta didik atau siswa – siswi yang belum bisa membaca dengan lancar dan menulis dengan lancar padahal sudah menduduki kelas 3 SD. Beberapa diantaranya juga memiliki kepercayaan diri yang sangat kurang karena korban *bully*, korban perceraian orang tua, maupun keadaan ekonomi keluarga yang serba kekurangan sehingga orang tua dari anak – anak tersebut tidak bisa memberikan dukungan pendidikan ekstra seperti les di luar jam sekolah, bimbingan belajar tambahan di luar jam sekolah secara berkelompok maupun privat. Belum lagi, dengan adanya fakta – fakta lapangan balita yang menderita *stunting* yang kian memperhatikan, karena dengan faktor *stunting* yang diderita sejak dini dapat menimbulkan potensi tumbuh kembang otak yang tidak sempurna di masa pertumbuhannya apabila tidak teratasi dengan baik dan tepat waktu.

Dengan adanya temuan – temuan diatas, kami berinisiatif untuk membantu pemerintah dalam mengatasi kesenjangan pendidikan dengan cara mendukung dan menginisiasi program belajar non-formal di Balai RW 3, RT 7 serta menyediakan Alat Peraga Edukatif dengan tema *Smart Steps Adventure* untuk menjawab tantangan – tantangan ketimpangan diatas. Tim pengabdian juga membuat program – program konsultasi tumbuh kembang anak dan melakukan edukasi terhadap wali murid, maupun relawan – relawan sosial setempat untuk dapat menggunakan APE tersebut untuk mendukung proses pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok di luar jam sekolah. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang dapat kami tawarkan di RW 3 Kelurahan Darmo adalah 1) Bagaimana meningkatkan pengetahuan tentang literasi Alat peraga Pendidikan untuk para wali murid dan relawan sosial di RT7, RW 3, Kelurahan Darmo? 2) Bagaimana meningkatkan kemampuan potensi akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, Bahasa Inggris bagi siswa – siswi SD yang belum mahir calistung dan berbahasa Inggris di sekolah? 3) Bagaimana meningkatkan rasa percaya diri semangat belajar bagi siswa – siswi yang notabene memiliki permasalahan pribadi seperti korban *bully*, *broken home* dan lain sebagainya?

Tim Pengabdian menginisiasi mitra yakni RW 3 Kelurahan Darmo untuk menggalakkan forum belajar bersama dikampung di luar jam sekolah yang dapat dilakukan di Balai RT 7. Tim pengabdian juga berinisiatif menjadi bagian dari program tersebut dengan cara membuat Alat Peraga Pendidikan yang dapat menjawab permasalahan – permasalahan yang dimiliki oleh peserta didik di kawasan RW 3. Selain itu, anggota tim pengabdian juga melakukan sosialisasi aktif dan melakukan edukasi kepada relawan – relawan sosial setempat untuk dapat menggunakan APE tersebut untuk kegiatan mingguan.

Alat Peraga Pendidikan yang sudah dirancang oleh tim pengabdian terdiri dari empat jenis yakni untuk emnajwab kebutuhan akademik mata Pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia untuk mendukung kemampuan calistung (membaca, menulis, menghitung). Kami juga membuat sebuah alat peraga pendidikan yang dapat meningkatkan semangat belajar maupun rasa percaya diri

para peserta didik berupa alat peraga pendidikan dengan jenis permainan – permainan yang seru dan interaktif agar dapat memupuk rasa solidaritas dan gotong royong antar sesama warga.

Anggota kelompok pengabdian juga terlibat aktif dalam melakukan pengajaran langsung kepada para siswa – siswi maupun peserta didik usia dini yakni PG/TK. Kami juga melakukan konsultasi gratis tumbuh kembang anak kepada para orang tua yang memiliki anak dibawah umur. Hal ini dilakukan agar peserta didik dan para wali murid juga sama – sama teredukasi untuk mendukung proses pendidikan anak sehingga hasilnya maksimal. Target dari kegiatan pengabdian ini adalah relawan – relawan sosial maupun pegiat sosial di RW 3 Kelurahan Darmo seperti PKK dan Karang Taruna, para orang tua RW 3 yang memiliki anak usia dini dan SD, para orang tua yang memiliki membutuhkan bantuan untuk mengidentifikasi bakat – minat anak. Luaran yang direncanakan adalah perangkat – perangkat Alat Peraga Edukatif (APE) yang bertema *Smart Steps Adventure* yang berfokus pada pembelajaran matematika yang menyenangkan, pembelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang modern dan menyenangkan ditambah pembelajaran bertema adventure yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar bagi para siswa – siswi maupun peserta didik. Selain itu, luaran kedua adalah berupa video inspiratif yang akan di-*upload* di kanal Youtube dan media sosial tim pengabdian, publikasi media *online*, artikel pengabdian dan pembuatan poster kegiatan.

B. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama satu bulan 14 hari lamanya. Pelaksanaan program pengabdian dimulai dari proses pengurusan surat izin pengabdian, survey lapangan selama satu minggu berturut – turut, wawancara dengan perangkat kampung yakni RW 3 RT 7 Kelurahan Darmo sebagai mitra kami, observasi lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan – permasalahan yang terjadi di lapangan. Dilanjutkan dengan proses konsultasi lebih lanjut dengan dosen pembimbing lapangan maupun Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat internal kampus.

Dalam kegiatan ini kami menerapkan beberapa metode yang sesuai untuk mencapai tujuan, yakni untuk meningkatkan keterampilan pembuatan perangkat pembelajaran tematik terpadu yakni Alat Peraga Edukatif. Metode tersebut terdiri dari: brain storming (diskusi dua arah), ceramah dan pengamatan video pembelajaran tematik terpadu yang mengintegrasikan literasi, pendampingan dan demonstrasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode yang meliputi: 1. Analisis kebutuhan, sebelum pelaksanaan pelatihan terlebih dahulu dilakukan observasi permasalahan dengan cara mengadakan diskusi dengan para aparat kampung di RW 3, kunjungan siswa – siswi dan para peserta didik di RW 3, diskusi dengan rekan dosen selaku tim pengabdian, yaitu membicarakan tentang teknis lapangan pelaksanaan pengabdiannya dan mengintegrasikan literasi – literasi untuk membuat konsep pembuatan APE-beserta dengan teknis pembuatan pre-test dan post-test sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan pengabdian untuk mengetahui respond maupun dampak – dampak dari kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan oleh tim pengabdian agar

dapat melakukan proses evaluasi internal.

Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun secara bertahap dan sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan secara efektif. Langkah selanjutnya adalah sosialisasi dan pengiriman surat, yang meliputi pemberitahuan akan tujuan kegiatan kepada pihak yang dituju dan koordinasi teknis pelaksanaan kegiatan dengan warga setempat. Setelah proses administratif dan koordinasi selesai, kegiatan dilanjutkan ke tahap utama, yaitu Pelaksanaan Pendidikan interaktif dengan menggunakan Alat Peraga Edukatif (APE) yang melibatkan masyarakat secara langsung. pada tahap ini, masyarakat diberi penjelasan tentang dampak positif dalam penerapan APE untuk metode pembelajaran pada anak yang dapat memberikan pelatihan pengembangan sumber daya manusia sejak dini. Seluruh rangkaian kegiatan kemudian diakhiri dengan pembuatan laporan akhir sebagai bentuk dokumentasi, evaluasi dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan pengabdian. Alur ini dirancang tidak hanya untuk memberikan dampak dalam jangka pendek, tetapi juga sebagai awal pembentukan kesadaran serta pelatihan dalam pengembangan sumber daya manusia sejak masih anak-anak.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Kegiatan

1. Kontribusi Mitra

Kontribusi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dalam hal ini adalah relawan – relawan sosial Karang Taruna dan pegiat – pegiat sosial PKK RW 3 Kelurahan Darmo adalah

- a) Memberikan informasi dan keterangan mengenai masalah yang secara umum dihadapi oleh para wali murid maupun para peserta didik dan siswa- siswi yang berkaitan dengan kemampuan akademik dilanjutkan dengan serta memilih masalah yang paling utama untuk diselesaikan secara bersama – sama dengan fasilitas yang kami miliki melalui kegiatan pengabdian kepada

masyarakat ini.

