

# PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA, AKUTANSI, DAN ARSITEKTUR SECARA KREATIF DI TAMAN BACAAN MASYARAKAT DI SURABAYA

Iman Subekti<sup>1\*</sup>, Dian Wulandari<sup>2</sup>, Priskila Adiasih<sup>3,4</sup>, Gunawan Tanuwidjaja<sup>5,6\*</sup>, Louisa Elizabeth<sup>5</sup>, Yeni Septiani<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Petra Christian University

<sup>2</sup> Perpustakaan, Petra Christian University

<sup>3</sup> Business Accounting Program, Petra Christian University

<sup>4</sup> School of Advertising, Marketing and Public Relations, Queensland University

<sup>5</sup> Program Studi Arsitektur, Petra Christian University

<sup>6</sup> School of Architecture and Built Environment, Queensland University

<sup>7</sup> Tax Accounting Program, Petra Christian University

\* korespondensi: imansubekti@petra.ac.id, gunte@petra.ac.id, gunteitb2012@gmail.com

## ABSTRACT

*Act No. 20 of 2003 protects the education of marginalized citizens, including people with disabilities and economically disadvantaged individuals. Inclusive education is essential for the equality of children with disabilities and marginalized children. However, the implementation of regulations in Indonesia is still problematic, especially regarding building accessibility and learning materials. Community Reading Space (or named as Taman Bacaan Masyarakat/ TBM) play a crucial role in inclusive education by providing attractive and inclusive learning aids. The TBM of RW XII in Putat Jaya, Surabaya, has been established since 2010 and supports creative learning programs in mathematics, accounting, and architecture for school dropouts, particularly focusing on the needs of the surrounding community. This creative learning program began with the Community Empowerment Incentive Program titled "Development of Creativity in Mathematics, Accounting, and Architecture Study Aids for the Visually Impaired Schools and Community Reading Space (TBM) in Putat Jaya, Surabaya," completed in December 2023. The socialization of the creative learning program for mathematics, accounting, and architecture at the Community Reading Gardens in Surabaya is supported by various study programs and Petra Christian University Library (PCU), as well as the Petra Architecture Student Association and the Creative Writing Student Activity Unit are also involved in supporting these activities.*

*Keywords: creative learning, addition, subtraction, healthy city, Joglo House, 3D model.*

## ABSTRAK

*Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 melindungi pendidikan warga marginal, termasuk penyandang disabilitas dan warga kurang mampu secara ekonomi. Pendidikan inklusif penting untuk kesetaraan anak penyandang disabilitas dan anak marginal. Namun, implementasi peraturan di Indonesia masih bermasalah, terutama aksesibilitas bangunan dan materi pembelajaran. Taman Bacaan Masyarakat (TBM) penting dalam pendidikan inklusif dengan alat bantu belajar menarik dan inklusif. TBM Balai RW XII Putat Jaya, Surabaya, berdiri sejak 2010 dan membina program belajar kreatif matematika, akuntansi, dan arsitektur untuk siswa putus sekolah. Program dimulai melalui Program Insentif Kegiatan Keberdayaan Masyarakat "Pengembangan Kreativitas Alat Bantu Studi Matematika, Akuntansi, dan Arsitektur untuk Sekolah Disabilitas Netra YPAB dan TBM di Putat Jaya, Surabaya," selesai pada Desember 2023. Sosialisasi program belajar kreatif di Taman Bacaan Masyarakat Surabaya didukung oleh Beberapa program studi dan Perpustakaan Petra Christian University (PCU), Himpunan Mahasiswa Arsitektur Petra (HIMAARTRA) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Menulis Kreatif.*

*Kata Kunci: belajar kreatif, penambahan, pengurangan, kota sehat, Rumah Joglo, model 3D.*

## PENDAHULUAN

Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 (1) melindungi pendidikan warga kurang mampu

secara ekonomi. Pendidikan inklusif penting untuk kesetaraan anak penyandang disabilitas dan anak marginal. Namun, implementasi

peraturan di Indonesia masih bermasalah, terutama aksesibilitas bangunan pendidikan dan materi pembelajaran, kakunya metode pembelajaran (2). Taman Bacaan Masyarakat (TBM) penting dalam pendidikan inklusif dengan alat bantu belajar menarik dan inklusif. TBM Balai RW XII Putat Jaya, Surabaya, berdiri sejak 2010 dan membina program belajar kreatif matematika, akuntansi, dan arsitektur untuk siswa putus sekolah.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini didukung oleh empat prodi, program dan unit yaitu Prodi Arsitektur, Program Akutansi Bisnis, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan Perpustakaan Petra Christian University (PCU). Selain keempat organisasi di atas, terdapat Himpunan Mahasiswa Arsitektur Petra (HIMAARTRA) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Menulis Kreatif yang ikut membantu kegiatan ini.

