

Program Mengajar Generasi Emas (Gemas): Edukasi Holistik untuk Siswa Sekolah Dasar

Krishandini^{1*}, Theodore Hesed Roger², Muhamad Fawaz Zidan³, Aulyah Perfekta⁴, Sri Hadiyanti⁵, Nisa Alya Fadhila⁶, Ardy Armando Padang⁷, Brilianda Adyasari⁸, Desti Wulandari⁹

IPB University

*Pos el Koresponden: krishandini@apps.ipb.ac.id

Dikirim: 10, Desember, 2024 | Direvisi: 18, Mei, 2025 | Diterbitkan: 31, Agustus, 2025

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan bermitrakan Desa Jatipurno, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah yang turut berperan aktif dalam pelaksanaan program. Program Mengajar Generasi Emas (GEMAS) dirancang untuk memberikan edukasi holistik kepada siswa-siswi di Sekolah Dasar Negeri 2 Jatipurno, dengan fokus pada materi yang tidak hanya akademik tetapi juga praktis dan budaya. Tujuan dari program pengabdian masyarakat ini untuk (1) meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai topik, termasuk permainan tradisional, budaya Indonesia, pedoman gizi seimbang, dan mitigasi bencana; (2) meningkatkan motivasi belajar melalui pohon citacita; (3) meningkatkan pengetahuan kosa kata bahasa Inggris. Metode yang digunakan mencakup presentasi interaktif, penggunaan alat bantu visual, seperti proyektor dan perangkat lunak digital, serta kegiatan praktik, seperti pembuatan es krim. Selanjutnya, dilakukan survei terkait keberhasilan program dengan kuesioner. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam berbagai topik yang diajarkan, dengan persentase 39% siswa mencapai tingkat *paham* dan 42% siswa *sangat paham*. Dengan demikian, program ini berhasil memberikan wawasan baru yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Kata Kunci: Edukasi holistik, edukasi informal, gawai, generasi emas, sekolah dasar

Abstract

The community service program was undertaken in partnership with Jatipurno Village, a rural area in Wonogiri Regency, Central Java, which actively participated in the program's implementation. The Golden Generation Teaching Program (GEMAS) is designed to provide holistic education to students at Elementary School 2 Jatipurno, Wonogiri, Central Java, with a focus on materials that are not only academic but also practical and cultural. The program aims to (1) enhance students' understanding of various subjects, including traditional games, Indonesian culture, balanced nutrition guidelines, disaster mitigation; (2) enhance learning motivation through dream tree activity; (3) enhance english vocabulary. This program also aims to reduce children's dependency on gadgets. The methods used include interactive presentations, visual aids such as projectors and digital software, and practical activities, such as making ice cream. Then, a survey was conducted to evaluate the effectiveness of the program. The findings of this study demonstrate a marked improvement in students' comprehension of the subject matter, with 39% of students reaching the level of understanding and 42% of students very understanding. These results indicate that the program effectively facilitated the acquisition of knowledge that is both contextually relevant to students' daily lives and instrumental in enhancing their overall educational experience.

Keywords: Elementary school, gadget, gold generation, holistic education, informal education

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan adalah hak setiap anak bangsa tanpa terkecuali. Namun, berbagai data menunjukkan bahwa masih terdapat ketidaksetaraan dalam pendidikan di Indonesia (Anita & Astuti, 2022). Secara lebih mendalam, (Hidayat, 2017) menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan ketimpangan, seperti rendahnya kualitas sarana sekolah, rendahnya kualitas guru, masalah infrastruktur, jumlah dan kualitas buku referensi, tingginya biaya pendidikan, serta adanya pengelompokan sekolah berdasarkan standar nasional maupun internasional.

