

Peran Pendekatan Partisipatif dalam Meningkatkan Kesadaran Pendidikan dan Menurunkan Angka Putus Sekolah di Desa Cibadak

Tri Budi Jatmiko^{1*}, Achmad Erlangga Putra Saifullah¹, Ahmad Hematiyar¹, Insan Ahmad Alhafidh¹, Putri Utami Ramadhani¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, Jakarta, Indonesia

*Correspondence: budije0@gmail.com

ABSTRACT

The high dropout rate in rural areas remains a significant challenge in education, influenced by economic factors, low awareness of the importance of education, and lack of family and community support. This study evaluates the effectiveness of a participatory approach in enhancing educational awareness and motivation in Cibadak Village, Bogor Regency. The program involved educational games, motivational film screenings, and educational seminars, with 120 students from SMA Puspa Bangsa participating. Survey results show that 90% of students actively participated, 80% found educational games helpful, 75% were inspired by the motivational film, and 85% felt more motivated after the seminar. Additionally, the percentage of students with low motivation decreased from 35% to 10%, demonstrating the effectiveness of the participatory approach in improving educational awareness and preventing school dropouts. This study highlights the importance of sustainable programs and collaboration between schools, families, and communities to support education in rural areas.

Keywords: Educational Awareness; Participatory Approach; School Dropout; Student Motivation.

ABSTRAK

Tingginya angka putus sekolah di daerah pedesaan menjadi tantangan dalam dunia pendidikan, yang dipengaruhi oleh faktor ekonomi, rendahnya kesadaran pendidikan, dan kurangnya dukungan keluarga serta komunitas. Penelitian ini mengevaluasi efektivitas pendekatan partisipatif dalam meningkatkan motivasi dan kesadaran pendidikan di Desa Cibadak, Kabupaten Bogor. Program ini melibatkan permainan edukatif, pemutaran film motivasi, dan seminar pendidikan, dengan 120 siswa SMA Puspa Bangsa sebagai peserta. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 90% siswa aktif berpartisipasi, 80% merasa permainan edukatif membantu pemahaman mereka, 75% terinspirasi oleh film motivasi, dan 85% lebih termotivasi setelah seminar. Selain itu, siswa dengan motivasi rendah menurun dari 35% menjadi 10%. Program ini membuktikan bahwa pendekatan partisipatif efektif dalam meningkatkan kesadaran pendidikan dan mencegah putus sekolah. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya program berkelanjutan dan kolaborasi antara sekolah, keluarga, serta komunitas untuk mendukung pendidikan anak-anak di daerah pedesaan.

Kata Kunci: Kesadaran Pendidikan; Motivasi Siswa; Putus Sekolah; Pendekatan Partisipatif.

Copyright © 2025 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen kunci dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Sebagai hak dasar setiap individu, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan intelektual, keterampilan, dan karakter yang mendukung kemajuan sosial dan ekonomi (Frederich et al., 2023; Moridu et al., 2023). Namun, realitas di Indonesia menunjukkan bahwa akses dan partisipasi dalam pendidikan masih menjadi tantangan, terutama di daerah pedesaan (Rofi'I, 2024; Faradiba & Nomlebi, 2024).

Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), angka partisipasi sekolah di tingkat menengah atas di wilayah pedesaan mengalami penurunan sebesar 2,1% dalam lima tahun terakhir. Penurunan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kendala ekonomi, kesenjangan fasilitas pendidikan, dan rendahnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya Pendidikan (Siswanto et al., 2024).

Kondisi ini semakin mengkhawatirkan di daerah pedesaan, salah satunya di Desa Cibadak, yang mengalami tantangan serupa akibat keterbatasan ekonomi dan akses Pendidikan. Desa Cibadak merupakan salah satu wilayah dengan karakteristik sosial-ekonomi yang khas. Mayoritas penduduknya bekerja sebagai petani, buruh, atau pekerja serabutan dengan penghasilan yang tidak menentu. Kondisi ini sering kali menjadikan pendidikan sebagai prioritas sekunder bagi banyak keluarga, di mana orang tua lebih mengutamakan pemenuhan kebutuhan ekonomi jangka pendek dibandingkan investasi dalam pendidikan anak-anak mereka (Sidek & Khan, 2018; Wati & Sahid, 2022). Berdasarkan data survei awal, sekitar 15% anak usia sekolah di Desa Cibadak tidak melanjutkan pendidikan menengah atas karena alasan ekonomi dan akses yang terbatas. Situasi ini menunjukkan perlunya intervensi untuk menekan angka putus sekolah sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan sebagai investasi jangka panjang (Sudarwati et al., 2023).

