

# Integrasi Numerasi Kreatif Dan Kolase Dalam Pembelajaran Anak Di Sanggar Belajar

<sup>1)</sup> Nadiya Shufinnafsiya\*, <sup>2)</sup>Asri Putri Anugraini,

<sup>1,2)</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Insan Budi Utomo, Malang Indonesia

Email Corresponding: [nadiyashufi@gmail.com](mailto:nadiyashufi@gmail.com)\*

Received: Juni 7 2026, Accepted: Juni 10 2026, Published: Juni, 18 2026

## INFORMASI ARTIKEL (10PT)

### ABSTRAK (10PT)

**Kata Kunci:**  
numerasi kreatif,  
kolase  
pembelajaran anak  
kreativitas,  
pengabdian masyarakat

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan numerasi dan kreativitas anak melalui integrasi numerasi kreatif dan kolase di Sanggar Belajar Bersama. Kegiatan dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan numerasi anak serta perlunya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sasaran kegiatan merupakan 20 peserta aktif dari 36 anak binaan yang terdiri atas anak usia taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan teknik observasi, dokumentasi, dan pendampingan langsung. Kegiatan meliputi worksheet berhitung dan mewarnai, permainan edukatif, estafet soal, senam, serta pembuatan kolase menggunakan kertas origami. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar, pemahaman numerasi dasar, serta kreativitas anak yang terlihat dari keterlibatan aktif peserta dan hasil karya kolase yang dihasilkan. Kegiatan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan kreativitas anak.*

### ABSTRACT

**Keywords:**  
creative numeracy,  
collage  
children's learning  
creativity  
community service

*This community service activity aims to improve children's numeracy and creativity skills through the integration of creative numeracy and collage at the Joint Learning Center. The activity was motivated by the low numeracy skills of children and the need for interactive and fun learning. The target of the activity was 20 active participants from 36 foster children consisting of kindergarten and elementary school aged children. The method used was a participatory approach with observation, documentation, and direct mentoring techniques. Activities included counting and coloring worksheets, educational games, question relays, gymnastics, and collage making using origami paper. The results of the activity showed an increase in learning participation, basic numeracy understanding, and children's creativity as seen from the active involvement of participants and the resulting collage work. This activity can be an alternative innovative learning to support the development of children's cognitive abilities and creativity.*

*This is an open access article under the CC-BY-SA license.*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung perkembangan kemampuan anak, terutama pada usia taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Pada tahap perkembangan tersebut, anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, motorik, serta kreativitas yang menjadi dasar bagi proses belajar pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu melalui aktivitas yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta membantu anak memahami konsep-konsep dasar dengan lebih mudah. Selain kemampuan akademik, kreativitas juga perlu dikembangkan sejak dini karena berperan dalam membantu anak mengekspresikan ide, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya yang bermanfaat. Azizah dan Wardhani (2022) menjelaskan bahwa stimulasi yang tepat dapat mendukung perkembangan kreativitas anak secara optimal sehingga anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada anak-anak di Sanggar Belajar Bersama Malang (S2BM) yang merupakan lembaga belajar nonformal dengan jumlah 36 anak binaan. Peserta yang aktif mengikuti kegiatan sebanyak 20 anak yang terdiri atas jenjang TK dan SD dengan rentang usia sekitar 5–12 tahun. Berdasarkan hasil observasi awal, anak-anak memiliki antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan bermain dan aktivitas praktik. Namun, sebagian peserta masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan operasi hitung dasar, khususnya perkalian sederhana. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang menarik apabila hanya dilakukan melalui pemberian materi dan latihan soal secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa peserta mudah kehilangan fokus dan kurang aktif selama proses pembelajaran.

Secara sosial dan lingkungan, Sanggar Belajar Bersama memiliki potensi yang cukup baik dalam mendukung pembelajaran kreatif bagi anak. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif bergerak, serta antusias ketika diberikan kegiatan yang melibatkan pembelajaran dalam permainan, dan aktivitas keterampilan tangan. Potensi tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui integrasi numerasi kreatif dan kolase dalam pembelajaran anak. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, tetapi juga kreativitas dan keterampilan motorik anak. Kemampuan numerasi merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting dikembangkan sejak usia dini.

Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga kemampuan memahami konsep angka dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran numerasi yang dikemas secara kreatif dapat membantu anak memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pada kegiatan pengabdian ini, permasalahan yang ditemukan menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan numerasi dan kreativitas secara bersamaan.

Pembelajaran numerasi sering kali dianggap sulit dan kurang menarik apabila hanya dilakukan melalui latihan soal secara konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik anak agar proses belajar menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah numerasi kreatif melalui aktivitas berhitung yang dipadukan dengan kegiatan visual dan permainan edukatif.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan melalui integrasi numerasi kreatif dan kolase dalam pembelajaran anak. Kegiatan numerasi dilaksanakan melalui aktivitas berhitung dan mewarnai menggunakan *worksheet* interaktif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta. Selain itu, kegiatan kolase menggunakan potongan kertas origami diterapkan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak. Fitri dan Mayar (2020) menyatakan bahwa kegiatan kolase dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas menempel dan menyusun bentuk. Sementara itu, Nurjanah dan Muthmainah (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media kreatif dapat memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan kreativitas anak.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada pembelajaran numerasi, tetapi juga dipadukan dengan berbagai permainan edukatif dan aktivitas gerak yang menyenangkan, seperti senam bersama dan permainan estafet menjawab soal. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan tidak monoton sehingga anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias. Melalui kegiatan ini, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam karena tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif dalam bidang numerasi, tetapi juga menambah wawasan mengenai budaya, lingkungan, dan pengetahuan umum secara menyenangkan.

Kegiatan menunjukkan bahwa peserta lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dan aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung. Peserta terlihat lebih berani menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta aktif berinteraksi selama kegiatan berlangsung. Selain membantu meningkatkan pemahaman materi, kegiatan belajar sambil bermain juga mendukung perkembangan kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, dan keterampilan sosial peserta. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi, kreativitas, partisipasi belajar, dan kepercayaan diri anak melalui integrasi numerasi kreatif dan kolase dalam pembelajaran di Sanggar Belajar Bersama Malang (S2BM). Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada lingkungan pendidikan nonformal.

## II. MASALAH

Sanggar belajar merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal yang berperan penting dalam mendukung perkembangan kemampuan akademik dan kreativitas anak. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di lokasi pengabdian masyarakat, ditemukan beberapa permasalahan yang berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan numerasi dan kreativitas peserta didik.

Permasalahan pertama adalah rendahnya minat dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran numerasi. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan latihan soal menyebabkan anak mudah merasa bosan sehingga kurang aktif dalam proses belajar. Akibatnya, kemampuan memahami konsep dasar numerasi, seperti mengenal angka, menghitung, dan menyelesaikan masalah sederhana masih perlu ditingkatkan. Permasalahan kedua adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kegiatan belajar di sanggar sebagian besar masih menggunakan buku dan lembar kerja tanpa adanya media kreatif yang dapat meningkatkan keterlibatan anak. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang menyenangkan dan belum mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik.

Kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran juga belum berkembang secara optimal. Anak-anak masih jarang memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya melalui kegiatan seni yang terintegrasi dengan materi pembelajaran. Padahal, kreativitas merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Fasilitas dan bahan pembelajaran yang tersedia juga masih terbatas. Penggunaan alat peraga edukatif dan bahan praktik yang mendukung pembelajaran aktif belum maksimal sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan pembelajaran numerasi dengan kegiatan kolase kreatif. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar konsep numerasi secara menyenangkan, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kepercayaan diri dalam berkarya.

---

### III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Sanggar Belajar Bersama Malang (S2BM) dengan sasaran anak usia 5–12 tahun yang berasal dari jenjang taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD). Dari total 36 anak binaan yang terdaftar, sebanyak 20 anak berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pelaksanaan program menggunakan metode partisipatif dengan pendekatan learning through play (belajar sambil bermain) yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran (Royani & Suryana, 2023).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu observasi awal, persiapan kegiatan, pelaksanaan program, dan evaluasi.

#### a. Observasi

Tahap observasi dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta, kebutuhan pembelajaran, serta potensi yang dimiliki anak-anak di lokasi kegiatan. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar peserta dan diskusi dengan pengelola sanggar. Hasil observasi menjadi dasar dalam penyusunan program dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

#### b. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan meliputi penyusunan materi pembelajaran, pembuatan worksheet numerasi, penyediaan media kolase, serta penyiapan alat dan bahan pendukung kegiatan. Selain itu, dilakukan pembagian tugas tim pelaksana dan penyusunan instrumen evaluasi berupa lembar observasi dan dokumentasi kegiatan.