Indonesia diambang pintu fase baru dalam perjalanan sejarahnya dengan cita-cita besar mencapai Indonesia Emas 2045. Indonesia diproyeksikan akan mengalami bonus demografis yang dianggap sebagai kesempatan emas untuk menjadi negara maju. Sutikno (2020) menyebutkan dalam karyanya "*Economic Development*" menyebutkan arti bonus demografis sebagai lonjakan jumlah penduduk yang akan berdampak signifikan pada pembangunan ekonomi suatu negara. Visi dan persyaratan menuju Indonesia Emas 2045, terlihat jelas bahwa sumber daya manusia yang kompeten dan unggul, serta kualitas pendidikan yang baik, memiliki urgensi yang sangat penting untuk mempercepat terwujudnya negara maju di masa depan. Sumber daya manusia dianggap sangat vital, terutama ketika mayoritas penduduk Indonesia mencapai usia kerja pada tahun 2045 (Puspa et al., 2023).

Setiap rakyat Indonesia, tanpa terkecuali, harus dan pasti mendapatkan pendidikan yang telah diprogramkan oleh pemerintah. Jalur pendidikan yang ditempuh pun beragam, mulai dari pendidikan formal, pendidikan semi-formal, hingga pendidikan non-formal (Syaadah et al., 2023). Harapannya dengan pendidikan yang telah disediakan atau didapat dari pemerintah hingga lingkup terkecil, keluarga, dapat menjadikan tiap individu masyarakat menjadi SDM yang berkualitas dan berguna bagi nusa dan bangsa. Namun, pendidikan nonformal merupakan jenis pendidikan yang kerap dilupakan oleh perangkat sekolah, orang tua, maupun individu itu sendiri. Pendidikan nonformal jarang atau bahkan tidak pernah didapat pada lingkungan sekolah.

Kelurahan Jatipurno sebagai bagian dari entitas rural di Indonesia, memiliki potensi besar yang belum sepenuhnya dioptimalkan dalam berbagai aspek, salah satunya adalah aspek pendidikan. Akses dan kualitas pendidikan Kelurahan Jatipurno masih menjadi masalah yang perlu mendapatkan perhatian. Pemberdayaan dalam aspek pendidikan melalui peningkatan fasilitas, pelatihan guru, dan program beasiswa dapat menciptakan generasi muda yang lebih kompeten dan siap bersaing di era globalisasi (Kusuma et al., 2024). Era revolusi industri 4.0 telah menempatkan teknologi digital di pusat aktivitas manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Masyarakat diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan revolusi industri di setiap era (Dito & Pujiastuti, 2021). Era digital saat ini harus direspon dengan serius melalui penguasaan dan pengendalian peran teknologi agar membawa manfaat dalam kehidupan. Pendidikan harus menjadi sarana utama untuk memahami, menguasai, dan mengelola teknologi dengan baik dan benar (Bogor, 2025) (Permatasari et al., 2024).

Teknologi diperlukan sebagai media pembelajaran sinkron dan asinkron (Ardhyantama & Wardani, 2022). Gawai telah menjadi kebutuhan primer yang sulit dihindari dan ditinggalkan, bahkan hanya untuk sehari (Umma, 2019). Ketergantungan

anak pada gawai semakin kuat, membentuk kebiasaan yang sulit dihilangkan dan menyebabkan kecanduan. Orang yang mengalami kecanduan cenderung terus menggunakan gawai tanpa mempertimbangkan dampak negatif yang ditimbulkan (Putra & Nuryono, 2022). Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak dapat memicu berbagai gangguan emosional, seperti ketidakstabilan emosi, depresi, ADHD, kemarahan, dan menurunnya kemampuan fokus (Rachmat et al., 2021). Selain itu, kesehatan anak juga dapat terganggu akibat kurangnya aktivitas fisik (Chaidirman et al., 2019).