Kemiskinan menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan anak-anak di daerah pedesaan tidak dapat melanjutkan Pendidikan (Sofiani et al., 2024). Selain itu, rendahnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pendidikan juga turut berkontribusi terhadap tingginya angka putus sekolah (Mulia & Kurniati, 2023; Umar et al., 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa di daerah pedesaan sering menghadapi tantangan berupa tekanan ekonomi keluarga, kurangnya motivasi, serta minimnya dukungan dari lingkungan sekitar (Rusandi et al., 2023). Kondisi ini mengindikasikan perlunya intervensi yang konkret untuk meningkatkan kesadaran pendidikan dan partisipasi siswa (Wijayanto et al., 2024).

SMA Puspa Bangsa, sebagai satu-satunya lembaga pendidikan menengah atas di Desa Cibadak, memiliki peran strategis dalam mendukung pendidikan generasi muda. Namun, sekolah ini menghadapi berbagai tantangan, termasuk tingginya angka siswa yang berpotensi putus sekolah. Sebagian besar siswa berasal dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi, dan beberapa di antaranya harus bekerja sambil bersekolah untuk membantu perekonomian keluarga. Keadaan ini menunjukkan perlunya upaya khusus untuk mempertahankan siswa agar tetap melanjutkan pendidikan hingga lulus serta memberikan motivasi untuk mengejar cita-cita akademik yang lebih tinggi.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas strategi peningkatan partisipasi pendidikan. Putri et al. (2021) menemukan bahwa program berbasis komunitas dapat meningkatkan motivasi belajar di wilayah perkotaan, tetapi efektivitasnya di daerah pedesaan dengan keterbatasan ekonomi masih perlu dieksplorasi lebih lanjut (Kembaren et al., 2023). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa pemanfaatan media audiovisual, seperti pemutaran film edukatif, mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pendidikan (Olivia et al., 2024). Namun, pendekatan ini belum cukup efektif dalam menekan angka putus sekolah secara langsung karena kurangnya keterlibatan keluarga dan lingkungan sekitar dalam mendukung keberlanjutan pendidikan siswa (Abduh et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang lebih holistik yang tidak hanya berfokus pada siswa, tetapi juga melibatkan keluarga dan komunitas secara aktif sebagai bagian dari solusi yang berkelanjutan.

Berbagai penelitian telah mencoba menangani permasalahan ini melalui pendekatan berbeda, namun efektivitasnya masih beragam tergantung pada konteks sosial dan ekonomi daerah yang bersangkutan. Untuk menanggapi tantangan ini, program intervensi berbasis pendekatan partisipatif diterapkan di SMA Puspa Bangsa. Program ini menggabungkan metode yang bersifat interaktif dan menghibur, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat pendidikan melalui pengalaman yang menyenangkan. Beberapa kegiatan utama dalam program ini meliputi permainan edukatif, pemutaran film inspiratif, dan seminar pendidikan. Permainan edukatif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kompetisi yang menarik. Pemutaran film inspiratif dipilih untuk menyampaikan pesan motivatif yang relevan dengan kondisi siswa, sedangkan seminar pendidikan bertujuan untuk membangun kesadaran akan pentingnya pendidikan sebagai investasi masa depan.

Dengan mempertimbangkan temuan-temuan tersebut, program ini mengusulkan pendekatan yang lebih partisipatif dengan melibatkan tidak hanya siswa, tetapi juga keluarga dan komunitas sebagai bagian dari upaya peningkatan kesadaran pendidikan secara menyeluruh. Pendekatan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media audiovisual dan program edukasi berbasis partisipasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, penggunaan film edukatif telah terbukti mampu menyampaikan pesan secara lebih emosional dan inspiratif, sehingga siswa lebih terdorong untuk mengejar pendidikan mereka. Dengan adanya kombinasi metode ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya melanjutkan pendidikan.

Dampak dari program ini diharapkan dapat menekan angka putus sekolah dengan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap bersekolah. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk membangun dukungan dari keluarga dan komunitas, sehingga keberlanjutan pendidikan anak-anak dapat lebih terjamin. Upaya ini sejalan dengan program wajib belajar yang dicanangkan oleh pemerintah serta mendukung visi pembangunan berkelanjutan yang bertujuan menciptakan masyarakat yang lebih berdaya dan mandiri.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pendidikan tetapi juga untuk menurunkan angka putus sekolah melalui metode yang lebih inovatif. Dengan kombinasi permainan edukatif, pemutaran film motivasi, dan seminar, pendekatan partisipatif ini diharapkan dapat menjadi model intervensi yang efektif untuk diterapkan di daerah pedesaan lainnya. Untuk memastikan dampak yang lebih luas, evaluasi dan tindak lanjut akan dilakukan secara berkala. Kolaborasi antara pihak sekolah, pemerintah, dan masyarakat menjadi kunci utama dalam keberhasilan program ini, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pendidikan berbasis komunitas yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan program ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya pendidikan serta menekan angka putus sekolah di Desa Cibadak. Dalam pelaksanaannya, Tim KKN MD II 06 Acarya Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia menerapkan pendekatan partisipatif, yang melibatkan berbagai pihak dalam proses edukasi, khususnya di SMA Puspa Bangsa, Desa Cibadak.

Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada siswa, tetapi juga melibatkan orang tua dan komunitas sebagai elemen pendukung utama. Orang tua diberikan pemahaman mengenai pentingnya pendidikan melalui kegiatan sosialisasi, sedangkan komunitas dilibatkan dalam

upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Partisipasi komunitas ini mencakup penyediaan fasilitas pendukung belajar, seperti ruang baca dan akses terhadap materi edukatif (Jannah & Sontani, 2018; Enramika et al., 2023).

2.1 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam program ini diawali dengan survei awal untuk memahami kondisi sosial dan pendidikan siswa di SMA Puspa Bangsa, Desa Cibadak. Tim KKN MD II 06 Acarya melaksanakan survei ini melalui kuesioner dan wawancara, yang melibatkan siswa, guru, serta orang tua. Dari hasil survei, ditemukan beberapa faktor utama yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, di antaranya kendala ekonomi, minimnya dukungan keluarga, dan keterbatasan akses ke sumber daya pendidikan. Berdasarkan temuan tersebut, tim kemudian merancang serangkaian kegiatan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya pendidikan.

Dalam pelaksanaan program, pendekatan yang digunakan mengombinasikan tiga metode utama yang dirancang untuk memotivasi siswa secara aktif. Pertama, permainan edukatif diterapkan sebagai metode pembelajaran yang lebih menarik. Melalui permainan ini, siswa diuji pemahamannya tentang pentingnya pendidikan dengan format pertanyaan interaktif dan kompetitif. Kegiatan ini tidak hanya mengasah keterampilan berpikir kritis, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Kedua, pemutaran film inspiratif dilakukan sebagai strategi untuk menyampaikan pesan motivasi secara visual. Film *Mimpi Ananda Raih Semesta (MARS)* dipilih karena mengisahkan perjuangan seorang anak dalam meraih pendidikan, yang relevan dengan kondisi banyak siswa di Desa Cibadak. Media audiovisual, yang menggabungkan elemen visual dan audio, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan emosional, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap pendidikan. Berbeda dengan metode pengajaran tradisional yang terkadang dianggap monoton, film edukatif ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah menyerap pesan melalui pendekatan yang lebih komunikatif (Annas & Permana, 2022; Indrawati et al., 2022).

Ketiga, seminar motivasi diadakan untuk memperkuat kesadaran siswa mengenai pentingnya pendidikan sebagai investasi masa depan. Setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui permainan dan film inspiratif, siswa diajak untuk berdiskusi dalam seminar yang membahas bagaimana pendidikan dapat membuka peluang yang lebih luas. Seminar ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai strategi menghadapi tantangan dalam pendidikan, terutama bagi mereka yang menghadapi keterbatasan ekonomi atau minimnya dukungan dari lingkungan sekitar.

Melalui kombinasi dari ketiga metode ini, diharapkan program dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Pendekatan partisipatif yang diterapkan tidak hanya bertujuan meningkatkan motivasi belajar secara langsung, tetapi juga membangun kesadaran kolektif tentang pentingnya pendidikan, baik di kalangan siswa, orang tua, maupun komunitas sekolah.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada Sabtu, 11 Januari 2024, di SMA Puspa Bangsa, berlangsung dari pukul 09.00 hingga 13.00 WIB. Program diawali dengan permainan cerdas cermat, yang dirancang untuk menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan pertanyaan seputar pendidikan dan pengetahuan umum. Selain melatih keterampilan berpikir kritis, permainan ini membantu

menanamkan pemahaman tentang pentingnya pendidikan melalui metode yang lebih interaktif.

Setelah itu, dilanjutkan dengan pemutaran film inspiratif "Mimpi Ananda Raih Semesta (MARS)", yang mengisahkan perjuangan seorang anak dalam meraih pendidikan di tengah berbagai tantangan. Film ini dipilih karena relevan dengan kondisi siswa di Desa Cibadak, sehingga mereka dapat lebih berempati dan memahami pentingnya pendidikan. Pemutaran film diakhiri dengan diskusi kelompok, di mana siswa diminta untuk mengungkapkan pesan moral yang mereka dapatkan dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka (Leong et al., 2022).

Tahapan terakhir adalah seminar pendidikan, yang disampaikan oleh tim KKN. Seminar ini dirancang sebagai forum interaktif untuk membahas berbagai tantangan dalam pendidikan dan cara mengatasinya. Siswa diajak berdiskusi mengenai kendala ekonomi, kurangnya dukungan keluarga, serta akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan. Dengan kombinasi permainan, film, dan seminar, program ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, dan memotivasi siswa untuk terus melanjutkan pendidikan.

