JURNAL ALTIFANI
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

Rumah Residensi Bocah: Creative Education Project untuk Meningkatkan Grit Pada Siswa SD

Children's Residency House: Creative Education Project to Foster Grit in Primary School Pupils

Helga Graciani Hidajat[1]*, Ranti Novianti[2], Seli Septiana Pratiwi[3], Paramytha Magdalena Sukarno Putri[4], Retno Sulistiyaningsih[1], Raissa Dwifandra Putri[1], Kautsar Ali Jauhari[1], Ikrar Boy Tama Saragi[1], Fransisca Gisella Ayu Rahmadani[1]

[1] Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
[2] Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
[3] Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
[4] Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
*e-mail: helga.graciani.fpsi@um.ac.id

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
12.10.2026	27.10.2026	07.11.2026	12.11.2026

Abstract: *Grit involves sustained effort and interest in pursuing long-term goals. This community service program aimed to implement Rumah Residensi Bocah: Creative Education Project, which integrated creative activities and mindfulness practices to support grit development fifth-grade students at SDN Sukoharjo 2 in Malang City, Indonesia. The program comprised preparation, development of a facilitator module and a student activity book, implementation of five learning sessions, and descriptive evaluation of qualitative data from observations, activity documentation, and completed activity books. During the sessions, students participated in discussions and educational games, identified their aspirations and strengths, described strategies for calming themselves, and developed simple action plans. Observations of the card-tower activity also indicated attempts to continue the task and revise strategies after setbacks. These responses illustrate learning processes relevant to perseverance during the activities. The program produced resources that may be reused to support character education in schools. However, the descriptive evaluation does not establish changes in grit over time or the effectiveness of the program. Follow-up evaluation is needed to examine whether these responses are sustained beyond the sessions.*
Keywords*: community service; creative education project; elementary school; grit; mindfulness.*

Abstrak: Penguatan karakter *grit* menjadi salah satu upaya penting dalam mendukung peserta didik agar mampu mempertahankan usaha dan mencapai tujuan jangka panjang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan Rumah Residensi Bocah: *Creative Education Project* berbasis *mindfulness* untuk mendukung penguatan *grit* pada siswa kelas V SDN Sukoharjo 2 Kota Malang. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pengembangan Modul Fasilitator dan Buku Aktivitas Peserta, implementasi lima sesi pembelajaran, serta evaluasi secara deskriptif kualitatif melalui observasi, dokumentasi, dan hasil pengisian buku aktivitas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta berpartisipasi aktif, mampu mengenali cita-cita dan potensi diri, memahami pentingnya regulasi emosi, serta menunjukkan sikap pantang menyerah dalam menyelesaikan tantangan. Program ini juga menghasilkan Modul Fasilitator dan Buku Aktivitas yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung keberlanjutan pembelajaran karakter di sekolah. Pendekatan ini berpotensi menjadi alternatif pendidikan karakter yang kreatif, reflektif, dan partisipatif.
Kata kunci: *creative education project*; *grit*; *mindfulness*; pengabdian kepada masyarakat; sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan untuk bertahan ketika menghadapi kesulitan, tetap berusaha setelah mengalami kegagalan, serta mempertahankan komitmen terhadap tujuan jangka panjang merupakan salah satu karakter yang berperan penting dalam mendukung keberhasilan individu (Ostovar et al., 2025). Dalam psikologi positif, karakter tersebut dikenal sebagai *grit*, yaitu *perseverance and passion for long-term goals* atau kemampuan individu untuk mempertahankan usaha dan minat terhadap tujuan jangka panjang secara konsisten (Duckworth et al., 2007). Sejak diperkenalkan oleh Duckworth dan kolega, *grit* memperoleh perhatian luas karena dinilai mampu menjelaskan mengapa seseorang tetap bertahan dalam menghadapi hambatan, kegagalan, maupun proses yang panjang ketika berupaya mencapai tujuannya. Berbagai penelitian selanjutnya

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

menunjukkan bahwa *grit* berkontribusi terhadap keberhasilan akademik, retensi belajar, serta kesejahteraan psikologis, sehingga pengembangannya menjadi salah satu perhatian penting dalam dunia pendidikan (Datu, 2021). Pentingnya pengembangan karakter tersebut juga tercermin dalam arah kebijakan pendidikan nasional. Pemerintah menegaskan penguatan karakter sebagai bagian dari Profil Lulusan yang menjadi acuan penyelenggaraan pembelajaran pada satuan pendidikan (Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pend, 2025).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa karakter *grit* memiliki hubungan positif dengan berbagai aspek perkembangan peserta didik. Individu dengan tingkat *grit* yang tinggi cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik, keterlibatan belajar (*academic engagement*) yang lebih tinggi, motivasi belajar yang lebih kuat, serta tingkat retensi pendidikan yang lebih baik. Hasil *integrative review* yang dilakukan Datu (2021) juga menunjukkan bahwa *grit* tidak hanya berkontribusi terhadap pencapaian akademik, tetapi juga berkaitan dengan *well-being*, kesehatan mental, dan berbagai indikator fungsi psikologis positif lainnya. Temuan tersebut diperkuat oleh *systematic review* Ostovar et al. (2025) terhadap 60 penelitian lintas negara yang menunjukkan bahwa individu dengan tingkat *grit* yang tinggi memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mempertahankan usaha, menyelesaikan tantangan akademik, serta mencapai keberhasilan belajar dan kesejahteraan psikologis. Temuan-temuan tersebut semakin memperkuat pentingnya *grit* sebagai salah satu karakter yang perlu dikembangkan dalam lingkungan pendidikan.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan pentingnya *grit* dalam mendukung keberhasilan peserta didik, *grit* bukanlah karakter yang berkembang secara otomatis. Berbagai kajian menunjukkan bahwa perkembangan *grit* dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor internal maupun eksternal, seperti *self-efficacy*, *growth mindset*, *self-control*, motivasi intrinsik, dukungan keluarga, serta lingkungan belajar yang positif (Muhibbin & Wulandari, 2021). Selain itu, Datu (2021) menegaskan bahwa *grit* merupakan karakter yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar, dukungan lingkungan, dan intervensi psikologis yang tepat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan memiliki peran strategis dalam memfasilitasi berkembangnya *grit* melalui pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu pendekatan yang mulai banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk mendukung pengembangan karakter peserta didik adalah *mindfulness*. *Mindfulness* merupakan kemampuan individu untuk memberikan perhatian secara penuh terhadap pengalaman yang sedang dialami pada saat ini dengan sikap terbuka, sadar, dan tanpa memberikan penilaian (Kabat-Zinn, 2003). Sejumlah penelitian melaporkan bahwa penerapan *mindfulness* pada anak usia sekolah berkontribusi terhadap peningkatan regulasi emosi, kemampuan memusatkan perhatian, kesadaran diri (*self-awareness*), serta kemampuan mengelola stres selama proses belajar (Hanuza et al., 2026). Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh latihan *mindfulness* cenderung lebih mampu merespons tantangan dan kegagalan secara adaptif sehingga tetap mempertahankan motivasi dan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, *mindfulness* dipandang sebagai salah satu pendekatan yang berpotensi mendukung berkembangnya *grit* pada peserta didik.

