

Program kreatif, dan Pemberdayaan melalui kegiatan yang menyenangkan di Buku Jalan Chow Kit (BJCK) I Malaysia

Susriyanti¹, Rio Nardo², Sevilla Ukhtil Huva³, Nanik Istianingsih⁴, Fitri Yeni⁵

^{1,5}Manajemen/Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

²Manajemen/Universitas Binawan Jakarta

³Kesehatan Masyarakat/Universitas Baiturrahmah Padang

⁴Manajemen/Institut Administrasi dan Kesehatan Setih Setio Muara Bungo

susriyanti@upiypk.ac.id¹, riorardo90.sgi5@gmail.com², sevilla.ukhtilhuva@gmail.com³,
nanikistianingsih1324@gmail.com⁴, fitri_yeni@upiypk.ac.id⁵

Received: 16 June 2026 Revised: 15 July 2026 Accepted: 6 August 2026

DOI: <https://doi.org/10.54099/jpma.v5i3.1918>

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan kepada para anak didik di BJCK (Buku Jalan Chow Kit) Kuala Lumpur Malaysia. Kegiatan ini merupakan kegiatan PKM internasional atau International Multidisciplinary Community Service (IMCS) yang diadakan oleh Asosiasi Dosen Pengabdian Indonesia (ADPI) pada bulan November 2025. Pengabdian ini mengangkat judul "Conducted at Buku Jalan Chow Kit (BJCK) Program Focused On: Healthy, Creative, and Empowered Children: Learning Through Fun Activities". Buku Jalan Chow Kit (BJCK) adalah organisasi non-pemerintah (Non-Governmental Organization/NGO) sekaligus pusat pembelajaran alternatif yang didirikan untuk menjawab permasalahan kesenjangan akses pendidikan bagi anak-anak rentan di kawasan Chow Kit, Kuala Lumpur, Malaysia. Kawasan Chow Kit dikenal sebagai salah satu wilayah perkotaan dengan tingkat kerentanan sosial yang tinggi, dihuni oleh keluarga berpenghasilan rendah, pekerja migran, pengungsi, serta anak-anak tanpa dokumen resmi (undocumented children) maupun tanpa kewarganegaraan (stateless children). Kondisi tersebut menyebabkan banyak anak tidak dapat mengakses pendidikan formal yang disediakan pemerintah Malaysia. Dalam PKM diberikan edukasi kepada para peserta didik untuk mengembangkan rasa percaya diri, kepemimpinan, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama sebagai bagian dari proses pemberdayaan anak. Secara teoritis kegiatan ini dapat memberikan ajang berbagi ilmu dan pengalaman bagi kami para dosen dan juga para guru serta pengelola di BJCK. Konsep ini diterapkan melalui permainan edukatif, ice breaking, seni dan kerajinan, membaca cerita (storytelling), kuis interaktif, serta aktivitas kelompok yang dirancang agar anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Pada kegiatan di BJCK, pembelajaran berlangsung dalam lingkungan komunitas sehingga interaksi antara relawan, dosen, mahasiswa, dan anak-anak menciptakan proses belajar yang bersifat kolaboratif serta kontekstual.

Kata kunci: *Healthy, Creative, Empowered Children, Learning Through Fun Activities*

Abstract

This community service activity was carried out for students at BJCK (Buku Jalan Chow Kit) Kuala Lumpur Malaysia. This activity is an international PKM or International Multidisciplinary Community Service (IMCS) activity held by the Indonesian Community Service Lecturers Association (ADPI) in November 2025. This service is entitled "Conducted at Buku Jalan Chow Kit (BJCK) Program Focused On: Healthy, Creative, and Empowered Children: Learning Through Fun Activities". Buku Jalan Chow Kit (BJCK) is a non-governmental organization (NGO) as well as an alternative learning center established to address the problem of disparity in access to education for vulnerable children in the Chow Kit area, Kuala Lumpur, Malaysia. The Chow Kit area is known as one of the urban areas with a high level of social vulnerability, inhabited by low-income families, migrant workers, refugees, and undocumented children or stateless children. This condition causes many children to be unable to access formal education provided by the Malaysian government. PKM provides education

to students to develop self-confidence, leadership, creativity, communication, and collaboration skills as part of the child empowerment process. Theoretically, this activity can provide a forum for sharing knowledge and experience for us lecturers, teachers, and administrators at BJCK. This concept is implemented through educational games, icebreakers, arts and crafts, storytelling, interactive quizzes, and group activities designed to provide children with a fun learning experience. In activities at BJCK, learning takes place in a community environment so that interactions between volunteers, lecturers, students, and children create a collaborative and contextual learning process.