#### c. Pelaksanaan Program

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian yang dilakukan, yaitu pembelajaran numerasi kreatif, permainan edukatif, dan pelatihan kolase. Pada pembelajaran numerasi kreatif, peserta mengerjakan worksheet yang mengintegrasikan aktivitas berhitung dan mewarnai, di mana hasil perhitungan digunakan sebagai acuan dalam menentukan warna pada gambar yang disediakan. Pada permainan edukatif, kegiatan diawali dengan senam bersama sebagai aktivitas pembuka, kemudian dilanjutkan dengan permainan estafet soal yang memadukan materi numerasi dasar dan pengetahuan umum. Pada pelatihan kolase, peserta membuat karya dengan menempelkan potongan kertas origami pada pola gambar yang telah disediakan serta mengombinasikan warna sesuai kreativitas masing-masing.

#### d. Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian hasil kegiatan peserta. Observasi digunakan untuk mengamati partisipasi, keterlibatan, kerja sama, dan kepercayaan diri peserta selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, sedangkan hasil worksheet numerasi dan karya kolase digunakan untuk menggambarkan ketercapaian tujuan kegiatan.

#### e. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan tingkat partisipasi peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, kemampuan menyelesaikan worksheet numerasi, keterlibatan dalam permainan

edukatif, serta kemampuan menghasilkan karya kolase. Selain itu, peningkatan keaktifan, kerja sama, dan kepercayaan diri peserta selama proses pembelajaran juga menjadi indikator ketercapaian program..

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Sanggar Belajar Bersama Malang (S2BM) dengan melibatkan 20 peserta aktif dari total 36 anak binaan yang terdaftar. Peserta terdiri atas anak usia taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) dengan karakteristik kemampuan yang beragam. Kegiatan dilaksanakan melalui empat kali pertemuan yang mencakup tahap observasi, pelaksanaan program, pendampingan, serta evaluasi kegiatan. Program yang dilaksanakan mengintegrasikan pembelajaran numerasi kreatif, permainan edukatif, serta pelatihan kolase sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan kreativitas peserta.

Berdasarkan hasil observasi awal, peserta telah mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sanggar, termasuk pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan numerasi dasar. Namun, proses pembelajaran yang dilaksanakan masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional dan belum banyak melibatkan media maupun aktivitas yang bersifat interaktif. Di sisi lain, kegiatan yang bertujuan mengembangkan kreativitas peserta masih didominasi oleh aktivitas mewarnai, sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi kreativitas melalui berbagai bentuk keterampilan lainnya masih terbatas. Oleh karena itu, program pengabdian ini dirancang dengan mengintegrasikan pembelajaran numerasi kreatif dan kegiatan kolase sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi.

##### a. Numerasi Kreatif melalui *Worksheet* Berhitung dan Mewarnai

Pelaksanaan numerasi kreatif dilakukan menggunakan worksheet interaktif yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta. Anak tingkat TK diberikan soal penjumlahan sederhana, sedangkan peserta tingkat SD diberikan soal perkalian dasar. Setelah memperoleh jawaban, peserta diminta mencocokkan hasil perhitungan dengan kode warna yang tersedia kemudian mewarnai gambar sesuai petunjuk yang diberikan.



Gambar 1. Peserta mengerjakan *worksheet* numerasi kreatif



Gambar 2. Hasil *worksheet* peserta

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran. Aktivitas berhitung yang dipadukan dengan mewarnai membuat peserta lebih tertarik untuk menyelesaikan tugas dibandingkan pembelajaran yang hanya berisi latihan soal. Sebagian besar peserta terlihat fokus selama proses pengerjaan serta berusaha menyelesaikan setiap soal yang diberikan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 95% peserta berhasil menyelesaikan *worksheet* hingga selesai.

Perubahan perilaku belajar peserta juga mulai terlihat selama kegiatan berlangsung. Beberapa peserta yang pada awal kegiatan cenderung pasif dan kurang percaya diri mulai berani menjawab pertanyaan serta aktif meminta bantuan ketika mengalami kesulitan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan partisipasi peserta dalam proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan temuan Azizah dan Wardhani (2022) yang menyatakan bahwa stimulasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam kegiatan belajar sekaligus mendukung perkembangan kreativitasnya.