Sejalan dengan berbagai temuan tersebut, pengembangan *grit* pada peserta didik masih memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Di sekolah dasar aspek grit dapat dilihat dari pengalaman bertahan melalui kegiatan yang menantang,mengulangi proses setelah gagal dan menghubungkan usaha yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari dengan tujuan yang ingin dicapai. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami apa itu ketekunan dalam pengalaman belajar yang sesuai dengan usia mereka. Namun ketekunan dalam suatu kegiatan tidak berarti pengembangan minat terhadap tujuan selama waktu.

Pada siswa sekolah dasar, program yang berorientasi pada penguatan grit perlu menerjemahkan tujuan jangka panjang ke dalam aktivitas yang konkret dan dapat dipahami anak,

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

seperti mengenali cita-cita, menjelaskan kemampuan diri, mencoba strategi lain ketika gagal, serta menyusun langkah sederhana untuk terus belajar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan karakter akan lebih efektif apabila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman yang bermakna, aktivitas reflektif, serta interaksi yang mendorong mereka untuk mengenali diri, mengelola emosi, dan menghadapi tantangan secara bertahap. Namun, implementasi program pengembangan *grit* di lingkungan pendidikan masih didominasi oleh pendekatan yang berfokus pada penyampaian materi atau pelatihan yang bersifat sesaat, sehingga kesempatan peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui pengalaman belajar yang berkelanjutan masih relatif terbatas. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan konsep, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang kreatif, partisipatif, dan reflektif. Salah satu inovasi yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah *Creative Education Project*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman belajar kreatif dengan penguatan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi bersama mitra, Rumah Residensi Bocah merupakan komunitas belajar yang berfokus pada pendampingan anak-anak usia sekolah dasar melalui berbagai kegiatan edukatif dan pengembangan karakter. Meskipun demikian, hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa penguatan karakter *grit* belum menjadi bagian dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara terstruktur. Beberapa peserta didik juga menunjukkan kecenderungan mudah kehilangan semangat ketika menghadapi kesulitan, belum memiliki tujuan belajar yang jelas, serta mudah menyerah ketika mengalami hambatan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang secara sistematis melatih ketekunan, daya juang, dan kemampuan mempertahankan komitmen terhadap tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, mitra memerlukan suatu program pembelajaran yang tidak hanya memperkenalkan konsep *grit*, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara langsung melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, tim pengabdian mengembangkan Rumah Residensi Bocah: *Creative Education Project*, yaitu program penguatan karakter yang dirancang untuk membantu meningkatkan *grit* pada siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang kreatif, partisipatif, dan reflektif. Program ini mengintegrasikan pendekatan *mindfulness* ke dalam berbagai aktivitas edukatif sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai pentingnya *grit*, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara langsung. Creative Education Project dilaksanakan melalui lima stasiun pembelajaran yang dirancang secara bertahap, meliputi pengenalan diri, pengembangan potensi, pengelolaan emosi, ketahanan menghadapi tantangan, serta penyusunan langkah mencapai tujuan. Seluruh aktivitas didukung oleh *workbook* reflektif yang memungkinkan peserta didik mendokumentasikan pengalaman belajar, melakukan refleksi diri, serta memantau perkembangan mereka selama mengikuti program. Dengan demikian, proses penguatan karakter tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi berlangsung melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.
Selain berorientasi pada peningkatan *grit* peserta didik, kegiatan ini juga diarahkan untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh Rumah Residensi Bocah. Dengan demikian, luaran kegiatan tidak hanya berupa perubahan pada peserta didik, tetapi juga tersedianya media pembelajaran berupa *workbook* reflektif dan *Creative Education Project* yang dapat direplikasi dalam kegiatan penguatan karakter di masa mendatang.

2. METODE

Program pengabdian masyarakat Rumah Residensi Bocah: *Creative Education Project* dilaksanakan di SDN Sukoharjo 2 Kota Malang dengan sasaran 28 siswa kelas V sekolah dasar. Program dirancang menggunakan pendekatan *Creative Education Project* berbasis *mindfulness* yang mengintegrasikan aktivitas kreatif, permainan edukatif, refleksi diri, dan pengalaman belajar sebagai

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

upaya mendukung penguatan karakter *grit*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu (1) persiapan, (2) pengembangan media, (3) implementasi program, dan (4) evaluasi.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta serta menyusun rencana pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya tim melakukan studi literatur mengenai konsep *grit*, *mindfulness*, perkembangan anak usia sekolah dasar, dan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) sebagai dasar penyusunan program. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan materi, pembagian tugas fasilitator, serta penyusunan alur kegiatan agar pelaksanaan program berjalan secara sistematis.

2.2 Tahap Pengembangan Media

Pada tahap ini tim mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Modul Fasilitator Rumah Residensi Bocah dan Buku Aktivitas Peserta sebagai media utama pelaksanaan program. Modul fasilitator berisi tujuan, langkah pelaksanaan, media, serta panduan pelaksanaan setiap sesi, sedangkan buku aktivitas digunakan sebagai media refleksi peserta selama mengikuti kegiatan. Selain itu, tim juga menyiapkan berbagai media pendukung seperti kartu permainan, alat tulis, lembar aktivitas, poster, dan perlengkapan lain yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap sesi pembelajaran.