Keywords: Healthy, Creative, Empowered Children, Learning Through Fun Activities

1. PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

BJCK berawal dari sebuah inisiatif komunitas yang digagas oleh para relawan pendidikan yang meyakini bahwa setiap anak memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan, tanpa memandang status sosial, ekonomi, agama, ras, maupun kewarganegaraan. Program ini mulai berjalan pada Agustus 2015 melalui kelas-kelas sederhana yang diselenggarakan di ruang terbuka di kawasan Chow Kit. Pada tahap awal, para relawan mengajar membaca, menulis, berhitung, Bahasa Inggris, dan Matematika kepada anak-anak secara gratis menggunakan tikar dan perlengkapan belajar sederhana di lorong-lorong kawasan tersebut.

Seiring meningkatnya jumlah peserta didik dan dukungan masyarakat, BJCK berkembang dari sekadar kelas jalanan menjadi pusat pembelajaran alternatif (*alternative learning centre*) yang menyediakan lingkungan belajar yang aman (*safe space*) bagi anak-anak. Organisasi ini kemudian mendirikan pusat kegiatan yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang belajar, tetapi juga sebagai tempat membaca, bermain, berkreasi, memperoleh pendampingan psikososial, serta berinteraksi dengan relawan dan mentor yang menjadi teladan positif bagi perkembangan anak.

Latar belakang lain yang mendorong pendirian BJCK adalah tingginya risiko sosial yang dihadapi anak-anak di kawasan Chow Kit. Banyak dari mereka hidup dalam kemiskinan, rentan terhadap eksploitasi, perdagangan manusia, pekerja anak, serta berbagai bentuk kekerasan. Ketiadaan akses pendidikan membuat mereka berpotensi terjebak dalam siklus kemiskinan antargenerasi. Oleh karena itu, BJCK memandang pendidikan sebagai sarana utama untuk meningkatkan kualitas hidup sekaligus memutus rantai kemiskinan tersebut.

Dalam perkembangannya, BJCK menerapkan pendekatan "*Empowerment Through Education*", yaitu pemberdayaan melalui pendidikan. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, pengembangan kreativitas, keterampilan hidup (*life skills*), kesehatan, kepemimpinan, serta ketahanan mental anak. Selain mendampingi anak-anak, BJCK juga melibatkan keluarga dan komunitas melalui program konseling, pelatihan, serta pemberdayaan ekonomi agar tercipta lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara berkelanjutan.

Saat ini BJCK telah berkembang menjadi salah satu organisasi pendidikan komunitas yang diakui di Malaysia. Dari program yang awalnya hanya melayani puluhan anak di ruang terbuka, BJCK kini melayani lebih dari seratus anak melalui berbagai program pendidikan, pengembangan karakter, olahraga, seni, dan dukungan sosial dengan melibatkan relawan, universitas, perusahaan, serta berbagai organisasi kemasyarakatan.

Ruang lingkup kegiatan di BJCK saat ini meliputi beberapa bidang utama sebagai berikut.

1. Pendidikan Dasar (*Basic Education*) antara lain: Kelas Bahasa Inggris, Kelas Matematika, Literasi membaca dan menulis, Pendampingan pekerjaan rumah (*homework support*), Program home-schooling bagi anak-anak yang tidak dapat bersekolah di sekolah pemerintah, dan Pembelajaran berdasarkan tingkat kemampuan belajar masing-masing anak.
2. Pengembangan Kreativitas, seperti: Menggambar dan mewarnai, Kerajinan tangan (*arts and crafts*), Storytelling, Musik, Fotografi, Kegiatan seni dan proyek kreatif yang mendorong ekspresi diri anak.
3. Pengembangan Karakter dan Keterampilan Sosial. Anak-anak dilatih untuk: bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi secara efektif, menghargai keberagaman, membangun rasa percaya diri, meningkatkan kepemimpinan, mengembangkan tanggung jawab dan disiplin. Lebih menekankan partisipasi aktif dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah.

