

WORKSHOP KREATIF MENGENAL JENIS KAPAL MELALUI METODE ORIGAMI DAN GAME EDUKASI DI PANTI ASUHAN ASSALAFIAH

**Putri Nur Rahayu^{1*}, Mustika Kurnia Mayangsari², Teguh Junian Kuswanto³,
Ekananda Sulistyo Putra⁴, Anggarjuna Puncak Pujiputra⁵,
Thomas Brian⁶, Ardhon Rakhmadi⁷**

^{1,2,3,4,5,6}Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Surabaya

⁷Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur, Surabaya

E-mail: putri.nur@ppns.ac.id^{1*}, mustikakurnia@ppns.ac.id², tjunian@ppns.ac.id³,
ekanandaputr@ppns.ac.id⁴, anggarjunapuncak@ppns.ac.id⁵, thomasbrian@ppns.ac.id⁶,
ardhon.rakhmadi.fasilkom@upnjatim.ac.id⁷

Abstrak

Pengenalan dunia maritim dan jenis-jenis kapal sejak dini penting untuk menumbuhkan minat generasi muda, termasuk anak-anak di panti asuhan yang seringkali memiliki keterbatasan akses terhadap media pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai jenis kapal kepada anak-anak di Panti Asuhan Assalafiah melalui pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode workshop kreatif yang intensif dan berorientasi pada hasil nyata (*outcome-oriented*). Kegiatan diawali dengan penyampaian materi teori secara singkat dan padat, dilanjutkan dengan praktik langsung (*hands-on practice*) pembuatan origami kapal serta permainan edukasi di bawah bimbingan instruktur. Evaluasi keberhasilan program diukur melalui analisis komparatif nilai rata-rata kuesioner sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta yang signifikan mengenai jenis-jenis kapal. Anak-anak panti asuhan menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu menyelesaikan karya origami dengan baik sesuai instruksi. Metode origami dan game edukasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pengetahuan maritim anak-anak panti asuhan assalafiah. Program ini disarankan untuk terus dilanjutkan dengan variasi materi maritim lainnya. Kata kunci: workshop kreatif, game edukasi, origami.

Abstract

Early introduction to the maritime world and ship types is crucial for fostering interest in the younger generation, including orphanage children who often lack access to interactive learning media. This community service project aims to introduce various ships to children at the Assalafiah Orphanage through an engaging, easy-to-understand approach. The initiative utilized an intensive, outcome-oriented creative workshop method. It commenced with a concise theoretical session, followed by hands-on practice in ship origami making and educational games guided by instructors. Program success was evaluated by comparing pre-test and post-test average questionnaire scores. Results indicated a significant improvement in participants' understanding of ship types. The children exhibited high enthusiasm and successfully crafted origami according to instructions. In conclusion, origami and educational games are effective interactive learning tools for enhancing maritime knowledge among Assalafiah Orphanage children. Future programs are recommended to sustain this initiative with diverse maritime topics.

Keywords: *creative workshop, educational games, origami.*

1. PENDAHULUAN

Panti asuhan assalafiah merupakan sebuah Lembaga sosial yang berfokus pada pendidikan dan kesejahteraan anak-anak, panti asuhan ini telah menjadi rumah untuk anak dengan jumlah 17 anak. Panti asuhan ini berfokus pada komitmen untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak asuh melalui berbagai program Pendidikan dan ketrampilan [7]. Namun, keterbatasan tenaga pengajar dan relawan yang bisa membantu dalam Pendidikan dan pengembangan ketrampilan anak-anak asuh menjadi halangan peningkatan komitmen yang berfokus pada Pendidikan dan ketrampilan. Peran serta perguruan tinggi turut serta membantu panti asuhan terutama dalam bidang Pendidikan salah satunya melalui kegiatan pengabdian Masyarakat[1]. Pengabdian yang dilakukan saat ini berupaya meningkatkan peran pelatihan dan workshop untuk meningkatkan motivasi, inovasi, dan kreativitas dari anak-anak panti asuhan assalafiah untuk meningkatkan pemahaman kognitif dalam pengenalan jenis-jenis kapal laut[2].