2.3 Tahap Implementasi Program

Tahap implementasi merupakan pelaksanaan *Creative Education Project* yang terdiri atas lima sesi pembelajaran, yaitu Menumbuhkan Akar Harapan, Rumah Potensiku, Jangkar Ketenangan, Menara Tahan Banting, dan Peta Langkahku. Setiap sesi dirancang secara bertahap untuk membantu peserta mengenali cita-cita, memahami potensi diri, melatih regulasi emosi melalui aktivitas berbasis *mindfulness*, menghadapi tantangan melalui permainan edukatif, serta menyusun langkah sederhana sebagai bentuk komitmen dalam mencapai tujuan. Selama kegiatan berlangsung, peserta didampingi oleh fasilitator yang memberikan arahan, memfasilitasi diskusi, serta membimbing peserta dalam mengisi buku aktivitas sebagai media refleksi.

Pelaksanaan program dibatasi oleh alokasi waktu setiap sesi, sebagaimana disajikan pada tabel berikut. Alokasi tersebut mencakup pengarahan fasilitator, pelaksanaan aktivitas utama, serta refleksi dan pengisian buku aktivitas. Rincian waktu dilaporkan berdasarkan jadwal atau catatan pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1. Alokasi waktu pelaksanaan program Rumah Residensi Bocah: *Creative Education Project*

Sesi	Aktivitas utama	Durasi
1 Menumbuhkan Akar Harapan	Pohon Harapan dan refleksi cita-cita	20 menit
2 Rumah Potensiku	Pengenalan kelebihan dan potensi diri	20 menit
3 Jangkar Ketenangan	Pengenalan emosi dan latihan pernapasan	30 menit
4 Menara Tahan Banting	Permainan menara kartu dan refleksi	30 menit
5 Peta Langkahku	Rencana tindakan dan komitmen pribadi	20 menit

2.4 Evaluasi Program

Evaluasi program dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui observasi, dokumentasi, dan hasil pengisian Buku Aktivitas Peserta pada setiap sesi. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan peserta, partisipasi selama kegiatan, kemampuan bekerja sama, serta respons terhadap setiap aktivitas yang diberikan. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan program dan mendukung deskripsi proses kegiatan. Sementara itu, buku aktivitas digunakan untuk mengidentifikasi pemahaman peserta terhadap materi, kemampuan melakukan refleksi diri, mengenali potensi, menyusun tujuan, serta merencanakan langkah sederhana dalam mencapai cita-

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

cita. Ketiga aspek tersebut menjadi indikator ketercapaian program dalam mendukung penguatan karakter *grit* pada peserta.

Evaluasi berlangsung dalam empat tahap. Pertama,fasilitator menilai keterlibatan para peserta sepanjang sesi-sesi tersebut yang melibatkan diskusi,kolaborasi, penyelesaian tugas dan reaksi saat menghadapi masalah. Kedua, hasil dari buku aktivitas dinilai sesuai dengan tujuan dari setiap sesi yang meliputi pengenalan aspirasi, potensi diri, teknik menenangkan diri sendiri, menerapkan refleksi atas kesulitan dan rencana pencapaian tujuan. Ketiga, dokumen digunakan sebagai pelengkap dari deskripsi aktivitas,media yang digunakan dan keterlibatan para peserta dalam aktivitas tersebut. Akhirnya hasil dari pengamatan dan peninjauan dirangkum dalam narasi yang dilakukan setelah urutan lima sesi demi menjelaskan hubungan antara aktivitas, tanggapan para peserta dan tujuan pembelajaran. Kesimpulan dari penilaian hanya terbatas pada keterlibatan para peserta, pemahaman yang mereka gambarkan dalam buku aktivitas dan perilaku yang konsisten selama aktivitas berlangsung. Hasil tersebut akan digunakan sebagai ilustrasi proses belajar yang berkontribusi pada pengembangan ketekunan namun bukan sebagai bukti perubahan tingkat ketekunan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Program Rumah Residensi Bocah

Program Rumah Residensi Bocah: *Creative Education Project* dilaksanakan dengan berfokus pada pengembangan karakter *grit* siswa sekolah dasar melalui pendekatan *creative education* berbasis *mindfulness*. Program ini disusun berdasarkan modul fasilitator dan buku aktivitas yang dirancang secara sistematis sehingga setiap sesi memiliki tujuan, aktivitas, media, dan refleksi yang saling berkesinambungan. Program tidak hanya menempatkan peserta sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses mengenali diri, merefleksikan pengalaman, serta menyusun strategi untuk mencapai tujuan yang dimiliki. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan program, karakteristik peserta, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan. Kolaborasi antara tim pengabdian dan guru menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga setiap sesi dapat berlangsung sesuai dengan kebutuhan peserta. Guru turut memberikan dukungan selama kegiatan berlangsung, baik dalam pengondisian kelas maupun pendampingan siswa ketika mengikuti setiap aktivitas.

Media utama yang digunakan dalam program ini adalah Buku Aktivitas Rumah Residensi Bocah yang berfungsi sebagai sarana refleksi sekaligus dokumentasi perkembangan peserta selama mengikuti lima sesi kegiatan. Buku aktivitas memuat berbagai lembar kerja yang disesuaikan dengan tema setiap sesi, dimulai dari mengenali harapan, potensi diri, kemampuan mengelola emosi, menghadapi tantangan, hingga menyusun langkah nyata untuk mencapai cita-cita. Susunan aktivitas tersebut dirancang secara bertahap agar peserta memperoleh pengalaman belajar yang berkesinambungan. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap aktivitas. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta dalam diskusi kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, partisipasi saat permainan edukatif, serta kesungguhan mengisi setiap lembar refleksi pada buku aktivitas. Dokumentasi kegiatan juga memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan secara mandiri maupun melalui kerja sama kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat partisipatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk aktif membangun pemahamannya sendiri.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636



Gambar 1. Luaran Program Rumah Residensi Bocah berupa Modul Fasilitator dan Buku Aktivitas yang digunakan sebagai media implementasi *Creative Education Project* berbasis *mindfulness* untuk meningkatkan *grit* pada siswa sekolah dasar.