<https://journal.adpebi.com/index.ph>

4. Aktivitas Bermain dan Rekreasi. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, antara lain: permainan edukatif, permainan kelompok, aktivitas luar ruangan, olahraga, klub sepak bola yang dibimbing oleh pelatih komunitas, kegiatan rekreasi untuk meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan psikologis anak.
5. Pusat Aktivitas Anak (*Children Activity Centre*). BJCK menyediakan ruang yang aman bagi anak-anak untuk: membaca buku, belajar mandiri, berdiskusi, bersosialisasi, bermain secara positif, berinteraksi dengan relawan dan mentor. Fasilitas ini menjadi alternatif lingkungan yang lebih kondusif dibandingkan risiko negatif yang ada di lingkungan jalanan.
6. Pendidikan Kesehatan dan Gizi. Kegiatan pendukung meliputi: edukasi kebersihan diri, perilaku hidup sehat, pemberian makanan bergizi pada kegiatan tertentu, pendidikan kesehatan dasar untuk mendukung tumbuh kembang anak.
7. Pendampingan Psikososial. BJCK juga memperhatikan kesejahteraan emosional anak melalui: konseling, pendampingan psikososial, pembentukan lingkungan belajar yang aman, dukungan terhadap kesehatan mental, penguatan hubungan positif antara anak, keluarga, dan komunitas.

Model pembelajaran di BJCK menerapkan konsep *learning through fun activities*, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan permainan edukatif, diskusi, proyek kelompok, seni, olahraga, dan kegiatan kreatif. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan aspek kognitif, afektif, sosial, dan psikomotorik anak secara seimbang. Adapun sasaran pelaksanaan program BJCK ditujukan bagi: anak-anak dari keluarga miskin perkotaan, anak jalanan, anak migran, anak tanpa dokumen atau tanpa kewarganegaraan (*stateless children*), anak yang putus sekolah atau berisiko putus sekolah, anak-anak yang membutuhkan ruang belajar yang aman dan inklusif.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan pengamatan dan latar belakang yang telah dipaparkan BJCK menghadapi sejumlah tantangan yang kompleks dalam menjalankan program-programnya. Analisis hasil survey, wawancara dan diskusi ditemukan permasalahan para pedagang sebagai berikut:

1. Terbatasnya Akses Pendidikan Formal.
Permasalahan utama yang dihadapi adalah masih banyak anak yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal karena tidak memiliki dokumen kewarganegaraan, izin tinggal, atau dokumen administrasi lainnya. Di Malaysia, akses ke sekolah negeri bagi anak tanpa kewarganegaraan dan sebagian anak migran sangat terbatas, sehingga mereka berisiko mengalami putus sekolah atau bahkan tidak pernah bersekolah sama sekali (UNICEF Malaysia, 2023). Akibatnya, BJCK berperan sebagai pusat pembelajaran alternatif yang berupaya mengisi kesenjangan layanan pendidikan tersebut melalui kelas-kelas nonformal yang menekankan literasi, numerasi, dan pengembangan karakter.
2. Kerentanan Sosial dan Ekonomi Anak.
Sebagian besar anak yang mengikuti program BJCK berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi yang kurang mampu. Orang tua mereka umumnya bekerja di sektor informal dengan pendapatan yang tidak menentu sehingga kebutuhan dasar, termasuk pendidikan, sering kali belum dapat terpenuhi secara optimal. Kemiskinan juga meningkatkan risiko anak mengalami eksploitasi ekonomi, pekerja anak, kekerasan, perdagangan manusia, hingga keterlibatan dalam aktivitas yang membahayakan perkembangan mereka (UNICEF, 2021). Oleh karena itu, BJCK tidak hanya menyediakan layanan pendidikan, tetapi juga membangun lingkungan yang aman (*safe learning space*) bagi anak-anak.
3. Rendahnya Motivasi dan Kesiapan Belajar.
Latar belakang sosial yang beragam menyebabkan kemampuan akademik anak-anak di BJCK sangat bervariasi. Sebagian anak belum mampu membaca dan menulis sesuai usia, sementara yang lain mengalami kesulitan berkonsentrasi karena tekanan psikologis, pengalaman traumatis,

<https://journal.adpebi.com/index.ph>

maupun kurangnya dukungan belajar di rumah. Menurut teori *Learning Through Play*, kondisi tersebut memerlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan agar anak kembali memiliki motivasi belajar dan rasa percaya diri (Piaget, 1962; UNICEF, 2018). Oleh karena itu, metode pembelajaran di BJCK lebih banyak menggunakan permainan edukatif, aktivitas kreatif, dan pembelajaran partisipatif.