Pada pengabdian ini, para pengajar berfokus pada metode pembelajaran Workshop kreatif. Metode workshop kreatif sudah terbukti berhasil untuk memberikan dampak positif bagi siswa[3], Pada pengabdian ini kombinasi workshop kreatif dengan metode origami dan game edukasi diharapkan akan menghasilkan pemahaman siswa dalam memahami jenis-jenis kapal laut dengan baik. Untuk meningkatkan pemahaman pengenalan kapal laut, Anak di panti asuhan assalafiah diberikan Teknik pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Kegiatan ini merangsang imajinasi dan ketrampilan motorik yang sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang kognitif dan psikologis mereka.

Sebagai negara maritim terbesar di dunia, Indonesia memiliki potensi kelautan yang sangat kaya. Namun, pengetahuan dasar mengenai dunia maritim termasuk jenis-jenis kapal dan fungsinya seringkali belum menjadi topik yang populer di kalangan anak-anak [8]. Mengenal wawasan kemaritiman sejak dini menjadi Langkah penting untuk menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap identitas bangsa. Akan tetapi, dalam penyampaian materi yang bersifat teoritis seringkali membuat anak-anak cepat merasa bosan [9].

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Metode origami (seni lipat kertas) dipilih karena terbukti efektif dalam melatih motorik, kesabaran, ketelitian, serta melatih otak kanan anak [5]. Pada pengabdian ini metode origami dikombinasikan dengan game edukasi. Kombinasi dari kedua metode diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang partisipatif, melatih kerja sama tim, dan memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan [6]. Berdasarkan pemikiran tersebut, pengabdian dengan judul “Workshop Kreatif Mengenal Jenis Kapal Melalui Metode Origami dan Game Edukasi”. Kegiatan pengabdian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan baru tentang maritim, tetapi juga sarana hiburan yang edukatif dan memberikan manfaat pengetahuan tentang jenis-jenis kapal laut di panti asuhan Assalafiah.

2. METODE PELAKSANAAN

Pada pengabdian ini menggunakan metode workshop, metode ini terdapat beberapa Langkah yaitu : 1) Persiapan, 2) Tahap pelaksanaan (*Implementation phase*), 3) Tahap Evaluasi[4].

1) Persiapan

Pada tahap persiapan, sebelum melakukan pengabdian dilakukan: 1) observasi: melakukan survei terlebih dahulu ke panti asuhan assalafiah untuk melihat kondisi sasaran (anak-anak panti) contohnya menentukan jumlah peserta dan mengurus surat perizinan dengan pengurus panti asuhan assalafiah, 2) Penyusunan materi: merancang materi pengenalan jenis-jenis kapal laut contohnya kapal penumpang, kapal kargo, kapal perang, dan kapal penangkap ikan, 3) Penyiapan alat dan bahan, 4) Pembuatan panduan pengenalan jenis-jenis kapal.

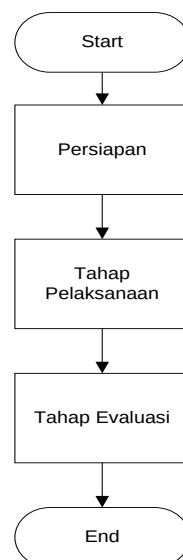
2) Tahap Pelaksanaan (*Implementation Phase*)

Pada tahap ini, step pertama apersepsi (pre-test sebelum materi pengabdian), step kedua pemaparan materi interaktif dengan metode origami dan game edukasi. Pada step pemaparan materi interaktif terdapat dua sesi yaitu workshop origami yaitu peserta didampingi fasilitator mempraktikkan langsung pembuatan origami, sesi kedua yaitu game edukasi contohnya mengadakan permainan interaktif misalnya tebak kapal (mencocokkan bentuk origami / gambar kapal dengan fungsinya) atau lomba membuat kapal origami tercepat.

3) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur Tingkat keberhasilan, efektivitas, dan dampak dari kegiatan workshop yang telah dilakukan di panti asuhan assalafiah. Proses evaluasi difokuskan pada aspek utama yaitu : 1) Evaluasi kognitif dan psikomotorik peserta dengan mengukur sejauh mana anak-anak mampu menyerap materi pengenalan jenis-jenis kapal dengan melakukan *post test* angket setelah dilakukan pengabdian [10].