Abdimas ini berupa pendampingan para Petugas Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dalam mengajar matematika, akutansi dan arsitektur yang kreatif dengan dua langkah yaitu penyiapan materi dan kegiatan belajar kreatif bersama di TBM Balai RW 12 Kelurahan Putat Jaya.

TBM Balai RW XII Kelurahan Putat Jaya, Kota Surabaya atau kawasan eks Dolly sudah berdiri sejak 2010 dan dibina Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya (3) Karena kebutuhan warga sekitar untuk pendidikan terutama bagi siswa putus sekolah

maka diperlukan juga program belajar kreatif matematika, akutansi, dan arsitektur. Program belajar kreatif ini telah diawali pada Program Insentif Kegiatan Keberdayaan Masyarakat berjudul Pengembangan Kreativitas Alat Bantu Studi Matematika, Akutansi, dan Arsitektur untuk Sekolah Disabilitas Netra (DN) YPAB dan Taman Bacaan Masyarakat di Putat Jaya, Surabaya yang telah diselesaikan pada Desember 2023. Saat ini kami bermaksud melanjutkan kegiatan ini untuk menjaga kerjasama yang ada.

Beberapa literatur pendukung juga kami kaji terkait dengan tiga topik utama: penggunaan dongeng dalam pengajaran, pengembangan teknologi terbaru (virtual reality dll.) untuk dongeng dan pengembangan craft-art (seni-kerajinan tangan) untuk pengembangan kreativitas lanjutan setelah dongeng.

### **Penggunaan Dongeng dalam Pengajaran**

Terkait kegiatan dongeng, Nurhayati et al. (4) menemukan beberapa faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan pojok baca dalam Gerakan Literasi Sekolah di SD Islam Terpadu Mukhlisiin Gowa. Beberapa faktor pendukung ialah tersedianya fasilitas fisik yang memadai, diadakannya alokasi khusus waktu untuk berkunjung. Selain itu ada pula kegiatan khusus untuk membaca bersama guru, dan orangtua peserta didik. Sedangkan beberapa faktor penghambat pemanfaatan pojok baca ialah kurangnya minat baca siswa, dan kurangnya koleksi buku yang menarik.

Hal ini kemudian dapat dijadikan strategi untuk meningkatkan kesukaan membaca di antaranya: membuat kegiatan menarik di perpustakaan sekolah atau pojok baca, membuat insentif untuk menarik anak datang. Nurhayati et al. (4) juga menemukan beberapa kegiatan meningkatkan pemahaman anak, di antaranya ialah anak diminta untuk menceritakan kembali isi buku yang telah dibaca. Dengan cara ini, anak-anak akan lebih terlibat dalam kegiatan membaca dan memahami isi buku yang dibaca.

Wulandari & Yudha (5) merekomendasikan model pembelajaran yang efektif yang memungkinkan anak mengungkapkan pikiran dan berkomunikasi. Dua model naratif dan model pembelajaran berbasis proyek diuji efektivitasnya dalam mendukung pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini. Ternyata pembelajaran berbasis proyek lebih menarik dan juga efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini (5-6 tahun). Sebuah strategi yg disarankan oleh Wulandari & Yudha (5) ialah membebaskan kreativitas guru dan meminta guru untuk menyesuaikan metode yang digunakan dengan karakter dan kebutuhan setiap anak.

Badrkhani (6) menemukan beberapa manfaat mendongeng pada anak usia dini. Beberapa manfaatnya mendongeng ialah membantu anak kecil memahami dan memahami dunia mereka, mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka, serta meningkatkan keterampilan bahasa dan literasi mereka.