2.3 Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan selesai, tim KKN melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan program. Evaluasi ini dilakukan melalui kuesioner dan wawancara dengan guru, serta observasi langsung terhadap perubahan sikap siswa selama kegiatan berlangsung. Kuesioner mencakup pertanyaan mengenai pemahaman siswa terhadap materi, tingkat motivasi setelah mengikuti kegiatan, serta efektivitas metode pelaksanaan program.

Selain data kuantitatif dari kuesioner, tim juga mengamati bagaimana sikap dan interaksi siswa berubah selama kegiatan. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa pendekatan partisipatif yang diterapkan dalam program ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kombinasi antara permainan edukatif, film inspiratif, dan seminar interaktif tidak hanya memberikan informasi baru tetapi juga membangun motivasi mereka untuk tetap bersekolah.

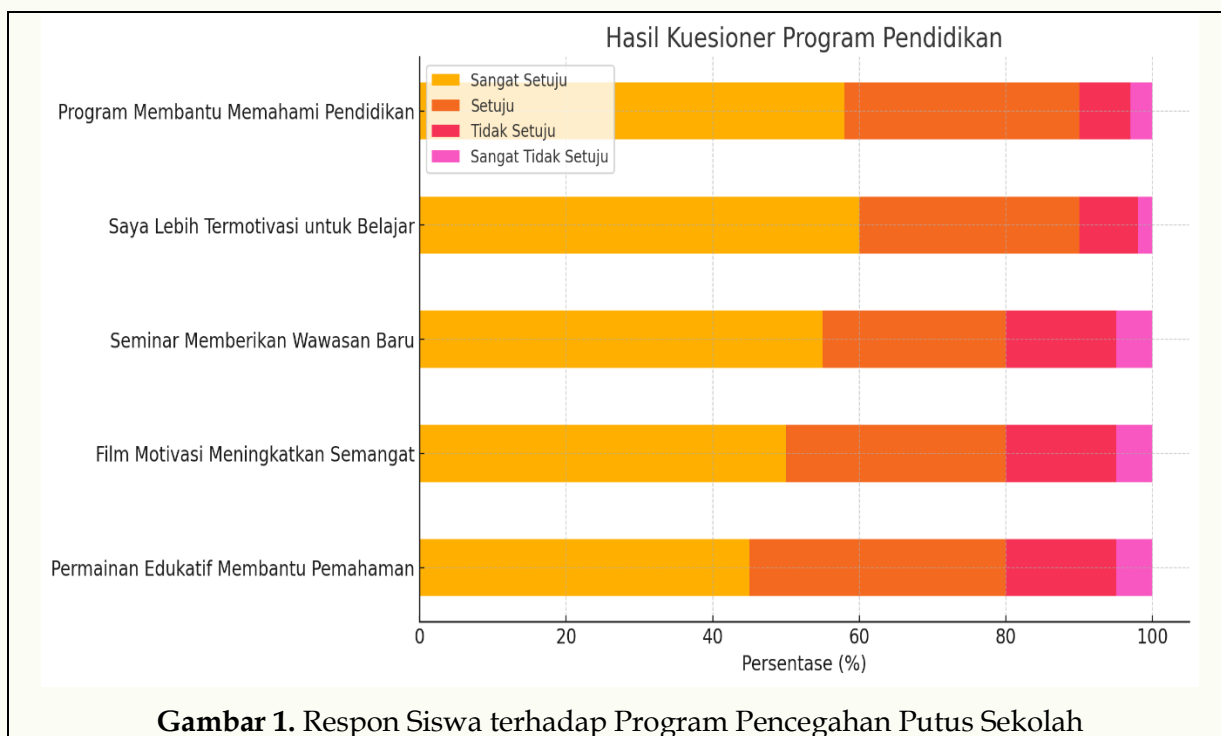
Temuan ini menjadi dasar bagi rekomendasi untuk pelaksanaan program serupa di masa depan, dengan fokus pada keberlanjutan dampaknya. Kolaborasi antara tim KKN, guru, dan siswa terbukti menjadi faktor utama dalam keberhasilan program, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan. Ke depan, evaluasi jangka panjang diperlukan untuk memastikan bahwa peningkatan motivasi siswa dapat dipertahankan dan diterapkan dalam kehidupan akademik mereka.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tingkat Partisipasi Siswa