4. Keterbatasan Sarana dan Sumber Daya.

Sebagai organisasi non-pemerintah (NGO), BJCK sangat bergantung pada dukungan relawan, donatur, perusahaan, dan organisasi mitra. Keterbatasan pendanaan memengaruhi pengadaan fasilitas belajar, buku, alat permainan edukatif, media pembelajaran, serta pengembangan kapasitas relawan. Selain itu, jumlah anak yang terus bertambah tidak selalu diimbangi dengan jumlah tenaga pendidik dan relawan, sehingga proses pendampingan belum dapat dilakukan secara optimal.

5. Tantangan Pengembangan Karakter dan Kesehatan Mental.

Anak-anak yang hidup dalam kondisi rentan sering kali mengalami rendahnya kepercayaan diri, kesulitan berkomunikasi, serta keterbatasan dalam mengelola emosi. Beberapa di antara mereka juga menghadapi pengalaman diskriminasi sosial karena status kewarganegaraan maupun kondisi ekonomi keluarganya. Menurut Masten (2014), anak-anak dalam kondisi tersebut membutuhkan lingkungan yang mendukung terbentuknya resiliensi, yaitu kemampuan untuk bangkit dan berkembang secara positif meskipun menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Oleh sebab itu, BJCK mengintegrasikan pendidikan karakter, permainan kelompok, seni, olahraga, dan pendampingan psikososial dalam setiap program pembelajaran.

6. Kebutuhan Program Pembelajaran yang Lebih Inovatif.

Perkembangan teknologi dan perubahan karakteristik anak menuntut lembaga pendidikan nonformal untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik. Anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, kesehatan, kepemimpinan, serta kemampuan berpikir kritis.

Sintesis Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi dan kajian literatur, permasalahan utama BJCK dapat dirangkum sebagai melalui Tabel 1 berikut:

Tabel 1: Sintesa Permasalahan Mitra

Permasalahan	Dampak
Terbatasnya akses pendidikan formal	Anak tidak memperoleh pendidikan yang berkelanjutan
Kemiskinan keluarga	Rendahnya kesempatan belajar dan berkembang
Status tanpa kewarganegaraan atau migran	Hambatan memperoleh layanan pendidikan pemerintah
Keterbatasan fasilitas dan relawan	Pendampingan belajar belum optimal
Rendahnya motivasi belajar	Partisipasi dan hasil belajar kurang maksimal
Tantangan psikososial	Kepercayaan diri dan keterampilan sosial belum berkembang optimal
Kebutuhan pembelajaran inovatif	Diperlukan metode belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan

Keterkaitan dengan Program Pengabdian

Permasalahan tersebut menjadi dasar penyusunan program **Healthy, Creative, and Empowered Children: Learning Through Fun Activities**, yang dirancang untuk memperkuat kapasitas anak melalui pembelajaran yang menyenangkan, pengembangan kreativitas, pendidikan kesehatan, dan pemberdayaan. Program ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang positif bagi anak-anak, tetapi juga mendukung BJCK dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, partisipatif, dan berkelanjutan.

2. METODE

2.1. Metode Pendekatan

Upaya pemberian solusi terhadap permasalahan mitra dilakukan dengan beberapa metode sebagai berikut:

- a. **Kunjungan:** pertemuan bernuansa kekeluargaan dengan pihak mitra untuk mengetahui secara rinci kondisi, kebutuhan dan potensi layanan mitra. Kunjungan ini dilakukan pada saat pra kegiatan dan saat kegiatan dilaksanakan.
- b. **Wawancara:** melakukan wawancara dengan tanya jawab terbuka dengan pengurus mitra.
- c. **FGD:** kegiatan ini dilakukan dengan tujuan mengajak para mitra untuk mendiskusikan kendala-kendala yang membuat mereka kesulitan dalam menjalankan aktifitasnya di BJCK.
- d. **Jangka Waktu :** Januari s/d Desember 2025 (observasi, beberapa kali kunjungan, wawancara, pelaksanaan kegiatan bersama secara multidisiplin).
- e. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan ini menempatkan masyarakat sebagai mitra aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan, refleksi, hingga evaluasi. Tahapan kegiatan meliputi: (1) observasi awal dan diskusi dengan pengelola BJCK untuk mengidentifikasi kebutuhan anak; (2) perencanaan bersama mengenai materi dan aktivitas pembelajaran; (3) pelaksanaan program bertema *Healthy, Creative, and Empowered Children: Learning Through Fun Activities* melalui permainan edukatif, edukasi kesehatan, seni kreatif, storytelling, dan aktivitas kelompok; (4) refleksi bersama anak, relawan, dan pengelola; serta (5) evaluasi untuk mengidentifikasi dampak program dan rekomendasi pengembangan.
- f. Selain PAR, kegiatan juga mengadopsi prinsip *Asset-Based Community Development* (ABCD), yaitu memanfaatkan aset yang telah dimiliki komunitas BJCK, seperti relawan, ruang belajar, jaringan komunitas, budaya gotong royong, serta potensi anak-anak sebagai modal utama dalam pengembangan program. Pendekatan ini berorientasi pada penguatan kapasitas komunitas daripada berfokus pada kekurangan yang dimiliki.

2.2 Lingkup Pelaksanaan

Agar menjadi lebih terarah, maka lingkup pelaksanaan kegiatan kami adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan bahan presentasi dan binder tentang “*Conducted at Buku Jalanan Chow Kit (BJCK) Program Focused On: Healthy, Creative, and Empowered Children: Learning Through Fun Activities*”.
2. Melakukan presentasi dan diskusi secara kekeluargaan, sehingga mitra tidak merasa digurui oleh tim dan anak-anak tidak tegang.
3. Memberikan permainan edukatif, *ice breaking*, seni dan kerajinan, membaca cerita (*storytelling*), kuis interaktif, serta aktivitas kelompok yang dirancang agar anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.
4. Pelaksanaan kegiatan di BJCK, dilakukan dengan memberikan pembelajaran yang berlangsung dalam lingkungan komunitas sehingga interaksi antara relawan, dosen, mahasiswa, dan anak-anak menciptakan proses belajar yang bersifat kolaboratif serta kontekstual.
5. Memberikan bantuan dan masukan untuk kemajuan kegiatan mitra di masa yang akan datang.

2.3 Prosedur Kerja

Dalam melakukan kegiatan ini kami melakukan urutan aktivitas dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Menjelaskan maksud dan tujuan melakukan kegiatan.
- b. Memberikan pengarahan tentang tema “Sehat, Kreatif, Kuat, dan Belajar Melalui berbagai Aktivitas yang Menyenangkan bagi Anak”.
- c. FGD dan pendampingan dengan mendengarkan pemaparan mereka tentang kendala-kendala yang mereka hadapi dalam melakukan implementasi “Sehat, Kreatif, Kuat, dan Belajar Melalui berbagai Aktivitas yang Menyenangkan bagi Anak” selama ini di BJCK.
- g. Memberikan motivasi dalam perubahan perilaku yang diharapkan dapat menumbuhkan semangat baru dan harapan baru bagi mereka dalam berkarya dan melakukan aktivitas di BJCK.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sehat, Kreatif, Kuat, dan Belajar Melalui Aktivitas yang Menyenangkan bagi Anak secara konseptual menurut tinjauan teoritis akan dilihat satu persatu. Kesehatan merupakan fondasi utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang sehat memiliki kondisi fisik, mental, sosial, dan emosional yang memungkinkan mereka tumbuh secara optimal serta mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Menurut World Health Organization, kesehatan bukan sekadar terbebas dari penyakit, melainkan keadaan sejahtera secara fisik, mental, dan sosial (*World Health Organization* [WHO], 1948).

Pada usia anak-anak, kesehatan berhubungan erat dengan status gizi, kebersihan diri, aktivitas fisik, istirahat yang cukup, serta lingkungan yang aman. Anak yang memperoleh nutrisi seimbang dan rutin melakukan aktivitas fisik menunjukkan kemampuan belajar, konsentrasi, serta perkembangan kognitif yang lebih baik dibandingkan anak yang mengalami masalah kesehatan (WHO, 2020). Selain kesehatan fisik, kesehatan psikologis juga memegang peranan penting dalam membentuk rasa aman, kepercayaan diri, serta kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, program pembelajaran yang mengintegrasikan edukasi kesehatan, permainan aktif, dan pembiasaan hidup bersih akan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (WHO, 2020).