Selain itu mendongeng juga dapat membantu anak-anak mengembangkan ingatan, memahami pengalaman, cinta belajar dan memiliki budaya belajar yang positif pada karakter dan kebutuhan setiap anak. Badrkhani (6) juga memberikan beberapa saran bagi guru agar dapat mengintegrasikan mendongeng dalam kegiatan kelas. Beberapa saran ialah guru dapat membacakan cerita dengan suara keras kepada anak-anak, menggunakan cerita dongeng sebagai dasar untuk diskusi dan eksplorasi anak, dan membuat anak-anak untuk terlibat dalam permainan imajinatif dan dongengnya. Selain itu guru dapat juga mendorong anak-anak untuk membuat cerita mereka dan terlibat dalam permainan peran (improvisasi) berdasarkan cerita tersebut.

PoliCultura merupakan sebuah inisiatif berskala besar yang telah melibatkan lebih dari 17.000 siswa dalam mendongeng dengan multimedia kolaboratif sejak 2006 (7). Kegiatan PoliCultura ini menarik bagi siswa, dan menghasilkan manfaat pendidikan yang besar. Di Blas & Paolini (7) memaparkan bahwa PoliCultura melibatkan peserta dari semua jenjang sekolah, mulai dari pra-sekolah hingga SMA, dengan siswa berusia antara 4 hingga 18 tahun. Di Blas & Paolini (7) juga mengungkapkan cara pengukuran manfaat pendidikan PoliCultura dievaluasi setiap tahun melalui survei online, wawancara Skype, dan diskusi kelompok terfokus (Focus Group Discussion/ FGD) dengan para guru. Data evaluasi ini mencakup juga tentang manfaat pengetahuan, seperti menghafal,

pemahaman kritis, elaborasi ulang pribadi, dan rasa ingin tahu yang meningkat, serta peningkatan kemampuan komunikasi dan literasi media siswa. Di Blas & Paolini (7) juga menjelaskan metode PoliCultura dalam mengarahkan siswa untuk menyelidiki suatu subjek, mencari berbagai sumber dan mensintesisnya, yang bermanfaat signifikan. Selain itu, program ini melibatkan penceritaan digital kolaboratif, yang telah terbukti efektif dalam mengajarkan keterampilan menulis.

### **Pengembangan Teknologi Terbaru (Virtual Reality dll.) untuk Mendongeng**

Kang et al. (8) mengusulkan aplikasi Mixed reality (MR) untuk meningkatkan minat anak-anak untuk berkunjung ke perpustakaan. Mixed reality (MR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen virtual dan dunia nyata untuk menciptakan pengalaman imersif bagi pengguna. MR dapat digunakan untuk meningkatkan penceritaan di perpustakaan anak-anak dengan menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif bagi pembaca muda. Dengan menggunakan MR, anak-anak dapat menjadi bagian dari cerita dan berinteraksi dengan dunia maya yang belum dapat dilakukan dengan buku tradisional. Aplikasi MR ini dapat membantu memotivasi anak-anak untuk lebih banyak membaca dan mengembangkan kecintaan pada buku dan belajar. Kang et al. (8) mengulas Sistem MR yang didukung dengan dua komputer yang terkoneksi. Modul perangkat lunak terdiri dari dua bagian yang memproses informasi pengguna yang

diperoleh dari Kinect dan yang menghasilkan rendering 3D. Keduanya bekerja secara paralel. Sistem MR yang distudi Kang et al. (8) ini dikembangkan dan dipasang di Perpustakaan Nasional untuk Anak dan Dewasa Muda di Korea Selatan pada tahun 2010. Setelah berhasil dalam uji lapangan selama dua tahun, sistem dan isinya disebar di 20 Perpustakaan Umum di Korea Selatan. Aplikasi MR ini menghasilkan pengalaman pengguna yang menarik bagi anak-anak yang dipadukan dengan dongeng. Akumulasi jumlah pengunjung muda mencapai 15.000 orang selama 4 tahun. Sehingga lebih banyak orang tertarik ke perpustakaan.