- b) Menyediakan tempat dan waktu kegiatan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.
- c) Menyiapkan konsumsi berupa makanan ringan dan air mineral.
- d) Peran aktif dan antusiasme peserta didik dan wali murid sebelum kegiatan pengabdian dan sesudah kegiatan pengabdian berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menyediakan pelatihan dengan tema “Smart Steps Adventure” yang dilakukan dengan mewujudkan suatu Alat Peraga Edukatif (APE) dilaksanakan di Balai RW 3 Kelurahan Darmo Surabaya pada tanggal 22 November 2025 dari pukul 09.00 sampai dengan 11.00. jumlah peserta pada kegiatan ini adalah 35 orang, yang melibatkan anak-anak dengan rentang usia 3-12 Tahun yang ada dilingkungan RW 3 Kelurahan Darmo, serta peran orang tua dalam mengawasi dan mendapatkan suatu sosialisasi pentingnya pembelajaran interaktif kepada anak-anak. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh kami menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterima oleh anak-anak disekolah cenderung menggunakan metode konvensional dan terasa monoton yang mana itu menekankan pada penggunaan buku sebagai metode pembelajaran. Hasilnya, siswa kurang tertarik dalam pembelajaran sehingga mengganggu penyerapan materi dikelas yang menyebabkan siswa bisa saja bosan dengan materi yang telah dijelaskan. Terlebih lagi pada zaman sekarang anak-anak telah terpengaruhi oleh adanya gadget, yang mana itu bisa menyebabkan anak-anak malas belajar dan hilangnya motivasi pada belajar.

Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya media pembelajaran berbasis permainan yang menarik bagi anak-anak. Hal ini didukung oleh Suyanto (1997) dalam (Nuraisyah, 2008) bahwa kebutuhan media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keingintahuan siswa. Salah satu media yang sangat penting dan dapat menunjang pembelajaran dalam perkembangan motorik anak adalah dengan memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) yang terdapat disekitar lingkungan anak. Pelaksanaan program “Smart Steps Adventure” menggunakan APE sebagai media pembelajaran menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak diwilayah RW 3 Kelurahan Darmo. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang mengatakan bahwa anak belajar lebih efektif jika mengalami langsung dan terlibat aktif dalam proses belajarnya.

Penggunaan APE dalam kegiatan pengabdian ini terbukti sangat efektif dikarenakan:

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar
Anak-anak terlihat sangat tertarik selama kegiatan berlangsung. Penggunaan media visual dan permainan edukatif membantu anak belajar dengan lebih menikmatinya, tanpa merasa tertekan, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Mengembangkan kemampuan kognitif
Permainan yang disusun dalam program ini secara langsung membantu melatih kemampuan mengenali huruf, angka, warna, dan bentuk. Selain itu,

permainan tersebut juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis melalui penyelesaian masalah sederhana.



Gambar 3. APE pengenalan bentuk dan warna bagi anak usia dini

3. Mengoptimalkan kemampuan sosial dan komunikasi
Kegiatan dilakukan dalam kelompok, sehingga anak-anak diberikan kesempatan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial yang baik dengan teman-temannya.
4. Mengasah kemampuan motorik
Secara umum, penggunaan APE baik untuk anak-anak terbukti sangat efektif dalam memberikan rangsangan motorik. Dengan bermain secara terstruktur, anak mendapatkan pengalaman belajar yang tidak hanya mengarah pada pemahaman intelektual, tetapi juga bermanfaat untuk perkembangan fisik melalui koordinasi gerak yang terarah. Oleh karena itu, media permainan seperti APE yang kami buat bagi anak-anak yang berada diwilayah RW 3 Kelurahan Darmo bisa disebut sebagai alat pembelajaran yang relevan, interaktif, dan mendukung pertumbuhan motorik anak secara menyeluruh.



Gambar 4. Pembelajaran berbasis permainan APE dan pemberian Kuis.

Dilihat dari beberapa pentingnya alat permainan yang digunakan pada saat pelaksanaan program, APE berperan sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan dan tumbuh kembang seorang anak. Tidak hanya pada satu aspek yang berkembang, namun ada beberapa aspek yang berkembang walaupun hanya satu cakupan materi yang diberikan oleh APE tersebut. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah disampaikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat dengan “Smart Steps Adventure” dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas belajar pada anak dan memberikan dampak positif dalam bagi pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) pada anak. Dalam konteks Pembangunan masyarakat, meningkatkan kualitas SDM sejak masih kanak-kanak merupakan salah satu langkah yang strategis untuk membentuk