Dari beragam indikasi masalah tersebut, penulis (mahasiswa IPB University dengan bimbingan dosen) merancang sebuah program berjudul “Mengajar Generasi Emas (GEMAS)”. Program ini dirancang karena kurangnya pengetahuan terkait pengetahuan informal yang tidak masuk ke pelajaran akademik sekolah dasar. Program tersebut dirancang untuk mengajarkan anak-anak di Kelurahan Jatipurno, Kecamatan Jatipurno, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah. Program Mengajar GEMAS bertujuan membantu anak-anak untuk mendapatkan pendidikan formal hingga nonformal seperti, penanggulangan bencana, budaya Indonesia, pedoman gizi seimbang, permainan tradisional, serta bertujuan mengurangi interaksi anak-anak terhadap gawai yang selama ini kerap disalahgunakan oleh sebagian anak sebagai sarana bersenang-senang, seperti bermain *game*, membuka media sosial, maupun menonton video. Lebih lanjut, tujuan program pengabdian masyarakat ini untuk (1) meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai topik, termasuk permainan tradisional, budaya Indonesia, pedoman gizi seimbang, dan mitigasi bencana; (2) meningkatkan motivasi belajar melalui pohon cita-cita; (3) meningkatkan pengetahuan kosa kata bahasa Inggris.

METODE

Program Mengajar Emas (GEMAS) memiliki dua sasaran berbeda. Sasaran pertama merupakan siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri 2 Jatipurno. Sasaran kedua merupakan anak-anak yang berdomisili di empat lingkungan RW di Jatipurno, yakni Lingkungan Kuryo, Kedung Rejo, Pule, dan Panggil. Tahapan yang dilakukan sebelum implementasi program dilaksanakan.

1. Berdiskusi dengan perangkat sekolah terkait kesepakatan tanggal, materi, dan teknis pelaksanaan.
2. Pelaksanaan Mengajar GEMAS dengan penyampaian materi:
 - a. Perbedaan jenis sampah organik dan nonorganik,
 - b. Pemenuhan gizi seimbang melalui makanan 4 sehat 5 sempurna
 - c. Indikasi terjadinya bencana alam dan cara penanggulangannya
 - d. Meningkatkan motivasi belajar dan mengetahui berbagai macam profesi melalui pohon cita-cita.
 - e. Meningkatkan pengetahuan bahasa Inggris

Kegiatan mengajar GEMAS dibagi menjadi dua kegiatan yaitu mengajar 4 Lingkungan Kelurahan Jatipurno yang dilaksanakan dari tanggal 12 Juli 2024 sampai 19 Juli 2024 dan mengajar Sekolah SDN 2 Jatipurno yang dilaksanakan dari tanggal 22 Juli 2024 sampai 24 Juli 2024. Kegiatan mengajar dilaksanakan di rumah warga Lingkungan Kuryo, Lingkungan Kedungrejo, Lingkungan Pule, Lingkungan Panggil dan di Sekolah SDN 2 Jatipurno. Bahan yang digunakan adalah kertas mewarnai, bahan es krim (susu full

cream, gula, perisa vanila, garam, es batu), jaring kompos (kayu bambu, paku, kawat, jaring besi, cairan EM4, serasah tanaman dan limbah dapur) dan bahan ajar digital. Alat yang digunakan yang digunakan adalah cangkul, *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor, laptop, pensil warna, spidol, papan tulis, mainan bekel (*Knucklebones*), mainan congklak, karet gelang dan perangkat lunak Canva sebagai media pembuat bahan ajar. Pemberian materi menggunakan berbagai alat bantu seperti LCD proyektor, laptop, dan perangkat lunak Canva.

Pengumpulan data dilakukan dengan survei menggunakan kuesioner yang diterapkan pada siswa-siswi SD Negeri 2 Jatipurno dan juga anak-anak di tiap lingkungan RW Jatipurno. Pengumpulan data dilakukan melalui survei menggunakan kuesioner yang diolah dengan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Data kuesioner yang telah dikumpulkan, diolah dengan perangkat lunak *Microsoft Office: Excel*.