Kegiatan ini diikuti oleh 120 siswa SMA Puspa Bangsa dari kelas X, XI, dan XII, dengan tingkat partisipasi yang sangat tinggi selama seluruh sesi berlangsung. Berdasarkan hasil kuesioner, 90% siswa aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan, termasuk permainan edukatif, pemutaran film motivasi, dan seminar pendidikan. Tingginya keterlibatan ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan ini berhasil menarik minat siswa melalui pendekatan yang interaktif, kompetitif, dan inspiratif. Menurut Nasution (2021), metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan hiburan dapat meningkatkan partisipasi siswa, terutama di lingkungan pendidikan non-formal. 80% siswa

merasa bahwa permainan edukatif membantu mereka memahami materi lebih baik, sementara 75% siswa menyatakan bahwa film "Mimpi Ananda Raih Semesta" memberikan inspirasi dan meningkatkan semangat belajar mereka. Selain itu, 85% siswa mengaku lebih termotivasi setelah mengikuti seminar pendidikan, yang memberikan wawasan baru tentang pentingnya pendidikan sebagai investasi masa depan. Partisipasi aktif ini juga berkaitan erat dengan peningkatan motivasi siswa, di mana sebelum program, 35% siswa memiliki motivasi rendah untuk melanjutkan pendidikan, namun setelah program, angka tersebut turun menjadi 10%, menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap kesadaran pendidikan mereka.



Gambar 1 menunjukkan bahwa program pendidikan yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kesadaran siswa terhadap pentingnya pendidikan serta upaya pencegahan putus sekolah. Mayoritas siswa menyatakan bahwa permainan edukatif, film motivasi, dan seminar pendidikan memberikan dampak positif, membantu mereka memahami nilai pendidikan sebagai investasi masa depan. Hanya sebagian kecil siswa yang merasa tidak mendapatkan manfaat dari program ini, menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan ini efektif dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai dampak program ini, berikut adalah tabel yang merangkum hasil evaluasi berdasarkan berbagai aspek, termasuk tingkat partisipasi siswa, efektivitas metode pembelajaran, serta peningkatan motivasi setelah mengikuti kegiatan.

Tabel 1. Evaluasi Keberhasilan Program dalam Meningkatkan Kesadaran Pendidikan

No.	Nama Bagian	Panjang dalam Persen	Keterangan
1.	Siswa dengan motivasi rendah	10	Kurangnya dukungan keluarga dan komunitas
2.	Tingkat Partisipasi Siswa	90	Siswa aktif berpartisipasi
3.	Respon terhadap Permainan Cerdas Cermat	80	Siswa menganggap permainan ini bermanfaat dalam memperluas wawasan
4.	Pengaruh Film Mimpi Ananda Raih Semesta (MARS) terhadap Motivasi Siswa	75	Siswa menyatakan bahwa film ini sangat memotivasi mereka
5.	Hasil Seminar tentang Pentingnya Pendidikan	85	Siswa mengaku merasa lebih termotivasi untuk melanjutkan Pendidikan
6.	Siswa yang termotivasi	90	Setelah mengikuti program edukasi partisipatif

3.2 Efektivitas Permainan Cerdas Cermat

Permainan cerdas cermat yang dilaksanakan selama kegiatan berjalan dengan sukses, baik dari sisi pendidikan maupun hiburan. Sebanyak 80% siswa menganggap permainan ini bermanfaat dalam memperluas wawasan mereka mengenai pentingnya pendidikan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa permainan ini menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Ananda et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara lebih efektif.



Gambar 2. Permainan Cerdas Cermat sebagai Metode Pembelajaran Interaktif

Salah satu keunggulan dari kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif. Permainan cerdas cermat tidak hanya menghadirkan suasana yang kompetitif, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan Rejekiingsih et al., (2024) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka. Partisipasi aktif ini mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama ketika mereka merasa dihargai dalam proses pembelajaran. Dalam konteks kegiatan ini,

permainan cerdas cermat tidak hanya menguji wawasan siswa tentang pendidikan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan bekerja sama dalam tim. Hal ini sesuai dengan temuan Shofiyani et al., (2023) , yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis partisipasi meningkatkan kolaborasi di antara siswa, sekaligus memperkuat motivasi belajar mereka.

3.3 Dampak Film Mimpi Ananda Raih Semesta terhadap Motivasi Siswa

Pemutaran film Mimpi Ananda Raih Semesta (MARS) memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi siswa. Berdasarkan diskusi yang dilakukan setelah pemutaran film, banyak siswa yang merasa terinspirasi untuk lebih menghargai pendidikan meskipun menghadapi berbagai kesulitan. Dari kuesioner yang disebar, 75% siswa menyatakan bahwa film ini sangat memotivasi mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi. Media audiovisual mampu menyampaikan pesan kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Pramuswari et al., 2023). Film ini memberikan gambaran tentang betapa pentingnya pendidikan dalam mengubah kehidupan seseorang, terutama bagi anak-anak yang datang dari latar belakang yang kurang beruntung.