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah secara inovatif, serta mengekspresikan diri melalui berbagai bentuk aktivitas. Menurut Lev Vygotsky, kreativitas berkembang melalui interaksi sosial, pengalaman belajar, dan aktivitas bermain yang memungkinkan anak mengeksplorasi ide-ide baru (Vygotsky, 2004).

Sementara itu, Howard Gardner menjelaskan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, sehingga kegiatan belajar hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai potensi melalui seni, musik, gerak, bahasa, maupun interaksi sosial (Gardner, 2011). Aktivitas kreatif seperti menggambar, mewarnai, membuat kerajinan tangan, bermain peran (*role play*), bercerita, dan permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta pemecahan masalah. Kreativitas juga berkontribusi terhadap perkembangan emosional karena anak belajar mengekspresikan perasaan secara positif (Runco & Jaeger, 2012).

Istilah "kuat" dalam perkembangan anak tidak hanya mengacu pada kekuatan fisik, tetapi juga mencakup ketahanan mental (*resilience*), kemampuan beradaptasi, serta keterampilan sosial dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Menurut United Nations Children's Fund, anak yang resilien memiliki kemampuan mengatasi tekanan, membangun hubungan sosial yang sehat, mengendalikan emosi, serta tetap berkembang secara positif meskipun menghadapi berbagai kondisi yang sulit (UNICEF, 2021).

Ketahanan anak dapat dibangun melalui lingkungan belajar yang aman, dukungan dari keluarga dan masyarakat, hubungan positif dengan guru atau relawan, serta aktivitas kelompok yang mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan bekerja sama. Program pemberdayaan anak yang mengintegrasikan pendidikan karakter, permainan kolaboratif, dan pembelajaran berbasis pengalaman terbukti meningkatkan kemampuan adaptasi dan kepemimpinan anak (Masten, 2014).

Selain itu ada 5 konsep pembelajaran yang dapat dicoba diterapkan secara teoritis di BJCK, yaitu:

1. Konsep *Learning Through Fun Activities* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan unsur bermain dengan proses belajar sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Menurut Jean Piaget, anak belajar paling efektif ketika mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan melalui eksplorasi, permainan, dan pengalaman nyata. Bermain menjadi media penting untuk membangun pengetahuan serta mengembangkan kemampuan berpikir logis sesuai tahap perkembangan kognitif anak (Piaget, 1962). Pendapat tersebut diperkuat oleh Jerome Bruner yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) memungkinkan anak memahami konsep melalui pengalaman langsung sehingga pengetahuan menjadi lebih bermakna dan mudah diingat (Bruner, 1966). Aktivitas yang menyenangkan dapat berupa permainan edukatif, olahraga, seni, musik, eksperimen sederhana, membaca cerita, permainan kelompok, hingga kegiatan kreatif lainnya. Pendekatan ini meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan anak, rasa ingin tahu, komunikasi, dan kemampuan sosial karena anak menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran (Berk, 2018). Dalam konteks pendidikan nonformal seperti di Buku Jalanan Chow Kit (BJCK), pendekatan ini sangat relevan karena mampu menciptakan suasana belajar yang inklusif, mengurangi kecemasan belajar, serta meningkatkan partisipasi anak-anak dari berbagai latar belakang sosial dan budaya.
2. Konsep Pemberdayaan anak (*Child Empowerment*) merupakan proses meningkatkan kapasitas anak agar mampu mengenali potensi dirinya, mengambil keputusan sederhana, berpartisipasi dalam lingkungan sosial, serta memiliki kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan kehidupan. Menurut UNICEF (2021), pemberdayaan anak merupakan bagian penting dalam pembangunan manusia karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi subjek pembangunan, bukan sekadar penerima manfaat. Pemberdayaan dilakukan melalui pendidikan, perlindungan, partisipasi aktif, serta pengembangan keterampilan hidup (*life skills*). Zimmerman (1995) menjelaskan bahwa pemberdayaan terjadi ketika individu memperoleh akses terhadap pengetahuan, kesempatan berpartisipasi, dan pengalaman yang meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan mengendalikan kehidupannya. Dalam konteks anak, pemberdayaan dapat dilakukan melalui kegiatan kreatif, pembelajaran kolaboratif, permainan kelompok, dan pengalaman belajar yang memberi ruang bagi anak untuk mengemukakan pendapat serta mengambil peran dalam aktivitas kelompok. Program "Healthy, Creative, and Empowered Children: Learning Through Fun Activities" berupaya mengembangkan rasa percaya diri, kepemimpinan, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama sebagai bagian dari proses pemberdayaan anak.
3. Konsep *Community-Based Learning* (CBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan proses belajar dengan kebutuhan masyarakat sehingga peserta didik memperoleh pengalaman nyata melalui keterlibatan langsung dalam kehidupan komunitas. Menurut Kolb (1984), pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila individu memperoleh pengalaman langsung, melakukan refleksi, membangun konsep, kemudian mengaplikasikan kembali pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis komunitas yang menjadikan masyarakat sebagai sumber belajar sekaligus mitra dalam proses pendidikan. Bringle dan Hatcher (1995) menjelaskan bahwa *Community-Based Learning* menghubungkan institusi pendidikan dengan masyarakat melalui kegiatan yang memberikan manfaat timbal balik. Bagi mahasiswa dan dosen, kegiatan ini meningkatkan kemampuan akademik, komunikasi lintas budaya, kepemimpinan, serta kepedulian sosial. Bagi masyarakat, kegiatan tersebut memberikan akses terhadap pengetahuan, keterampilan, dan pemberdayaan. Pada kegiatan di BJCK, pembelajaran berlangsung dalam lingkungan komunitas sehingga interaksi antara relawan, dosen, mahasiswa, dan anak-anak menciptakan proses belajar yang bersifat kolaboratif serta kontekstual.
4. Konsep *Experiential Learning* merupakan teori yang dikembangkan oleh Kolb (1984) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui transformasi pengalaman menjadi pengetahuan. Siklus pembelajaran terdiri atas empat tahapan, yaitu pengalaman nyata (*concrete experience*), refleksi (*reflective observation*), konseptualisasi (*abstract conceptualization*), dan

<https://journal.adpebi.com/index.php>

penerapan (*active experimentation*). Melalui aktivitas permainan, diskusi kelompok, seni kreatif, maupun simulasi, anak memperoleh pengalaman langsung yang kemudian direfleksikan bersama fasilitator sehingga menghasilkan pemahaman baru yang lebih mendalam. Pendekatan ini sangat sesuai diterapkan pada pendidikan nonformal karena lebih menekankan partisipasi aktif dibandingkan pembelajaran satu arah. Integrasi teori *Learning Through Play*, *Child Empowerment*, *Community-Based Learning*, dan *Experiential Learning* menghasilkan model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik anak, tetapi juga membangun karakter, kreativitas, ketahanan (*resilience*), kemampuan sosial, dan rasa percaya diri.

Pelaksanaan program menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Anak-anak terlihat aktif mengikuti permainan edukatif, kegiatan seni, membaca cerita, serta aktivitas kelompok. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak lebih berani berinteraksi, bertanya, dan menyampaikan pendapat. Temuan ini mendukung teori *Learning Through Play* yang menyatakan bahwa bermain meningkatkan motivasi belajar dan perkembangan kognitif anak (Piaget, 1962; UNICEF, 2018). Permainan edukatif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas melalui pengalaman langsung.

Dari perspektif *Child Empowerment*, kegiatan kelompok memberikan ruang bagi anak untuk mengambil keputusan sederhana, memimpin kelompok kecil, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Aktivitas tersebut meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, serta kepemimpinan sebagaimana dijelaskan oleh Zimmerman (1995). Pendekatan *Community-Based Learning* memperkuat hubungan antara perguruan tinggi, relawan, dan komunitas BJCK. Kolaborasi tersebut menghasilkan pembelajaran yang kontekstual dan memberikan manfaat bagi kedua belah pihak. Mahasiswa memperoleh pengalaman lintas budaya, sedangkan anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif.