Gambar 1. memperlihatkan Modul Fasilitator dan Buku Aktivitas Peserta. Modul digunakan untuk memandu tujuan dan langkah kegiatan, sedangkan buku aktivitas menyediakan ruang bagi siswa untuk menulis dan menggambar hasil refleksi. Kedua perangkat menghubungkan panduan pelaksanaan dengan respons tertulis peserta, sehingga pembelajaran dan evaluasi dapat diuraikan menurut tujuan setiap sesi.

Penggunaan buku aktivitas menjadi salah satu komponen yang memberikan kontribusi penting selama pelaksanaan program. Berbeda dengan metode penyampaian materi secara konvensional, peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan fasilitator, tetapi juga secara langsung menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi melalui berbagai aktivitas menulis, menggambar, dan refleksi. Hasil pengisian buku aktivitas menunjukkan bahwa peserta mampu mengidentifikasi cita-cita yang ingin dicapai, mengenali potensi yang dimiliki, mengungkapkan tantangan yang pernah dialami, serta menyusun langkah-langkah sederhana sebagai bentuk komitmen dalam mencapai tujuan tersebut. Proses refleksi tersebut menjadi indikator bahwa peserta tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mulai menginternalisasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan *Creative Education Project* yang diterapkan dalam program ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran satu arah. Setiap sesi dikembangkan melalui kombinasi aktivitas reflektif, permainan edukatif, diskusi kelompok, dan penugasan individual sehingga peserta memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman secara langsung (*experiential learning*). Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai pentingnya kegigihan (*grit*), tetapi juga diberi ruang untuk mempraktikkan sikap tersebut dalam berbagai aktivitas yang dirancang secara kontekstual sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

3.2 Pelaksanaan *Creative Education* Project pada Setiap Sesi

Program Rumah Residensi Bocah dilaksanakan melalui lima sesi yang saling berkesinambungan. Setiap sesi dirancang untuk membangun aspek-aspek pembentuk *grit* secara bertahap melalui pengalaman belajar yang kreatif, reflektif, dan partisipatif. Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh pemahaman tidak hanya melalui penjelasan fasilitator, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang diperoleh selama mengikuti setiap aktivitas.

Sesi 1: Menumbuhkan Akar Harapan

Sesi pertama difokuskan pada pengenalan tujuan hidup dan harapan peserta melalui aktivitas Pohon Harapan. Pada kegiatan ini peserta diminta menuliskan cita-cita, impian, maupun harapan yang ingin mereka capai pada media berbentuk daun, kemudian menempelkannya pada poster pohon yang telah disediakan oleh fasilitator. Selain itu, peserta juga mengisi lembar refleksi pada buku aktivitas mengenai sejauh mana usaha yang telah dilakukan dalam mencapai tujuan tersebut. Aktivitas ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai serta mulai menyadari pentingnya usaha sebagai proses untuk mewujudkan cita-cita. Pohon Harapan yang dipenuhi berbagai daun berisi impian peserta menjadi representasi visual

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

mengenai keberagaman aspirasi yang dimiliki siswa sekaligus menjadi media yang meningkatkan motivasi intrinsik untuk terus belajar. Antusiasme peserta terlihat ketika mereka secara bergantian menempelkan hasil tulisannya pada poster dan menceritakan alasan memilih cita-cita tersebut kepada teman-temannya. Melalui aktivitas tersebut, peserta belajar bahwa setiap tujuan memerlukan proses dan usaha yang berkelanjutan. Pembelajaran ini sejalan dengan konsep *grit* yang menekankan pentingnya konsistensi minat (*consistency of interest*) dan kegigihan (*perseverance of effort*) dalam mencapai tujuan jangka panjang. Dengan demikian, sesi pertama berfungsi sebagai fondasi yang membangun orientasi tujuan sebelum peserta mempelajari keterampilan lain pada sesi berikutnya.



Gambar 2. Peserta mengikuti aktivitas Pohon Harapan sebagai media untuk mengenali cita-cita dan tujuan yang ingin dicapai.

Pada aktivitas Pohon Harapan, siswa menuliskan cita-cita dan menempelkannya pada poster pohon dengan pendampingan fasilitator (Gambar 2). Kegiatan ini memberi bentuk visual pada tujuan yang ingin dicapai peserta. Relevansinya terhadap grit terletak pada pengenalan arah usaha; foto menunjukkan pelaksanaan aktivitas, sedangkan isi aspirasi dijelaskan berdasarkan tulisan dan respons peserta.

Sesi 2: Rumah Potensiku

Sesi kedua bertujuan membantu peserta mengenali potensi diri sebagai modal dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada sesi sebelumnya. Melalui aktivitas Rumah Potensiku, peserta diajak mengidentifikasi kelebihan, kemampuan yang dimiliki, serta aspek yang masih perlu dikembangkan. Seluruh hasil refleksi dituangkan ke dalam buku aktivitas sehingga setiap peserta dapat melihat gambaran mengenai dirinya secara lebih utuh. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta terlihat antusias mengisi setiap bagian pada lembar aktivitas. Fasilitator memberikan pendampingan melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana agar peserta lebih mudah mengenali kemampuan maupun pengalaman positif yang pernah dimiliki. Pendekatan ini membantu peserta memahami bahwa setiap individu memiliki potensi yang berbeda dan setiap potensi dapat terus berkembang apabila disertai usaha yang konsisten.

Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengidentifikasi kelebihan diri, seperti kemampuan menggambar, berhitung, berolahraga, maupun membantu orang tua di rumah. Selain itu, peserta juga mulai menyadari adanya aspek yang masih perlu diperbaiki, misalnya menjadi lebih disiplin, lebih rajin belajar, serta lebih berani menyampaikan pendapat di depan kelas. Kemampuan melakukan refleksi terhadap kekuatan dan kelemahan diri menjadi langkah awal dalam membangun *growth mindset*, yaitu keyakinan bahwa kemampuan dapat berkembang melalui proses belajar dan latihan yang berkelanjutan. Temuan tersebut sejalan dengan pendekatan *Creative Education Project* yang menempatkan peserta sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas reflektif. Ketika anak mampu mengenali potensi yang dimiliki, mereka cenderung

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

memiliki keyakinan yang lebih tinggi terhadap kemampuan dirinya sehingga lebih siap menghadapi berbagai tantangan selama proses mencapai tujuan.

Sesi 3: Jangkar Ketenangan

Sesi ketiga difokuskan pada pengembangan kemampuan *mindfulness* melalui aktivitas Jangkar Ketenangan. Pada sesi ini peserta dikenalkan pada pentingnya mengenali emosi, mengelola pikiran, serta menenangkan diri ketika menghadapi situasi yang menimbulkan tekanan. Aktivitas dilakukan melalui latihan pernapasan sederhana, diskusi mengenai pengalaman sehari-hari, serta refleksi pada buku aktivitas. Pelaksanaan sesi berlangsung secara interaktif. Fasilitator mengajak peserta menceritakan pengalaman ketika merasa marah, sedih, kecewa, atau takut, kemudian mendiskusikan berbagai cara yang dapat dilakukan agar tetap tenang sebelum mengambil keputusan. Pendekatan tersebut membantu peserta memahami bahwa setiap emosi merupakan hal yang wajar, namun perlu dikelola dengan cara yang tepat.

Selama proses refleksi, peserta mampu menghubungkan materi yang diberikan dengan pengalaman yang pernah dialami di lingkungan sekolah maupun di rumah. Beberapa peserta menuliskan cara sederhana yang dapat dilakukan ketika menghadapi masalah, seperti menarik napas dalam-dalam, berbicara kepada guru atau orang tua, serta berusaha berpikir lebih tenang sebelum bertindak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep *mindfulness* secara teoritis, tetapi mulai mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mengenai pengelolaan emosi menjadi bagian penting dalam pengembangan *grit*. Individu yang mampu mengelola emosi secara adaptif cenderung lebih mampu bertahan ketika menghadapi kesulitan serta tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan. Oleh karena itu, sesi ini menjadi penghubung antara kemampuan mengenali diri dengan kemampuan menghadapi tantangan yang dipelajari pada sesi berikutnya.

Sesi 4: Menara Tahan Banting

Sesi keempat merupakan salah satu aktivitas yang paling menarik perhatian peserta karena memadukan permainan edukatif dengan pembelajaran mengenai kegigihan (*perseverance*). Peserta diminta bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun menara menggunakan kartu remi dengan aturan tertentu. Aktivitas tersebut menuntut konsentrasi, koordinasi, komunikasi, serta kemampuan menyusun strategi secara bersama-sama. Pada awal permainan, sebagian besar kelompok mengalami kesulitan karena menara yang telah dibangun beberapa kali roboh sebelum mencapai target yang ditentukan. Kondisi tersebut memunculkan berbagai respons dari peserta, mulai dari rasa kecewa, tertawa, hingga keinginan untuk segera mencoba kembali. Fasilitator kemudian mengajak peserta melakukan refleksi mengenai pengalaman tersebut dan menghubungkannya dengan situasi nyata ketika menghadapi kegagalan dalam belajar maupun kehidupan sehari-hari. Menariknya, hampir seluruh kelompok memilih untuk memperbaiki strategi dan kembali membangun menara setelah mengalami kegagalan. Peserta mulai membagi tugas, menentukan siapa yang bertugas menyusun kartu, serta mengurangi gerakan yang dapat mengganggu keseimbangan menara. Perubahan strategi tersebut menunjukkan bahwa peserta mulai belajar dari pengalaman sebelumnya dan tidak berhenti ketika menghadapi hambatan.

Setelah permainan selesai, peserta mengisi lembar refleksi pada buku aktivitas mengenai pengalaman selama membangun menara. Sebagian besar peserta menuliskan bahwa mereka belajar untuk lebih sabar, tidak mudah menyerah, bekerja sama dengan teman, serta terus mencoba hingga berhasil. Refleksi tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai *grit*. Pengalaman belajar melalui simulasi seperti ini memungkinkan peserta merasakan secara langsung bahwa keberhasilan sering kali diperoleh melalui proses mencoba berulang kali. Dengan demikian, konsep kegigihan tidak hanya dipahami sebagai materi yang dijelaskan oleh fasilitator, tetapi juga dialami sendiri oleh peserta selama aktivitas berlangsung.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636



Gambar 3. Peserta bekerja sama menyusun menara kartu sebagai simulasi menghadapi tantangan dan melatih ketekunan dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Gambar 3. menunjukkan siswa menyusun menara kartu dalam kelompok. Susunan kartu menuntut koordinasi dan kehati-hatian saat melanjutkan bangunan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta mencoba kembali dan memperbaiki strategi ketika menara roboh. Usaha melanjutkan tugas tersebut memberikan contoh praktik ketekunan dalam menghadapi kesulitan selama kegiatan berlangsung.

Sesi 5: Peta Langkahku

Sesi terakhir berfungsi sebagai tahap integrasi seluruh pengalaman belajar yang telah diperoleh peserta selama mengikuti program. Melalui aktivitas Peta Langkahku, peserta diminta menyusun langkah-langkah sederhana yang akan dilakukan untuk mencapai cita-cita serta menuliskan komitmen pribadi sebagai bentuk tindak lanjut setelah program berakhir. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat lebih percaya diri dibandingkan sesi awal. Hal tersebut terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan kembali cita-cita yang dimiliki, hambatan yang mungkin dihadapi, serta strategi yang akan dilakukan untuk mengatasinya. Peserta juga menyelesaikan bagian penutup pada buku aktivitas berupa surat untuk diri sendiri, kalimat komitmen, serta janji untuk terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Hasil pengisian buku aktivitas menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun target sederhana yang realistis sesuai dengan usia mereka, seperti belajar lebih rajin, membantu orang tua, mengurangi rasa malas, maupun berlatih secara rutin sesuai bidang yang diminati. Meskipun target yang dituliskan masih sederhana, aktivitas tersebut menjadi langkah awal dalam membentuk kebiasaan menetapkan tujuan (*goal setting*) sejak usia sekolah dasar. Sebagai penutup, peserta memperoleh sertifikat mini sebagai simbol telah menyelesaikan seluruh rangkaian perjalanan dalam Program Rumah Residensi Bocah. Pemberian sertifikat tidak dimaksudkan sebagai bentuk kompetisi, melainkan sebagai apresiasi terhadap proses belajar dan komitmen peserta dalam mengikuti setiap sesi kegiatan.