Gambar 3. Pemutaran Film Mimpi Ananda Raih Semesta sebagai Media Edukasi

Film "Mimpi Ananda Raih Semesta (MARS)" memberikan dampak signifikan terhadap perubahan persepsi siswa mengenai pendidikan. Media audiovisual tidak hanya menyampaikan pesan melalui cerita yang menarik, tetapi juga merangsang emosi siswa untuk berempati dan memotivasi diri mereka sendiri (Lindawati & Chintanawati, 2021). Media audiovisual sangat efektif dalam membangun koneksi emosional dengan audiens, sehingga siswa tidak hanya memahami pesan yang disampaikan, tetapi juga terinspirasi untuk bertindak. Dalam konteks ini, film MARS menjadi katalisator untuk membangun kesadaran bahwa pendidikan adalah alat untuk mengatasi keterbatasan ekonomi dan sosial. Sebagai contoh, banyak siswa yang terinspirasi oleh karakter utama dalam film yang berhasil meraih impian meskipun menghadapi berbagai rintangan. Diskusi kelompok setelah pemutaran film memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pandangan dan memahami nilai pendidikan dari perspektif mereka sendiri. (Khusna et al., 2021) menemukan bahwa diskusi setelah penggunaan media audiovisual dapat memperkuat pembelajaran melalui refleksi mendalam, sehingga siswa lebih memahami dan menginternalisasi pesan yang diterima.

3.4 Peran Seminar Pendidikan dalam Meningkatkan Kesadaran dan Motivasi Siswa

Seminar yang diselenggarakan memberikan dampak yang sangat positif terhadap persepsi siswa tentang pendidikan. Sebanyak 85% siswa mengaku merasa lebih termotivasi untuk melanjutkan pendidikan setelah mendengarkan seminar tersebut. Dalam sesi tanya jawab, banyak siswa yang mengungkapkan berbagai kendala yang mereka hadapi, seperti keterbatasan ekonomi dan kurangnya dukungan keluarga, dan mereka mencari solusi yang bisa mereka terapkan untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian (Hidayatullah et al., 2024)

menunjukkan bahwa seminar edukatif yang dirancang secara interaktif dapat mengubah persepsi siswa terhadap pendidikan, meningkatkan rasa percaya diri, dan membantu mereka melihat pendidikan sebagai investasi masa depan.



Gambar 4. Seminar Motivasi untuk Mendorong Kesadaran Pendidikan

Seminar edukasi yang dilaksanakan tidak hanya memberikan wawasan, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri siswa. Seminar motivasi berfungsi sebagai intervensi efektif untuk mengubah mindset siswa, terutama mereka yang merasa putus asa terhadap masa depan pendidikan mereka. Selain itu, seminar ini juga memberikan panduan praktis untuk mengatasi hambatan-hambatan, seperti bagaimana mengakses beasiswa atau memanfaatkan peluang pendidikan nonformal. Hal ini sangat penting karena sering kali siswa di daerah dengan akses pendidikan rendah merasa tidak memiliki pilihan selain berhenti sekolah. Dengan adanya sesi seminar ini, mereka dibekali dengan pandangan bahwa pendidikan adalah hak yang dapat diraih oleh siapa pun, tanpa memandang latar belakang ekonomi.

3.5 Peningkatan Kesadaran tentang Pentingnya Pendidikan

Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kesadaran siswa tentang pentingnya pendidikan. Sebanyak 90% siswa mengaku memperoleh pemahaman baru mengenai nilai pendidikan serta manfaat jangka panjangnya. Mereka mulai menyadari bahwa pendidikan bukan sekadar memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana utama dalam mengembangkan keterampilan hidup yang diperlukan di masa depan. Program ini juga menegaskan pentingnya sinergi antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pendidikan anak-anak (Widati & Herawati, 2020).