Karena mendongeng termasuk salah satu kegiatan budaya, maka sebuah studi oleh Achille & Fiorillo (9) dibedah untuk mengamati dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pelestarian warisan budaya, terutama pendidikan dan pelatihan. Menurut Achille & Fiorillo (9), pandemi secara substansial mempengaruhi pelestarian warisan budaya karena dua alasan. Pertama, COVID-19 telah merevolusi pendekatan kegiatan belajar mengajar, melibatkan inovasi teknologi dan digital di bidang pelestarian budaya. Aspek kedua adalah mendorong penemuan kembali warisan yang bersifat kurang penting lebih dekat dengan pribadi atau komunitas lokal. Achille & Fiorillo (9) mengungkapkan beberapa contoh kegiatan pelibatan peserta didik dalam warisan budaya. Pertama, misalnya peserta pelatihan diberi kesempatan untuk mempelajari tema-tema

yang diminati secara pribadi, yang mungkin relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta pelatihan dapat mencoba aplikasi metode pengolahan data tertentu. Achille & Fiorillo (9) juga meneliti keterlibatan pendidikan dan pelatihan profesional berkontribusi pada kota dan masyarakat yang berkelanjutan. Sebuah proyek, yang digambarkan oleh Achille & Fiorillo (9) terkait tindakan untuk meningkatkan keterampilan yang ditujukan untuk pengetahuan, perlindungan, dan peningkatan warisan budaya. Sehingga pendidikan dan pelatihan profesional akan berkontribusi pada kota dan komunitas yang berkelanjutan.

Terkait penggunaan artificial intelligence (AI) dalam mendeskripsikan gambar secara otomatis, Haritha et al. (10) mengungkapkan berbagai strategi baru dari berbagai karya tulis dari 2015 hingga 2020. Beberapa teknik deskripsi ini ialah pendekatan AI yang dapat dijelaskan (XAI) pembuatan keterangan gambar, penjelasan gambar dengan jaringan adversarial generatif, Deep Learning (DL atau pembelajaran mendalam) untuk teks dan gambar Militer dan DeepCap (model Deep Learning/ DL untuk teks dan gambar hitam putih. Haritha et al. (10) juga mengangkat pentingnya Deep Learning atau DL (pembelajaran mendalam) dalam pemberian keterangan gambar untuk cerita anak-anak. Deep Learning (DL) adalah bagian dari pembelajaran mesin yang menggunakan jaringan syaraf tiruan untuk memodelkan dan memecahkan masalah yang kompleks. Dalam

konteks pemberian keterangan gambar, model pembelajaran mendalam dilatih pada kumpulan data besar gambar dan keterangan yang sesuai untuk mempelajari hubungan antara fitur visual gambar dan deskripsi tekstual dari kontennya. Dengan menggunakan teknik DL, model pemberian keterangan gambar dapat menghasilkan deskripsi gambar dengan bahasa yang lebih akurat dan alami, yang dapat berguna dalam membuat cerita yang menarik dan interaktif untuk anak-anak.

Terkait aplikasi teknologi DL di bidang pendidikan dan hiburan, Haritha et al. (10) menyebutkan bahwa teknik image captioning untuk storytelling yang diusulkan dapat diterapkan pada bidang pendidikan dasar atau prasekolah agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan teknik ini, cerita baru dapat dibuat, dan pengulangan cerita lama yang sama dapat dihindari, membuat anak tidak bosan dan lebih antusias. Kemudian, Haritha et al. (10) juga mengangkat kemungkinan penggunaan teknologi DL ini dalam industri hiburan untuk membuat konten yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Misalnya, teknologi DL dapat digunakan untuk mengembangkan game edukasi, buku cerita interaktif, dan konten multimedia lainnya yang menggabungkan gambar dan teks untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan menarik bagi anak-anak. Selain itu, Haritha et al. (10) mengangkat kemungkinan bahwa teknologi ini dapat digunakan dalam teknik Pencarian Gambar Google, di mana teks otomatis

dimulai dengan mengonversi gambar menjadi teks dan kemudian mencarinya.

Nortvig et al. (11) mengungkapkan tantangan penerapan pembelajaran hybrid/ campuran dalam mata pelajaran praktis seperti craft-art/ seni kriya dan desain terkait dengan kurangnya umpan balik yg bersifat haptic. Kurangnya umpan balik dari guru dan bersifat fisik atau tubuh. Nortvig et al. (11) menjelaskan dua eksperimen desain pembelajaran di craft-art dan desain di departemen pendidikan guru di Denmark. Studi oleh Nortvig et al. (11) bertujuan untuk menyelidiki bagaimana ruang belajar khusus yang disediakan untuk mata pelajaran tertentu dapat diperluas secara digital dengan Virtual Reality (VR). Eksperimen desain pembelajaran oleh Nortvig et al. (11) dilakukan pada mata pelajaran craft-art di dalam museum seni dengan penggunaan virtual reality (VR). Penggunaan teknologi VR memungkinkan siswa untuk mengalami ruang secara fisik beberapa museum dengan waktu yang lebih singkat. Eksperimen ini memperluas ruang belajar para siswa dan meningkatkan makna yang ditangkap siswa dalam pembelajaran itu.