Selanjutnya, dengan teori *Experiential Learning* terlihat pada proses ketika anak mengalami langsung aktivitas pembelajaran, melakukan refleksi sederhana bersama fasilitator, kemudian menerapkan kembali pengalaman tersebut dalam permainan berikutnya. Siklus pengalaman tersebut memperkuat proses internalisasi pengetahuan sekaligus meningkatkan keterampilan sosial anak. Hasil kegiatan ini juga sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan kemampuan komunikasi, kreativitas, kesejahteraan psikologis, serta perkembangan sosial-emosional anak pada komunitas rentan.

Banyak pengalaman dan kebahagiaan yang kami dapatkan dari wajah-wajah polos anak-anak imigran kita di Malaysia. Ada keterharuan untuk menghimpunkan do'a baik bagi mereka semua baik sebagai pengelola maupun anak-anak di BJCK. Pengelola dan anak-anak adalah orang-orang hebat yang selalu berjuang untuk kemaslahatan dengan penuh semangat dan keiklasan yang luar biasa.

Adapun luaran dari kegiatan PKM yang kami dapatkan serta lakukan adalah berbentuk sertifikat sebagai pembicara, laporan dan publikasi jurnal. Sertifikat menjadi luaran yang kami peroleh setelah kegiatan dilaksanakan di luar rentang waktu skedul, laporan merupakan luaran yang kami selesaikan setelah kegiatan dilakukan sesuai rentang skedul kegiatan. Sedangkan publikasi jurnal akan dilakukan kemudian untuk mempublikasikan hasil kegiatan yang kami lakukan, di luar rentang waktu skedul.

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Dokumentasi kegiatan berisi foto-foto waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan dan dilampirkan contoh bentuk sertifikat yang diperoleh sebagai pembicara atau penyaji materi dalam kegiatan berlangsung.

Adapun dokumentasi kegiatan selama pelaksanaannya tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Foto dengan spanduk dilakukan per kelompok dalam masing-masing sesi kegiatan yang diikuti oleh lebih kurang 100 peserta dari belahan Nusantara dan komunitas Dosen Luar Indonesia.



Gambar 1. Kegiatan-kegiatan dilakukan dengan kreatifitas yang penuh kekeluargaan dan menyenangkan bagi anak-anak di BJCK.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat bertema Healthy, Creative, and Empowered Children: Learning Through Fun Activities berhasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan partisipasi, kreativitas, rasa percaya diri, kemampuan sosial, serta motivasi belajar anak-anak di Buku Jalan Chow Kit. Integrasi teori Learning Through Play, Child Empowerment, Community-Based Learning, dan Experiential Learning menghasilkan model pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, sosial, dan psikomotorik.

Secara praktis, program ini memberikan implikasi bahwa lembaga pendidikan, organisasi masyarakat, dan perguruan tinggi dapat mengembangkan kegiatan serupa sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang berorientasi pada pemberdayaan anak. Dari sisi akademik, model ini dapat dijadikan dasar pengembangan penelitian mengenai pendidikan nonformal, pembelajaran berbasis komunitas, pendidikan inklusif, dan pemberdayaan anak pada kelompok rentan. Program ini juga berkontribusi terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 3 (Good Health and Well-being), SDG 4 (Quality Education), SDG 10 (Reduced Inequalities), dan SDG 17 (Partnerships for the Goals).

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Islam Malaysia Berhad. (2024). *Integrated Annual Report 2024*.
Buku Jalan Chow Kit. (n.d.). *About Us*.
Buku Jalan Chow Kit. (n.d.). *Home*.
Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson.

<https://journal.adpebi.com/index.ph>

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (3rd ed.). Basic Books.
- Masten, A. S. (2014). *Ordinary magic: Resilience in development*. Guilford Press.
- New Straits Times. (2018, July 10). *The Gift and Blessing of Buku Jalanan Chow Kit*.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- The Malaysian Insight. (2017). *Buka Jalan Dunia Berbeza Untuk Anak Chow Kit*.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2021). *The State of the World's Children 2021: On my mind—Promoting, protecting and caring for children's mental health*. UNICEF.
- UNICEF Malaysia. (2023). *Annual Report 2023*. UNICEF Malaysia.
- UNICEF. (2018). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*. UNICEF.
- World Health Organization. (1948). *Constitution of the World Health Organization*. WHO.
- World Health Organization. (2020). *Guidelines on physical activity and sedentary behaviour*. WHO.