Keberhasilan program ini terlihat dari perubahan sikap siswa terhadap pendidikan. Sebelum kegiatan, banyak siswa merasa pesimis tentang masa depan pendidikan mereka akibat kendala ekonomi dan sosial. Namun, melalui pendekatan yang tepat, program ini mampu menjawab kebutuhan mereka secara langsung (Rinjani et al., 2021). Media audiovisual, permainan edukatif, dan seminar motivasi terbukti menjadi kombinasi yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pendekatan interaktif ini juga lebih unggul dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Lebih lanjut, hasil program ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dapat menjadi model efektif dalam meningkatkan kesadaran pendidikan di daerah pedesaan (Risal et al., 2024). Selain itu, program ini menyoroti betapa pentingnya keterlibatan keluarga dan komunitas dalam setiap intervensi pendidikan. Dengan mengadopsi pendekatan kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai elemen masyarakat, program ini tidak hanya memberikan dampak langsung bagi siswa, tetapi juga menciptakan efek berkelanjutan yang memperkuat nilai pendidikan di komunitas secara keseluruhan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, program ini berhasil meningkatkan kesadaran, motivasi, dan partisipasi siswa terhadap pentingnya pendidikan serta upaya pencegahan putus sekolah. Melalui kombinasi metode permainan edukatif, pemutaran film motivasi, dan seminar pendidikan, siswa tidak hanya mendapatkan wawasan baru tetapi juga mengalami perubahan sikap yang signifikan terhadap pendidikan.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 90% siswa aktif berpartisipasi dalam setiap sesi kegiatan, dengan 80% siswa merasa permainan edukatif membantu mereka memahami materi lebih baik, 75% siswa terinspirasi oleh film motivasi, dan 85% siswa lebih termotivasi setelah seminar pendidikan. Selain itu, terjadi penurunan siswa dengan motivasi rendah dari 35% menjadi 10%, yang menegaskan bahwa pendekatan yang digunakan dalam program ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kesuksesan program ini juga menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas dalam mendukung pendidikan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan partisipatif yang digunakan dalam program ini dapat menjadi model intervensi yang efektif untuk diterapkan di daerah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam bidang pendidikan. Untuk memastikan dampak jangka panjang, disarankan adanya evaluasi berkala, program pendampingan lanjutan, serta peningkatan keterlibatan keluarga dan masyarakat dalam mendukung keberlanjutan pendidikan anak-anak.

Daftar Pustaka

- Abduh, M., Basiru, A. A., Narayana, M. W., Safitri, N., & Fauzi, R. (2022). Potret pendidikan di daerah terpencil Kampung Manceri Cigudeg Kabupaten Bogor. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(1), 291–300. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i1.1364>
- Al-Sheeb, B., Abdulwahed, M., & Hamouda, A. (2018). Impact of first-year seminar on student engagement, awareness, and general attitudes toward higher education. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 10(1), 15–30. <https://doi.org/10.1108/jarhe-01-2017-0006>
- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir, A. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1238. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3634>
- Annas, I., & Permana, I. (2022). Science learning with the Qur'an and hadith through audiovisual media (video) to improve concept mastery and religious attitude. *Journal of Science Education and Practice*, 6(2), 107–118. <https://doi.org/10.33751/jsep.v6i2.5855>
- Casnovas, M., Ruiz-Munzón, N., & Buil, M. (2021). Higher education: The best practices for fostering competences for sustainable development through the use of active learning methodologies. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 23(3), 703–727. <https://doi.org/10.1108/ijshe-03-2021-0082>
- Deria, A., Nisja, I., & Tatalia, R. (2024). The effect of audio-visual media on the skills of translating negotiation text from dialogue form to narrative form of phase e students of un p laboratory development high school. *Nawala Education*, 1(5), 14–22. <https://doi.org/10.62872/2ryvd720>

- Enramika, T., Riadi, M. I., Priyanto, D., Muanifah, A., Suhartati, & Ridwan. (2023). Membangun kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan melalui kuliah kerja nyata di Desa Maju Jaya Kecamatan Pelepat Ilir Kabupaten Bungo Jambi. *Lumbung Ngabdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 43–46. <https://doi.org/10.51806/ngabdi.v1i2.69>
- Faradiba, F., & Nomleni, M. (2024). Analisis indikator pendidikan di Indonesia periode 1994–2022. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(1), 121–128. <https://doi.org/10.54082/jupin.273>
- Frederich, R., Nurhayati, N., & Purba, S. (2023). Peranan pendidikan dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 28(1), 123–136. <https://doi.org/10.35760/eb.2023.v28i1.7227>
- Hakim, Z., & Hamzah, M. (2022). The impact of audiovisual learning media to religiosity of the student in Islamic history class. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Science*, 1(4), 127–132. <https://doi.org/10.47679/202220>
- Indrawati, C., Ninghardjanti, P., Dirgatama, C., & Wirawan, A. (2022). The effect of practicum learning based audiovisual on students' learning outcomes in Indonesian vocational secondary school. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(1), 403. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i1.21762>
- Jannah, S., & Sontani, U. (2018). Sarana dan prasarana pembelajaran sebagai faktor determinan terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 210. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Kembaren, R. F., Setiawan, H., & Nugroho, A. (2023). Kolaborasi komunitas dan keluarga dalam meningkatkan partisipasi pendidikan di daerah terpencil: Studi kasus di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Pembangunan Sosial*, 5(3), 215–232. <https://doi.org/10.7454/jps.v5i3.1289>
- Khusna, F. N., Fitriana, D., Amalia, N. N., Rahmawati, F. P., & Utami, R. D. (2021). Ladies program: Media komunikasi pembelajaran dan budaya belajar antara orang tua dan guru di sekolah. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), 77–85. <https://doi.org/10.23917/blbs.v3i1.14161>
- Leong, J., Al Katuuk, U., & Iroth, S. (2022). Telaah pendidikan karakter tokoh Tupon-Sekar dalam film “MARS” (Mimpi Ananda Raih Semesta) sutradara Sahrul Gibran implikasinya dalam pembelajaran sastra. *Kompetensi*, 2(11), 1780–1789. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v2i11.5362>
- Lindawati, Y. I., & Chintanawati, S. M. N. (2021). Analisis wacana: Representasi perjuangan perempuan dalam mengejar pendidikan pada film MARS (Mimpi Ananda Raih Semesta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 3(1), 51–62. <https://doi.org/10.23887/jpsu.v3i1.35842>
- Moridu, I., Doloan, A., Fitriani, F., Posumah, N., Hadiyati, R., Kune, D., & Yadasang, R. (2023). Pemberdayaan masyarakat melalui inovasi sosial dan kewirausahaan sosial dalam menangani masalah sosial. *Eastasouth Journal of Effective Community Services*, 2(1), 42–53. <https://doi.org/10.58812/ejecs.v2i01.143>
- Mulia, P., & Kurniati, E. (2023). Partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini di wilayah pedesaan Indonesia. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3663–3674. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4628>