### **Pengembangan Craft-Art (Seni-Kerajinan Tangan) untuk Pengembangan Kreativitas**

Karppinen (12) mengaji tentang craft-art (atau seni kriya) dan komponen pendukungnya. Craft-art didefinisikan sebagai bentuk kesenian yang terkoneksi yang menekankan prinsip individualitas, fleksibilitas, dan

kreativitas. Craft-art atau seni kriya merupakan aktivitas dasar manusia yang melibatkan animasi, inisiatif, dan presentasi. Animasi mengacu pada kekuatan yang membuat orang bergerak dan memulai proses dan kemauan untuk mencipta. Inisiatif adalah niat manusia untuk menjadikan proses itu bermakna, sedangkan presentasi berarti memunculkan sesuatu karya dari dalam diri sendiri. Craft-art melibatkan tidak hanya menghasilkan barang-barang kerajinan tetapi juga menunjukkan keterampilan, pengetahuan, pemikiran, pengalaman, persepsi, dan sensasi seseorang kepada orang lain. Karppinen (12) merekomendasikan pendidikan dasar craft-art untuk mengadopsi pendekatan dan pemikiran artistik, melalui pendekatan yang lebih bebas. Sehingga craft-art ini sangat penting diajarkan bagi anak-anak karena bisa membawa dampak lebih lanjut dalam hidup mereka.

Nurjanah et al. (13) menjelaskan tentang kegiatan Craft-art (seni-kriya) yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Menurut Nurjanah et al. (13) beberapa kegiatan craft-art yang menunjang motorik halus memotong, menyobek, melipat, menempel, dan menyusun benda-benda kecil. Kegiatan ini memerlukan penggunaan otot jari dan dapat membantu mempersiapkan anak untuk pendidikan formal. Selain itu, sebutkan aktivitas seperti mengelem, mewarnai, menggunting, meremas, menyusun benda kecil, melipat, dan menggambar bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik

halus pada balita (13). Sehingga orang tua atau pendidik harus memasukkan kegiatan ini ke dalam rutinitas sehari-hari. Nurjanah et al. (13) menyarankan agar kegiatan craft-art dapat diintegrasikan dengan menyesuaikan tingkat kesulitan dengan tahap perkembangan anak. Misalnya, anak dapat memulai dengan aktivitas sederhana seperti mewarnai atau mengelem dan secara bertahap beralih ke tugas yang lebih kompleks, seperti memotong dan melipat. Penting juga untuk memberikan stimulasi yang tepat mulai dari usia muda untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik. menyarankan bahwa kegiatan seni dan kerajinan dapat digunakan sebagai kegiatan bermain yang mendorong anak-anak untuk menciptakan karya seni atau kerajinan, dan dapat berfungsi sebagai saluran ekspresi diri dan membangkitkan perasaan senang dan gembira.

Craft-art juga mampu memberikan manfaat tambahan selain keterampilan motorik halus, seperti kemampuan kognitif termasuk pengenalan, menyelesaikan tugas langsung, dan membandingkan. Selain itu craft-art juga mendukung perkembangan anak dalam mobilitas, perawatan diri, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, mengembangkan keterampilan motorik halus sangat penting (13).

Huotilainen et al. (14) mengungkapkan dampak aplikasi material craft-art pada kondisi kesejahteraan mental (mental well-being). Sensasi sentuhan lukisan jari mempengaruhi kesadaran penikmat seni yang

selanjutnya berdampak pada kesejahteraan mental. Selain itu, hasil craft-art juga ditemukan membantu senimannya yang membuatnya dapat mengendalikan pikiran dan perasaan, mengatur ruang pribadi, memahami diri sendiri dan orang lain, serta meningkatkan kemampuan fisik dan kognitif (14).