3.3 Dampak Program terhadap Peserta

Pelaksanaan Program Rumah Residensi Bocah menunjukkan bahwa pendekatan *Creative Education Project* mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Selama lima sesi kegiatan, peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung melalui diskusi, permainan edukatif, pengisian buku aktivitas, serta refleksi terhadap pengalaman pribadi. Pendekatan tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami oleh peserta. Salah satu temuan yang menonjol selama pelaksanaan program adalah tingginya partisipasi peserta dalam setiap aktivitas. Antusiasme terlihat ketika peserta berdiskusi bersama kelompok, menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, maupun menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

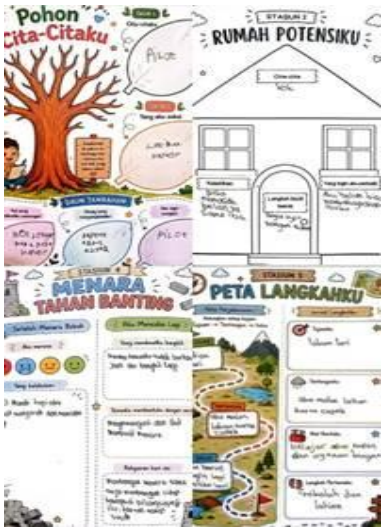
fasilitator. Suasana kelas yang interaktif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi.



Gambar 4. Peserta mengisi buku aktivitas sebagai media refleksi selama mengikuti setiap sesi Program Rumah Residensi Bocah.

Aktivitas menulis dan menggambar dalam buku peserta ditampilkan pada Gambar 4. Media tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk menuangkan pemahaman dalam bentuk yang mudah digunakan anak. Evaluasi tidak berhenti pada keterlibatan saat mengisi buku, melainkan memperhatikan kesesuaian isi jawaban dengan tujuan sesi dan hubungan yang dibuat peserta dengan pengalaman mereka.

Selain itu, penggunaan buku aktivitas memberikan ruang bagi peserta untuk melakukan refleksi secara bertahap. Berdasarkan hasil pengisian workbook, sebagian besar peserta mampu mengidentifikasi cita-cita, mengenali potensi diri, memahami pentingnya mengelola emosi, serta menyusun langkah sederhana yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan pada setiap sesi menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengingat materi yang diberikan, tetapi juga mulai menghubungkannya dengan pengalaman pribadi yang mereka alami sehari-hari.



Gambar 5. Contoh hasil pengisian buku aktivitas peserta yang menunjukkan refleksi mengenai tujuan, potensi diri, strategi menghadapi tantangan, serta komitmen untuk mencapai cita-cita.

Gambar 5 menampilkan contoh hasil pengisian beberapa bagian buku aktivitas. Bagian cita-cita dan potensi diri memperlihatkan arah serta modal usaha yang dikenali peserta; bagian tantangan dan peta langkah memuat refleksi tugas serta rencana tindakan. Contoh ini digunakan untuk

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

memperjelas bentuk respons peserta, sedangkan uraian keseluruhan hasil tetap merujuk pada buku aktivitas yang ditelaah.

Program ini juga memperlihatkan bahwa aktivitas berbasis pengalaman (*experiential learning*) seperti permainan Menara Tahan Banting mampu membantu peserta memahami makna kegigihan melalui pengalaman langsung. Peserta mengalami proses gagal, mencoba kembali, memperbaiki strategi, hingga akhirnya berhasil menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Pengalaman tersebut menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kerja sama, ketekunan, dan pantang menyerah. Secara keseluruhan, implementasi Program Rumah Residensi Bocah menunjukkan bahwa kombinasi antara media pembelajaran kreatif, aktivitas reflektif, serta pendampingan fasilitator mampu mendukung proses internalisasi nilai-nilai *grit* pada siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menjadi dasar bahwa pendekatan *Creative Education Project* memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai salah satu model penguatan karakter di lingkungan sekolah maupun dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

3.4 Pembahasan

Pelaksanaan Program Rumah Residensi Bocah: *Creative Education Project* menunjukkan bahwa penguatan karakter tidak harus dilakukan melalui penyampaian materi secara konvensional, melainkan dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna. Selama lima sesi kegiatan, peserta memperoleh kesempatan untuk mengenali diri, menetapkan tujuan, mengelola emosi, menghadapi tantangan, hingga menyusun langkah nyata untuk mencapai cita-cita. Rangkaian aktivitas tersebut disusun secara bertahap sehingga setiap sesi saling melengkapi dalam membangun karakter *grit* pada peserta. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Creative Education Project* yang mengintegrasikan aktivitas kreatif dengan proses refleksi diri sehingga peserta tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan nilai-nilai yang dipelajari. Temuan tersebut sejalan dengan hasil *systematic review* Hanuza et al. (2026) yang menunjukkan bahwa integrasi aktivitas mindfulness dalam pembelajaran mampu meningkatkan fokus belajar, kesadaran diri (*self-awareness*), regulasi emosi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggabungan pendekatan *mindfulness* dan aktivitas kreatif dalam *Creative Education Project* menjadi landasan yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Hasil pengabdian masyarakat ini juga selaras dengan pemberian intervensi mindfulness terdahulu. Intervensi berbasis kesadaran diri dapat meningkatkan grit melalui pelatihan perhatian dan kesadaran pikiran dan emosi yang secara teori akan memungkinkan usaha yang lebih besar dalam mengatasi rintangan (Mattila et al., 2020; Mohebi et al., 2022; Rusli et al., 2023). Intervensi mindfulness acceptance commitment telah meningkatkan tingkat grit peserta dibandingkan dengan kelompok kontrol aktif, efeknya dipertahankan hingga empat minggu setelah intervensi (Mohebi et al., 2022). Mattila et al. (2020) juga menyimpulkan bahwa intervensi mindfulness gratitude mindset pertumbuhan telah meningkatkan grit di antara peserta. Rusli et al. (2023) juga menyimpulkan bahwa grit telah meningkat melalui intervensi konseling kelompok berdasarkan terapi kognitif berbasis mindfulnesss.