#### b. Permainan Edukatif dan Estafet Soal

Kegiatan selanjutnya dilakukan melalui senam bersama dan permainan edukatif berupa estafet soal. Kegiatan senam dilaksanakan sebagai pembuka untuk meningkatkan semangat, konsentrasi, dan kesiapan peserta sebelum memasuki kegiatan inti.



Gambar 3. Kegiatan senam bersama peserta

Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti permainan estafet. Pada kegiatan ini, peserta secara bergantian berlari menuju pos soal kemudian menjawab pertanyaan yang telah disediakan.

Soal yang diberikan tidak hanya berkaitan dengan numerasi, tetapi juga mencakup pengetahuan umum seperti pengenalan pahlawan nasional, rumah adat, buah-buahan, dan sayuran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta.



Gambar 4. Permainan estafet soal

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian pembelajaran yang diberikan. Keterlibatan peserta terlihat melalui keaktifan dalam mengikuti permainan, berdiskusi, serta bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Suasana belajar yang interaktif mendorong peserta untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran sekaligus melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial.

Kegiatan yang dilaksanakan juga memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri peserta. Pada awal kegiatan, beberapa peserta masih terlihat kurang yakin saat diminta menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Namun, seiring berlangsungnya kegiatan, peserta mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan tampil di depan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan partisipasi aktif dapat mendukung perkembangan kepercayaan diri peserta selama proses belajar berlangsung.

c. Pelatihan Kolase Menggunakan Kertas Origami

Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan kolase menggunakan potongan kertas origami. Setiap peserta memperoleh lembar pola gambar yang kemudian dihias dengan menempelkan potongan origami sesuai kreativitas masing-masing.



---

Gambar 5. Pelaksanaan kegiatan kolase

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas kolase. Anak-anak terlihat menikmati proses memilih warna, menyusun potongan kertas, serta menempelkan origami pada gambar yang tersedia. Dan setiap peserta menghasilkan karya dengan kombinasi warna dan susunan yang berbeda.



Gambar 6. Hasil kegiatan kolase

Hasil karya kolase yang dihasilkan peserta menunjukkan variasi warna, pola penempelan, dan susunan potongan origami yang beragam. Setiap peserta mengerjakan pola gambar yang berbeda sehingga menghasilkan karya dengan karakteristik dan tampilan yang unik. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan kolase memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengekspresikan ide, memilih kombinasi warna, serta mengembangkan kreativitas sesuai dengan imajinasi dan preferensi masing-masing.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Fitri dan Mayar (2020) yang menyatakan bahwa kegiatan kolase dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus melalui aktivitas menempel dan menyusun bentuk secara terarah. Selain itu, penggunaan media kreatif dalam pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreativitasnya secara lebih optimal (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

### **Ketercapaian Sasaran Kegiatan**

Tingkat ketercapaian kegiatan diukur melalui observasi langsung, dokumentasi kegiatan, hasil pengerjaan worksheet, serta hasil karya kolase peserta. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar indikator keberhasilan kegiatan telah tercapai dengan baik. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketercapaian Sasaran Kegiatan

Indikator Ketercapaian	Jumlah	Persentase
Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan	20 anak	100%
Berpartisipasi aktif selama kegiatan	20 anak	100%
Menyelesaikan worksheet numerasi	19 anak	95%
Mengikuti permainan edukatif dan estafet soal	20 anak	100%
Menyelesaikan karya kolase	20 anak	100%
Menunjukkan kerja sama dan kepercayaan diri selama kegiatan	20 anak	100%

Berdasarkan Tabel 1, kegiatan pengabdian menunjukkan tingkat ketercapaian yang sangat baik. Selain ketercapaian secara kuantitatif, perubahan juga terlihat pada aspek perilaku dan partisipasi peserta. Anak-anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani menjawab pertanyaan, serta menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik dibandingkan saat observasi awal. Kegiatan yang mengintegrasikan numerasi kreatif, permainan edukatif, dan kolase memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta tidak hanya memperoleh pemahaman materi, tetapi juga kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan sosial, dan keterampilan motorik.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada penggabungan aspek numerasi dan kreativitas dalam satu rangkaian pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan tersebut membuat peserta lebih mudah menerima materi karena proses belajar dilakukan melalui aktivitas yang dekat dengan dunia anak. Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan usia dan kemampuan peserta yang cukup beragam sehingga beberapa anak memerlukan pendampingan lebih intensif. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pembagian tugas pendamping dan pemberian bantuan secara bertahap selama kegiatan berlangsung.