## **METODE**

Abdimas ini berupa pendampingan para Petugas Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dalam mengajar matematika, akutansi dan arsitektur yang kreatif dengan langkah-langkah seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- penyiapan materi matematika, akutansi dan arsitektur bagi anak-anak TBM
- program belajar kreatif bersama di TBM Balai RW 12 Kelurahan Putat Jaya.
- sosialisasi dengan Humas dan pelaporan.

Terdapat sekitar 70 siswa /anak-anak usia sekolah (TK, SD, SMP) Yang dilayani di TBM RW 12 Kelurahan Putat Jaya. Selain itu terdapat beberapa orang tua dan petugas TBM RW 12 dan Dispusip Kota Surahaya yang bergabung dan menjadi pemateri dalam kegiatan ini.

Kegiatan ini diawali dengan Rapat peninjakan awal dan penyusunan perijinan di Dinas Pelayanan Satu Atap Kota Surabaya pada November - Desember 2022. Selanjutnya kami juga melakukan survey lapangan ke TBM RW 12 beberapa kali bersama mahasiswa dan Petugas Dispusip pada Januari 2023. Kegiatan pembekalan mahasiswa

abdimas diadakan pada 4 Februari 2023 (dengan metode hybrid).

Kegiatan melibatkan beberapa petugas Dispusip, dosen pelaku abdimas, panitia inti abdimas (dari HIMAARTRA Petra, dan UKM Menulis Kreatif) dan sekitar 60 orang peserta abdimas. Kegiatan belajar bersama secara kreatif diadakan antara 11 Februari 2023 dan 13 Mei 2023.

Kemudian dilakukan kegiatan pameran & penutupan acara seri Abdimas ini pada 13 Mei 2023 yg melibatkan MRD, dan berbagai Pimpinan Lembaga (Program terkait, Perpustakaan PCU, Dispusip Kota Surabaya, RW 12 Kelurahan Putat Jaya dll.

Kegiatan ini juga merupakan ajang penyerahan donasi buku dari Perpustakaan PCU dan juga alat-alat tulis dari T'im Abdimas yg didanai oleh LPPM PCU (melalui Hibah Abdimas Internal).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Taman Bacaan Masyarakat Balai RW 12 Kelurahan Putat Jaya juga membutuhkan dukungan untuk menghidupkan lagi kecintaan masyarakat dalam Pendidikan kreatif terkait dengan Matematika dan Arsitektur.

Taman Bacaan Masyarakat Balai RW 12 ini juga luasannya kurang memadai sehingga dibutuhkan penataan arsitektural – interior pada ruangan yang ada. Kegiatan ini mungkin akan dipetakan dulu dalam Abdimas ini dan

dilanjutkan pada program KKP Desain Inklusi di semester mendatang.

Untuk persiapan dilakukan beberapa kali rapat online dengan unit-unit terkait di Petra Christian University (PCU), termasuk Prodi Arsitektur, Prodi Akutansi (Program Business Accounting) dan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), HIMAARTRA Petra, dan UKM Menulis Kreatif. Setelah koordinasi internal, kami mengajukan hibah internal kepada LPPM PCU dan mendapatkan arahan untuk revisi proposal. Karena itu dilakukan juga revisi proposal mengubah lokasi di TBM RW 12 Kelurahan Putat Jaya.

Koordinasi lebih lanjut dilakukan dengan, Dispusip Kota Surabaya dan Pengurus RW 12 Kelurahan Putat Jaya untuk penetapan tanggal. Koordinasi ini memastikan akan diadakan 6 kali pertemuan abdimas di TBM RW 12 Kelurahan Putat Jaya dengan target awal sekitar 10 anak per acara. Selain itu diperkirakan ada sekitar 40 anak yang akan berpartisipasi selama acara ini.

Dalam persiapan, juga kami membeli beberapa alat tulis kantor (ATK) berupa pensil warna, crayon, karton, kertas lipat, gunting, lem uhu, beberapa bahan maket lainnya dll. Juga ada beberapa buku yang sudah didonasikan kepada TBM RW 12 pada Desember 2023 lewat IKU PKKM dan Dikti. Selain itu kami juga mengumpulkan beberapa materi mewarnai terkait Arsitektur, Akuntansi dan PGSD yang juga akan digunakan.