Secara konseptual, intervensi berbasis mindfulness berpotensi meningkatkan grit dengan melatih individu menyadari pikiran dan perasaan yang muncul saat menghadapi kesulitan, mengenali pola pikir yang menghambat, serta mengarahkan kembali perhatian pada tujuan yang ingin dicapai (Rusli et al., 2023). Kesadaran tersebut dapat membantu individu mengelola respons emosional terhadap tekanan sehingga lebih mampu melanjutkan tugas secara bertahap dan mempertahankan usaha (Mattila et al., 2020). Dalam program yang memadukan mindfulness, penerimaan, dan komitmen, individu juga belajar menerima pengalaman yang tidak nyaman sambil tetap melakukan tindakan yang sesuai dengan nilai dan tujuan pribadi (Mohebi et al., 2022). Rangkaian proses tersebut dapat mendukung ketekunan menghadapi hambatan dan keberlanjutan usaha menuju

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

tujuan jangka panjang, sehingga memberikan penjelasan psikologis mengenai potensi pengembangan grit.

Temuan selama kegiatan memperlihatkan bahwa peserta mampu mengidentifikasi tujuan pribadi melalui aktivitas Pohon Harapan. Kemampuan menetapkan tujuan merupakan salah satu fondasi penting dalam pengembangan *grit* karena individu memerlukan arah yang jelas agar mampu mempertahankan usaha dalam jangka panjang. Duckworth et al. (2007) mendefinisikan *grit* sebagai kombinasi antara *perseverance of effort* dan *consistency of interest*, yaitu kemampuan mempertahankan usaha dan minat terhadap tujuan jangka panjang. Oleh karena itu, aktivitas yang mendorong peserta mengenali cita-cita sejak usia sekolah dasar menjadi langkah awal dalam membangun orientasi terhadap tujuan yang ingin dicapai.

Selain membantu peserta menetapkan tujuan, kegiatan Rumah Potensiku memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali kekuatan maupun aspek yang masih perlu dikembangkan. Proses refleksi tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu mengevaluasi dirinya secara sederhana melalui pengalaman sehari-hari. Kemampuan mengenali potensi diri memiliki peran penting dalam membangun keyakinan bahwa setiap individu mampu berkembang apabila terus berusaha. Muhibbin & Wulandari (2021) menjelaskan bahwa perkembangan *grit* dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti *self-efficacy*, *growth mindset*, *self-control*, serta lingkungan belajar yang mendukung. Dengan demikian, aktivitas refleksi mengenai potensi diri yang dilakukan selama program berpotensi menjadi salah satu pengalaman belajar yang mendukung berkembangnya karakter tersebut. Temuan ini juga mendukung hasil kajian Ostovar et al. (2025) yang menjelaskan bahwa *grit* berkaitan erat dengan motivasi belajar, keterlibatan akademik, dan kemampuan individu menghadapi tantangan. Oleh karena itu, aktivitas yang mendorong peserta mengenali potensi diri dapat menjadi langkah awal dalam membangun keyakinan untuk terus berusaha mencapai tujuan meskipun menghadapi berbagai hambatan.

Pendekatan berbasis *mindfulness* yang diterapkan melalui sesi Jangkar Ketenangan juga memberikan kontribusi terhadap proses penguatan karakter peserta. Selama kegiatan, peserta diajak mengenali emosi, melakukan latihan pernapasan sederhana, serta mendiskusikan cara menghadapi situasi yang menimbulkan tekanan. Berdasarkan hasil refleksi pada buku aktivitas, peserta mulai mampu mengidentifikasi strategi sederhana untuk menenangkan diri ketika menghadapi masalah, seperti menarik napas secara perlahan, berbicara kepada orang dewanya, atau berpikir lebih tenang sebelum mengambil keputusan. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa latihan *mindfulness* membantu meningkatkan regulasi emosi, kemampuan memusatkan perhatian, serta ketahanan belajar pada anak usia sekolah. Hasil tersebut memperkuat temuan Hanuza et al. (2026) yang menyatakan bahwa latihan *mindfulness* di lingkungan pendidikan dasar membantu peserta didik mengembangkan perhatian penuh (*present moment awareness*) serta kemampuan mengelola respons emosional ketika menghadapi situasi yang menantang. Kemampuan tersebut menjadi pondasi penting dalam mempertahankan kegigihan selama proses belajar.

Salah satu aktivitas yang memberikan pengalaman belajar paling nyata adalah Menara Tahan Banting. Permainan menyusun menara menggunakan kartu remi menghadirkan situasi yang menuntut peserta menghadapi kegagalan secara langsung. Menara yang berulang kali roboh mendorong peserta untuk memperbaiki strategi, membagi peran, dan mencoba kembali hingga berhasil. Pengalaman tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan aspek *perseverance of effort* secara langsung. Berbeda dengan pembelajaran berbasis ceramah, permainan edukatif memungkinkan peserta membangun pemahaman melalui pengalaman nyata sehingga konsep mengenai kegigihan lebih mudah diinternalisasi. Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok memilih untuk melanjutkan tantangan meskipun mengalami beberapa kali kegagalan, yang mengindikasikan munculnya sikap pantang menyerah dan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Pengalaman belajar berbasis aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembentukan *grit* lebih efektif ketika peserta memperoleh kesempatan mengalami tantangan secara langsung dibandingkan hanya menerima penjelasan teoritis. Aktivitas semacam ini memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan strategi

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

pemecahan masalah, mengevaluasi kesalahan, dan membangun kepercayaan diri melalui pengalaman keberhasilan setelah mengalami kegagalan.