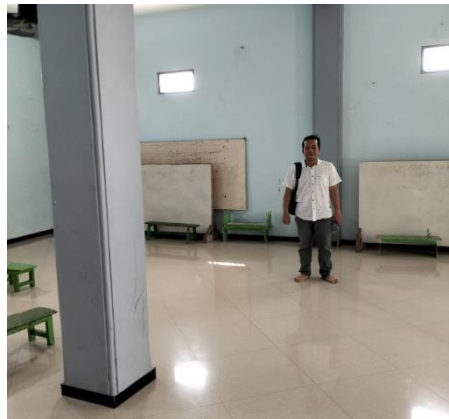
Untuk tahapan pengabdian dapat dilihat pada *flowchart* 1 dibawah ini:



Flowchart 1

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengabdian ini menghasilkan beberapa kegiatan: 1) Persiapan dengan melakukan observasi tempat pengabdian secara langsung yang dapat dilihat pada Gambar 1; 2) Tahap pelaksanaan yang dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5; 3) Tahap evaluasi dengan pretest dan posttest hasil dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Nama Peserta (Inisial)	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	Anak A	40	80
2	Anak B	50	90
3	Anak C	30	70
4	Anak D	60	90
5	Anak E	40	80
6	Anak F	50	100
7	Anak G	30	80
8	Anak H	60	100
9	Anak I	40	70
10	Anak J	50	90
11	Anak K	30	80
12	Anak L	60	90
13	Anak M	40	80
14	Anak N	50	90
15	Anak O	30	70
16	Anak P	60	100
17	Anak Q	40	80
RATA- RATA		45.29	84.71

Pada tabel 1.1 dapat dilihat nilai rata-rata setelah dilakukannya pengabdian atau nilai posttest sebesar 84.71 lebih tinggi dibandingkan nilai pretest sebesar 45.29, dari nilai ini dapat dilihat bahwa metode workshop menggunakan origami dan game edukasi terbukti efektif dalam pemahaman siswa dalam mempelajari hal yang baru terutama pengenalan jenis kapal laut.

4. KESIMPULAN

Metode origami dan game edukasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pengetahuan maritim anak-anak panti asuhan assalafiah dalam mempelajari jenis-jenis kapal laut dengan nilai rata-rata sesudah pengabdian sebesar 84.71 dan nilai rata-rata sebelum pengabdian sebesar 45.29. Program ini disarankan untuk terus dilanjutkan dengan variasi materi maritim lainnya dengan metode workshop yang berbeda.

Daftar Pustaka

- [1] I. Dan, K. Pada, and K. T. D. Manik-manik, "PERAN PELATIHAN DAN WORKSHOP BAGI PENINGKATAN," pp. 59–65.
- [2] K. Dan, P. Teknologi, P. Asuhan, and D. Farroh, "Meningkatkan kreativitas melalui edukasi matematika, kerajinan dan pemanfaatan teknologi di panti asuhan darul farroh," no. 2019, pp. 236–243, 2020.
- [3] H. Ben, D. Maulina, R. Rusnanda, A. Amri, and D. Satria, "Workshop Pengembangan Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Labuhanhaji Timur , Kabupaten Aceh Selatan Tahun 2025," pp. 7–11, 2025.
- [4] N. T. S. Saptadi, "WORKSHOP PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN DAN PEMANFAATAN," no. 19, pp. 93–101, 2021.
- [5] M. N. Sari, "Penggunaan seni lipat kertas (origami) untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif pada anak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 88–95, 2021.

- [6] O. P. Pratama dan Q. R. Hakim, "Game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan daya ingat dan kolaborasi tim," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 4, pp. 201–208, 2023.
- [7] A. R. Pratama dan S. Wulandari, "Pentingnya lingkungan asuhan terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak di panti asuhan," *Jurnal Psikologi Anak dan Keluarga*, vol. 9, no. 1, pp. 34–41, 2020.
- [8] H. Susanto dan B. Yulianto, "Edukasi kemaritiman sebagai upaya penguatan karakter bangsa pada anak usia dini," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 8, no. 2, pp. 145–152, 2018.
- [9] D. K. Wardani, "Penerapan metode pembelajaran interaktif untuk mengatasi kebosanan belajar pada anak," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 55–62, 2019.
- [10] T. Hidayat dan M. R. Anwar, "Instrumen evaluasi *pre-test* dan *post-test* dalam mengukur tingkat keberhasilan program pengabdian masyarakat," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, vol. 6, no. 2, pp. 110–118, 2022.