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan tambahan ini meliputi kertas mewarnai, bahan es krim (susu *full cream*, gula, perisa vanila, garam, es batu), jaring kompos, serta alat-alat tradisional, seperti mainan bekel dan conglak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Mengajar GEMAS dilaksanakan di berbagai lokasi di Kelurahan Jatipurno, termasuk rumah-rumah warga di lingkungan Kuryo, Kedungrejo, Pule, dan Panggil, serta di SD Negeri 2 Jatipurno. Kegiatan ini berlangsung dari tanggal 12 Juli hingga 19 Juli 2024 di kelurahan, dan dari 22 Juli hingga 24 Juli 2024 di sekolah. Program ini mencakup penyampaian materi edukatif yang beragam, seperti permainan tradisional, budaya Indonesia, pedoman gizi seimbang, pengenalan bencana dan mitigasinya, serta pohon cita-cita untuk memotivasi anak-anak. Materi bahasa Inggris juga diberikan untuk meningkatkan pemahaman dan kosakata siswa.

Sebagian besar materi yang diberikan merupakan materi yang tidak diajarkan di lingkungan sekolah, seperti permainan tradisional, budaya Indonesia, pedoman gizi seimbang, pengenalan bencana beserta mitigasinya, serta pohon cita-cita yang dikenalkan untuk memotivasi anak-anak meraih cita-cita yang mereka inginkan. Selain itu, diajarkan juga materi bahasa Inggris untuk menambah pemahaman dan kosa kata baru untuk anak-anak. Kombinasi kegiatan bermain dan belajar dapat menstimulasi siswa untuk berkolaborasi, bersimpati, maupun berempati yang menumbuhkan kecerdasan emosional mereka (Rizkyta et al., 2024).

Pemberian materi dilakukan kepada siswa-siswi SD Negeri 2 Jatipurno dan juga anak-anak di tiap lingkungan RW Jatipurno. Materi dibagi menjadi beberapa bagian yang dipisahkan berdasarkan hari pengajaran. Materi ajar untuk siswa-siswi SD Negeri 2 Jatipurno adalah pedoman gizi seimbang, pohon cita-cita, bahasa Inggris, budaya Indonesia, dan pengenalan bencana serta mitigasinya. Materi ajar untuk anak-anak di tiap lingkungan RW Jatipurno adalah mainan tradisional, bahasa Inggris, dan juga dilakukan praktik hiburan yang edukatif untuk membuat es krim tanpa menggunakan media kulkas.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa dan anak-anak yang mengikuti program ini mendapatkan wawasan baru yang tidak hanya terbatas pada materi akademis, tetapi juga aspek-aspek praktis dan budaya. Edukasi yang diberikan memperkenalkan siswa pada pengetahuan penting tentang kesehatan, kebudayaan, dan mitigasi bencana, yang sangat

relevan dengan kehidupan sehari-hari. Luaran dari kegiatan ini berupa dua poster terkait mitigasi bencana dan gizi seimbang.



Gambar 1. Poster Bencana Alam dan Mitigasinya



Gambar 2. Poster "Isi Piringku"

Selain poster, diberikan pula kuesioner yang disebar ke siswa-siswi SDN 2 Jatipurno. Kuesioner diharapkan mampu menginterpretasikan pemahaman siswa-siswi SDN 2 Jatipurno. Skala penilaian yang digunakan: Tidak Paham ($0 < X < 30$), Kurang Paham ($31 < X < 50$), Paham ($51 < X < 80$), Sangat Paham ($81 < X < 100$).



Grafik 1. Rekap Pemahaman Siswa SDN 2 Jatipurno

Berdasarkan data dari kegiatan "Mengajar Generasi Emas (GEMAS)" di Kelurahan Jatipurno, kita dapat melihat beberapa interpretasi dari hasil survei yang ditampilkan dalam grafik pemahaman siswa. Berikut adalah beberapa poin utama yang bisa diambil dari interpretasi grafik tersebut.

Grafik menunjukkan berbagai tingkat pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, yang dikategorikan menjadi empat tingkatan: Tidak Paham (0-30), Kurang Paham (31-50), Paham (51-80), dan Sangat Paham (81-100).

Mayoritas siswa berada di kategori "Paham" dan "Sangat Paham," menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan baik. Perbedaan tingkat pemahaman antar siswa menuntut penyesuaian dalam metode pengajaran, seperti penjelasan ulang atau pendekatan individual, untuk memastikan semua siswa mendapat manfaat maksimal dari program.