Materi-materi ini diprint ke kertas karton (100 gram) atau kertas HVS untuk kemudian dibagikan saat tatap muka abdimas. Selain itu kami menyiapkan suvenir berupa alat tulis kantor (ATK) untuk memberikan insentif kepada anak-anak yang terlihat dalam kegiatan Abdimas ini. Paket suvenir ini juga didukung oleh Perpustakaan PCU, karena membludaknya jumlah anak pengunjung TBM yang terlibat di dalam Abdimas ini.

Kegiatan tatap muka belajar kreatif diadakan antara 11 Februari dan 13 Mei 2023. Kegiatan ini dibagi dua kelompok, tiga pertemuan pertama ialah dialokasikan untuk belajar Arsitektur. Sementara tiga pertemuan selanjutnya dialokasikan untuk belajar menabung, matematika sederhana, menulis kreatif.

Cara belajar kreatif dan menyenangkan yang ingin ditularkan kepada anak-anak TBM RW 12 Putat Jaya ialah dengan mengajak anak-anak mengenal tiga bidang pendidikan ini dengan cara yang menyenangkan (fun), bekerjasama dengan Dispusip Kota Surabaya. Kami membuat beberapa kegiatan seperti dongeng, mewarnai rumah sehat dan rumah Joglo, dan membuat miniatur kota Surabaya. Selain itu diadakan juga dongeng dan bermain bersama terkait simulasi menabung, berhitung sederhana dan membereskan rumah (dalam kotak-kotak penyimpanan). Sehingga diharapkan anak-anak TBM RW 12 Putat Jaya (di bawah bimbingan Dispusip Kota Surabaya) akan bisa mengembangkan potensi mereka di tiga bidang ini.

Beberapa cerita menarik tentang kegiatan kami, kami mendongengkan tentang rumah dan kota yang sehat dengan materi buku Kisah Kota Kita. [46] Kami juga mengembangkan beberapa gambar bangunan landmark Kota Surabaya seperti: Masjid Nasional Al Akbar Surabaya, Monumen Jalesveva Jayamahe, Monumen Bambu Runcing, dll. Materi ini kami kumpulkan dari berbagai sumber seperti Dinas Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kota Surabaya. [47] Kami juga menambahkan beberapa rumah sehat, rumah joglo, bus dan kendaraan pribadi untuk menyemarakkan miniatur Kota Surabaya. Dan miniatur ini dikerjakan sebagian besar oleh adik-adik dari RW 12 Putat Jaya serta dibantu kakak-kakak mahasiswa arsitektur PCU.

Selain itu kami juga memberikan kesempatan belajar yang menyenangkan dengan dongeng berbasis literasi yang ada di TBM RW 12 dan koleksi lainnya di Perpustakaan PCU. Dongeng ini dilanjutkan dengan membuat celengan sederhana untuk menabung, kotak untuk menyimpan peralatan di rumah dan origami sederhana. Kegiatan ini didukung oleh UKM Menulis Kreatif dan beberapa mahasiswa lintas Prodi (PGSD, Akutansi, IBE, dll).

Terakhir kami juga memberikan donasi berbentuk peralatan tulis dan seni (pensil warna, krayon, gunting, kertas lipat, dll.) untuk menunjang kegiatan lanjutan di TBM RW 12 Putat Jaya ini. Sehingga diharapkan kegiatan ini terus berkembang di TBM ini.

Beberapa poin tentang evaluasi hasil kegiatan juga dipaparkan di dalam tulisan ini. Output yang dihasilkan terhadap interaksi belajar bersama yang menyenangkan dan kreatif, selain itu juga outputnya ialah pengenalan rumah sehat, rumah tradisional, pengenalan gemar menabung, penambahan & pengurangan serta gemar membaca.

Dampak yang dirasakan ialah meningkatnya pengunjung TBM RW 12 dan meningkatnya antusiasme anak-anak di RW 12 untuk belajar dengan cara menyenangkan. Ternyata

memang terdapat peningkatan dari 10 pengunjung TBM tiap hari Sabtu menjadi 30 pengunjung saat acara ini berlangsung. Manfaat bagi komunitas ialah meningkatnya minat terhadap seni arsitektur, gemar menabung, penambahan dan pengurangan & membaca buku. Selain itu juga kegiatan ini memberikan manfaat pada para petugas Dispusip untuk mengadakan berbagai kegiatan tambahan dari yang bisa menyemarakkan kegiatan TBM dan akhirnya merevitalisasi kondisi TBM yang ada.