generasi yang cerdas, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan. Selain itu, peran orang tua dan masyarakat dalam kegiatan pengabdian ini juga memperkuat kelanjutan program, oleh karena itu program pelatihan pengembangan SDM anak dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis APE ini dapat dijadikan contoh model pembelajaran yang interaktif untuk diterapkan di lingkungan masyarakat.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Alat peraga edukasi bertema *Smart Steps Adventure* merupakan alat peraga yang sederhana, seperti kartu gambar, model 3D, atau alat peraga berbasis alam, dapat sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu dengan metode pembelajaran yang interaktif disertai dengan kata – kata motivasi yang terselip dari setiap alat peraga edukasi tersebut terbukti dapat meningkatkan minat belajar para peserta didik. Para peserta didik dengan sangat antusias menanyakan kesulitan – kesulitan pembelajaran, pengerjaan PR dan lain sebagainya kepada para anggota tim pengabdian. Selain itu, tata pengajaran tentang cara memanfaatkan sumber daya lokal dan berinovasi dalam pembuatan alat peraga sangat penting mengingat dunia pendidikan juga semakin dinamis dengan adanya teknologi – teknologi pendukung yang berkembang pesat. Pembuatan alat peraga edukasi yang melibatkan masyarakat setempat, baik sebagai pembuat maupun pengguna alat peraga tersebut terbukti lebih relevan dan mudah digunakan oleh warga sekitar sesuai dengan kebutuhannya masing – masing dengan bahan – bahan yang sederhana, daur ulang limbah kampung dengan harapan akan menumbuhkan rasa saling memiliki (*sense of belonging*) dan tanggung jawab bersama terhadap dunia pendidikan yang berawal di kampung. Oleh karena itu, pelatihan tentang cara membuat dan menggunakan alat peraga edukasi perlu diberikan kepada para pegiat sosial di kampung secara berkala untuk menjawab tantangan – tantangan di dunia pendidikan baik melalui kegiatan pendampingan kampung secara berkala dari pihak Universitas melalui kegiatan KKN rutin per-semester, *workshop*, *CSR* perusahaan atau sesi bimbingan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan atau organisasi pengabdian masyarakat.

Saran

Pembuatan alat peraga edukasi sangat penting untuk mendukung pendidikan non-formal di daerah perkampungan untuk meningkatkan potensi akademik, bakat minat dalam proses pembelajaran akademik di tengah – tengah godaan teknologi yang semakin canggih yang dapat menjauhkan siswa – dan siswi dari minat belajar akademik. Alat peraga tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan dalam hal pemahaman materi yang sudah diajarkan di sekolah tetapi juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam pembuatan dan penggunaan alat peraga edukasi, solusi-solusi praktis seperti melibatkan masyarakat setempat dan menyediakan pelatihan dapat mengatasi masalah tersebut. Dengan adanya alat peraga yang efektif, diharapkan kualitas pendidikan non-formal di kampung dapat meningkat dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. Pemerintah Kota Surabaya sudah seharusnya memperhatikan pegiat – pegiat sosial seperti Karang Taruna dan PKK untuk

melakukan kegiatan – kegiatan yang berkaitan dengan misi mencerdaskan kehidupan bangsa dimulai dari menggalakkan program pendidikan Non- formal di Kampung dengan alat peraga pendidikan yang menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyadi, H., & Suryani, R. (2020). *Penggunaan Alat Peraga Edukasi dalam Pendidikan Non-Formal di Daerah Terpencil*. Jurnal Pendidikan Masyarakat, 5(1), 23-35.
- Hidayat, A. (2021). *Peran Pendidikan Non-Formal dalam Peningkatan Kualitas SDM di Pedesaan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 12(3), 45-58.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Pedoman Pengembangan Pendidikan Non-Formal di Daerah Terpencil*. Jakarta: Kemdikbud.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Pendidikan di Indonesia*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Laporan Tahunan Pendidikan Indonesia*.
- Dewi, S. (2020). "Kesenjangan Pendidikan antara Perkotaan dan Pedesaan." Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(2), 45-60.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.22460/ELTIN.V5I2.P51-56>
- Iqbal, A. I., Munasiroh, S., Masula, Q., Hasanah, S., & A'yuni, Q. (2025). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Kec.Tempurejo, Kabupaten Jember Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dan Mengurangi Ketergantungan Anak dalam Bermain Gadget. *Ibadatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 14–36. <https://doi.org/10.55120/IBADATJURNAL.V4I01.2110>