Program ini memberikan materi yang tidak hanya akademik, tetapi juga praktis dan budaya, seperti permainan tradisional, budaya Indonesia, pedoman gizi seimbang, serta mitigasi bencana. Materi-materi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan membantu memperluas wawasan mereka di luar kurikulum standar sekolah. Alat bantu seperti proyektor dan perangkat lunak digital seperti Canva digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar, yang tampaknya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Program "Mengajar Generasi Emas (GEMAS)" telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa di Kelurahan Jatipurno. Program edukasi yang diberikan dimaksudkan untuk memperkenalkan siswa pada pengetahuan penting tentang kesehatan, kebudayaan, dan mitigasi bencana. Secara umum, program seperti ini membantu meningkatkan kesadaran siswa akan lingkungan; membentuk karakter siswa yang sehat, cinta budaya, dan siap menghadapi tantangan. Selain itu, menumbuhkan empati kerja sama, dan tanggung jawab antara siswa dan lingkungannya.

Dengan beberapa penyesuaian dan dukungan tambahan, program ini memiliki potensi untuk menjadi model yang berkelanjutan dan dapat direplikasi di komunitas lain. Untuk itu perlu adanya kolaborasi antar lintas sektor, dapat berupa kunjungan edukatif, pelatihan guru, ataupun pengabdian masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut berkontribusi dalam pelaksanaan seluruh kegiatan KKNT-Inovasi IPB University di Desa Jatipurno, Wonogiri, Jawa Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Nur Sutikno. (2020). Bonus Demografi Di Indonesia. *Visioner : Jurnal Pemerintahan Daerah Di Indonesia*, 12(2), 421–439. <https://doi.org/10.54783/jv.v12i2.285>
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus terhadap Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Ardhyantama, V., & Wardani, R. P. (2022). Kecanduan Gawai sebagai Implikasi Pembelajaran Daring bagi Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 97–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.24929/alpen.v5i2.100>
- Bogor, P. K. (2025). *Perpustakaan Kota Bogor*. https://perpustakaankotabogor.org/2025/02/layanan-berbasis-internet-perpustakaan-bogor/?utm_source=chatgpt.com

- Chaidirman, C., Indriastuti, D., & Narmi, N. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(2), 33–41. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Hidayat, A. (2017). Kesenjangan Sosial. *Jurnal Justisi Hukum*, 2(1), 15–25. <https://core.ac.uk/download/pdf/322468389.pdf>
- Kusuma, J. W., Hamidah, H., Umalihayati, U., & Rini, P. P. (2024). Mengurai Benang Kusut Kebijakan Pendidikan Indonesia: Sebuah Literature Review Analitik. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(2), 1810–1826. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i2.2772>
- Permatasari, M., Hubi, Z. B., Mulyani, H., Insani, N. N., & Bribin, M. L. (2024). Membangun Karakter Warga Negara Digital dan Pendidikan Hukum Global Menuju Indonesia Emas 2045. *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*, 4(2), 46–56. <https://doi.org/10.56393/nomos.v4i1.2099>
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21 dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309–3321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online pada Siswa. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 983–989.
- Rachmat, I. F., Hartati, S., & Erdawati. (2021). Pengaruh Kecanduan Gawai terhadap Disregulasi Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon.*, 8(2), 33–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.32534/jjb.v8i2.1726>
- Rizkyta, N. A., Zirhannudin, M., Fuadah, N. T., & Jayanti, M. D. (2024). Pelatihan Pembuatan dan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Logika pada Komunitas Gemapedia. *Abdine : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 188–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.52072/abdine.v4i2.950>
- Syaadah, R., Ary, M., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Nonformal, dan Pendidikan Informal. *PEMA (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2, 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Umma, N. L. (2019). Perubahan Perilaku Remaja Pasca Berdirinya Warung Kopi Wifi (Studi Kasus Kecanduan Gawai di Dusun Kanigoro Desa Keboharan Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo). In *Undergraduate thesis*. <https://digilib.uinsa.ac.id/29336/>