**Gambar 1: Kegiatan pembekalan mahasiswa peserta abdimas (Dokumentasi Penulis)**



**Gambar 2: Kegiatan mendongeng kota yang sehat (Times New Roman, 10, Bold)**



**Gambar 3:** Kegiatan membuat rumah dan kota yang sehat (Dokumentasi Penulis)



**Gambar 4:** Kegiatan membuat maket rumah dan kota yang sehat (Dokumentasi Penulis)



**Gambar 5:** Hasil kegiatan membuat rumah dan kota yang sehat (Dokumentasi Penulis)



**Gambar 6:** Serah terima donasi PCU untuk Dispusip Kota Surabaya dan TBM RW 12 Putat Jaya (Dokumentasi Penulis)

## **SIMPULAN**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 melindungi pendidikan warga marginal, termasuk warga kurang mampu secara

ekonomi. Pendidikan inklusif penting untuk kesetaraan anak penyandang disabilitas dan anak marginal. Taman Bacaan Masyarakat (TBM) penting dalam pendidikan inklusif

dengan alat bantu belajar menarik dan inklusif. Sehingga diperlukan kerjasama multipihak (Universitas, Pemerintah Kota dan Pihak Swasta lainnya) dengan melibatkan warga sekitar TBM agar kegiatan ini berjalan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan ucapan terimakasih kepada beberapa pihak di antaranya:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (KemDikBudRisTek) dengan Nomor kontrak : 05/HB KKM-IKU/LPPM-UKP/XII/2022
2. Australia Awards Scholarships
3. United Board for Christian Higher Education in Asia (United Boards)
4. Lembaga Penelitian dan Pengabdian PCU yang memberikan dana hibah abdimas internal
5. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya

## DAFTAR PUSTAKA

1. Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Republic of Indonesia; 2003.
2. Edwards N. Disability Rights in Indonesia? Problems with ratification of the United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities. Vol. 15, Australian Journal of Asian Law. 2014. Available from: <https://ssrn.com/abstract=2459818>
3. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya [Internet]. Kota Surabaya; 2023 [cited 2023 Sept 30]. Available from: <https://dispusip.surabaya.go.id/>
4. Nurhayati N, Syamsuri AS, Haslinda H. Utilization of reading corners in the school literacy movement at the Mukhlisiin Gowa Integrated Islamic Elementary School. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya [Internet]. 2023 Feb 2;19(1):11–9. Available from: [https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_buana\\_pendidikan/article/view/5503](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/5503)
5. Wulandari A, Yudha R.P. Pengaruh metode pembelajaran bercerita dan berbasis proyek terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini usia 5-6 tahun. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2023;5(1):99–108.
6. Badrkhani P. Storytelling in early childhood: Enriching language, literacy and classroom culture. Education 3 13 [Internet]. 2019 Aug;47(6):775–7. Available from: <https://doi.org/10.1080/03004279.2018.1555609>
7. Di Blas N, Paolini P. Digital storytelling at school: Engagement and educational benefits. In: 2012 IEEE 12th International Conference on Advanced Learning Technologies. IEEE; 2012. p. 248–50.
8. Kang S, Lee Y, Lee S. Kids in fairytales: Experiential and interactive storytelling in children’s libraries. In: Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM; 2015. p. 1007–12. (CHI EA ’15; vol. 18).
9. Achille C, Fiorillo F. Teaching and learning of cultural heritage: Engaging education, professional training, and experimental activities. Heritage. 2022;5(3):2565–93.
10. Haritha P, Vimala S, Malathi S. A Systematic literature review on storytelling for kids using image captioning - deep learning. In: 2020 4th International Conference on Electronics, Communication and

Aerospace Technology (ICECA). 2020.  
p. 1588–93.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520302189>

11. Nortvig AMM, Petersen AK, Helsinghof H, Brænder B. Digital expansions of physical learning spaces in practice-based subjects - blended learning in art and craft & design in teacher education. *Comput Educ* [Internet]. 2020;159(February):104020. Available from:

12. Karppinen S. Craft-art as a basis for human activity. *International Journal of Art & Design Education* [Internet]. 2008 Feb;27(1):83–90. Available from: <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2008.00560.x>