Secara umum, kegiatan pengabdian berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan partisipasi belajar, kemampuan numerasi dasar, kreativitas, serta kepercayaan diri peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi numerasi kreatif dan kolase memiliki potensi untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada lingkungan pendidikan nonformal maupun kegiatan pendampingan belajar anak secara berkelanjutan.

## V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui integrasi numerasi kreatif dan kolase dalam pembelajaran anak di Sanggar Belajar Bersama Malang (S2BM) berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Program yang meliputi kegiatan berhitung dan mewarnai menggunakan worksheet, permainan edukatif, senam bersama, serta pelatihan kolase mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti seluruh rangkaian program dengan antusias. Sebanyak 95% peserta berhasil menyelesaikan worksheet numerasi yang diberikan, sedangkan seluruh peserta mampu menyelesaikan karya kolase dengan baik. Selain itu, kegiatan yang dilaksanakan mampu meningkatkan partisipasi belajar, keberanian dalam menjawab pertanyaan, kerja sama antarpeserta, serta kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan kolase juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang melibatkan eksplorasi warna, bentuk, dan penyusunan media secara langsung.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada pengintegrasian aspek numerasi dan kreativitas dalam satu rangkaian pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan masih menghadapi keterbatasan berupa perbedaan usia dan kemampuan peserta yang cukup beragam serta belum terlibatnya seluruh anak binaan yang terdaftar di sanggar. Oleh karena itu, kegiatan serupa dapat dikembangkan melalui penambahan variasi media pembelajaran, perluasan materi numerasi, serta pelaksanaan program secara berkelanjutan agar manfaat yang diperoleh peserta dapat berlangsung dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, F. H. L., & Wardhani, J. D. (2022). Pengaruh Pemberian Stimulasi terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6245–6257.
- Azizah, S. N., Fatolah, I., Yuliwulandana, N., Rizqiyani, R., & Erviani, V. (2022). Upaya meningkatkan kreativitas menggunakan media kolase di Kelompok B TK Aisyiyah Kauman Metro. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 33–41.
- Fitri, D. H. A., & Mayar, F. (2020). Pelaksanaan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Hidayah, H., Sutarto, J., & Aeni, K. (2023). Pembelajaran Literasi Numerasi Anak Usia Dini Berbasis Kemitraan Keluarga di PAUD. *Jurnal Obsesi*, 7(4), 4431–4440.
- Khasanah, YN, & Ichsan, I. (2019). Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase pada Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4 (1), 69–84.
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3592>
- Putri, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi*, 7(6), 7181–7190.
- Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 7(1), 17–26.
- Sari, S. A., & Fauziah, P. Y. (2022). Pengaruh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains terhadap Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 2453–2461.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2020). Analisis kemampuan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 351–358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- edit union mergers. *Journal of International Financial Markets, Institutions and Money*, 9(3), 285–301.
- Ghauri, P., Grønhaug, K., & Strange, R. (2010). *Research Methods in Business Studies*, 4 uppl. Harlow, Storbritannien: Pearson Education Limited.
- Hasson, D., & Arnetz, B. B. (2005). Validation and findings comparing VAS vs. Likert scales for psychosocial measurements. *International Electronic Journal of Health Education*, 8, 178–192.
- Hunt, H. K. (1977). *Conceptualization and measurement of consumer satisfaction and dissatisfaction*: Marketing Science Institute.
- Johnson, E., & Karley, J. (2018). *Impact of Service Quality on Customer Satisfaction. Case study: Liberia Revenue Authority*. Retrieved from <http://hig.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1246475&dswid=8140>
- Jones, M. A., & Suh, J. (2000). Transaction-specific satisfaction and overall satisfaction: an empirical analysis. *Journal of services Marketing*.
- Khan, M. M., & Fasih, M. (2014). Impact of service quality on customer satisfaction and customer loyalty: Evidence from banking sector. *Pakistan Journal of Commerce and Social Sciences (PJCSS)*, 8(2), 331–35