- Olivia, A. P., Rani, A. R., Laoli, W. J. S., Fadhillah, F., Masud, M. A., Ananda, T., Adinda, L. J., Janzen, A. I., Linpas, N., & Khairani, F. (2024). Analisis dampak sosial dan ekonomi terhadap rendahnya minat pendidikan di Desa Kemuning Muda: Peran program KKN dalam peningkatan kesadaran pendidikan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2434–2441. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1247>
- Putri, B. G. R., Irfan, M., & Santoso, M. B. (2021). Upaya peningkatan kesadaran pentingnya melanjutkan pendidikan terhadap anak dan remaja putus sekolah di RT 04/RW 05 Kelurahan Kebon Kangkung Kota Bandung. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.24198/focus.v3i2.31796>
- Rejekiingsih, T., Najma, H. N., Yanti, I. W., Sukaningtyas, S. M., & Faizah, A. N. (2024). Pemberdayaan pendidikan anak melalui program CERMAT (Cerdas Melalui Belajar Bersama) di Panularan. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(1), 2531–2537. <https://doi.org/10.59837/w0qek714>
- Rofi'i, Y. (2024). Kemiskinan pedesaan dan angka partisipasi sekolah di Indonesia. *Jurnal EMT Kita*, 8(2), 783–791. <https://doi.org/10.35870/emt.v8i2.2446>
- Rusandi, M., Theo, A., Sijabat, A., Sitindaon, C., Tindaon, E., Tesalonika, M., ... & Ananda, S. (2023). Pendampingan bimbingan belajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa SD di Kelurahan Bagan Keladi, Dumai, Provinsi Riau. *Journal of Community Engagement Research for Sustainability*, 3(3), 157–163. <https://doi.org/10.31258/cers.3.3.157-163>
- Shofiyani, A., Aisa, A., Nisa', K., Lubab, M. A. I., Khotimah, K., & Hajiroh, Y. N. (2023). Meningkatkan kreativitas dan membangkitkan minat belajar peserta didik dengan lomba cerdas cermat di Desa Sidomulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 15–19. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v4i1.3155>
- Sidek, S., & Khan, H. (2018). The impact of human capital investment towards labour productivity: Evidence from Malaysia. *Labuan Bulletin of International Business and Finance (LBIBF)*, 16, 15–24. <https://doi.org/10.51200/lbibf.v16i.1639>
- Siswanto, S., Waruwu, M., Halida, H., & Enawaty, E. (2024). Studi komparatif implementasi supervisi pendidikan di sekolah dasar pada wilayah perkotaan dan pedesaan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1746–1755. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.768>
- Sofiani, N., Frinaldi, A., Magriasti, L., & Wahyuni, Y. (2024). Kebijakan desentralisasi pendidikan serta implementasi dalam pendidikan di Indonesia. *Menara Ilmu*, 18(1). <https://doi.org/10.31869/mi.v18i1.5273>
- Sudarwati, E., Kesuma, B. A., & Unsiyah, F. (2023). Menekan angka putus sekolah dan pernikahan dini. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(3), 678–689.
- Wati, A., & Sahid, S. (2022). Factors influencing parents' awareness of children's education investment: A systematic review. *Sustainability*, 14(14), 8326. <https://doi.org/10.3390/su14148326>
- Wijayanto, F., Hidayatunnajah, A., & Lestari, A. (2024). Pengembangan inovasi sekolah alam: Upaya meningkatkan literasi anak di pedesaan. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(1), 106–118. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i1.21447>