Keberhasilan pendekatan tersebut juga didukung oleh penggunaan buku aktivitas sebagai media refleksi selama program berlangsung. Setiap sesi diakhiri dengan kegiatan menulis pengalaman, perasaan, maupun rencana yang akan dilakukan peserta setelah mengikuti aktivitas. Berdasarkan dokumentasi hasil pengisian workbook, sebagian besar peserta mampu mengisi setiap lembar refleksi secara lengkap sesuai dengan tema masing-masing sesi. Evaluasi Buku Aktivitas Peserta disajikan mengikuti urutan tujuan lima sesi pembelajaran. Pada sesi Menumbuhkan Akar Harapan, penelaahan diarahkan pada cita-cita yang dituliskan dan usaha yang dikaitkan peserta dengan tujuan tersebut. Pada sesi Rumah Potensiku, isi refleksi menunjukkan pengenalan kelebihan diri, seperti menggambar, berhitung, berolahraga, atau membantu orang tua. Peserta juga menyebutkan aspek yang ingin dikembangkan, seperti kedisiplinan, kerajinan belajar, dan keberanian menyampaikan pendapat. Respons ini memperlihatkan isi pemahaman peserta mengenai tujuan dan kemampuan diri.

Pada sesi Jangkar Ketenangan, penelaahan memperhatikan cara yang dituliskan peserta untuk menghadapi emosi atau masalah. Contoh strategi yang dituliskan meliputi menarik napas, berbicara kepada guru atau orang tua, serta berusaha berpikir tenang sebelum bertindak. Pada sesi Menara Tahan Banting, refleksi memuat pelajaran dari pengalaman menyusun menara, yaitu bersabar, bekerja sama, tidak mudah menyerah, dan mencoba kembali. Uraian tersebut menunjukkan bahwa peserta dapat menghubungkan pengalaman aktivitas dengan strategi menghadapi kesulitan, tanpa menyimpulkan bahwa strategi telah menjadi kebiasaan di luar kegiatan.

Pada sesi Peta Langkahku, penelaahan diarahkan pada rencana tindakan sederhana dan komitmen yang dituliskan peserta. Contoh rencana meliputi belajar lebih rajin, membantu orang tua, serta berlatih pada bidang yang diminati. Contoh hasil pengisian beberapa bagian buku aktivitas ditampilkan pada Gambar 5. Secara keseluruhan, respons dalam buku menggambarkan pengenalan tujuan, potensi diri, strategi menghadapi emosi dan kesulitan, serta rencana tindakan. Penyelesaian lembar aktivitas diposisikan sebagai dokumentasi partisipasi dan pemahaman selama program, bukan sebagai pengukuran perubahan grit jangka panjang.

Hal ini menunjukkan bahwa buku aktivitas tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang membantu peserta menginternalisasi pengalaman belajar melalui proses refleksi yang berkesinambungan. Melalui kegiatan tersebut, peserta memperoleh kesempatan untuk menghubungkan pengalaman yang diperoleh selama program dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil pengabdian ini memperkuat temuan Datu (2021) yang menyatakan bahwa *grit* bukan merupakan karakter bawaan yang bersifat tetap, melainkan dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar, dukungan lingkungan, dan intervensi yang tepat. Program Rumah Residensi Bocah dirancang bukan hanya untuk mengenalkan konsep *grit*, tetapi juga menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta mempraktikkan kegigihan, refleksi diri, kerja sama, dan penyusunan tujuan secara langsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas konkret dan pengalaman nyata dibandingkan melalui penyampaian materi secara abstrak.

Selain berdampak pada peserta, program ini juga menghasilkan luaran berupa Modul Fasilitator Rumah Residensi Bocah dan Buku Aktivitas Peserta yang dapat digunakan kembali oleh mitra dalam pelaksanaan program penguatan karakter pada kesempatan berikutnya. Ketersediaan perangkat pembelajaran tersebut menjadi nilai tambah kegiatan pengabdian karena luaran yang dihasilkan tidak berhenti pada pelaksanaan satu kali kegiatan, tetapi memiliki potensi untuk direplikasi maupun dikembangkan pada sasaran yang lebih luas. Modul yang disusun secara sistematis memudahkan guru maupun fasilitator lain untuk melaksanakan setiap sesi sesuai tujuan yang telah dirancang, sedangkan buku aktivitas memungkinkan peserta melakukan refleksi secara mandiri selama mengikuti proses pembelajaran.

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

Selain memberikan manfaat bagi peserta dan mitra, program ini juga berkontribusi terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya Tujuan 4 (*Quality Education*) melalui penyediaan pembelajaran yang inklusif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik. Pengembangan Modul Fasilitator dan Buku Aktivitas juga mendukung keberlanjutan implementasi program di sekolah sehingga inovasi pembelajaran dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Di samping itu, kolaborasi antara tim pengabdian Universitas Negeri Malang dengan SDN Sukoharjo 2 Kota Malang mencerminkan implementasi SDGs Tujuan 17 (*Partnerships for the Goals*) melalui kemitraan dalam pengembangan inovasi pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat (Nations, 2015).

Meskipun demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi keberhasilan program masih dilakukan secara deskriptif melalui observasi selama kegiatan, keterlibatan peserta, serta hasil pengisian buku aktivitas. Oleh karena itu, efektivitas program dalam meningkatkan *grit* belum dapat disimpulkan secara kuantitatif. Selain itu, waktu pelaksanaan yang relatif singkat menyebabkan perubahan perilaku peserta hanya dapat diamati selama proses kegiatan berlangsung. Pada pengembangan berikutnya, program dapat dilengkapi dengan pengukuran menggunakan instrumen psikologis yang sesuai, seperti Short Grit Scale (Grit-S), disertai tindak lanjut beberapa minggu setelah kegiatan berakhir. Dengan demikian, perubahan karakter peserta dapat diamati secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian menunjukkan bahwa *Creative Education Project* berbasis *mindfulness* merupakan pendekatan yang relevan untuk mendukung penguatan karakter *grit* pada siswa sekolah dasar. Kombinasi antara aktivitas kreatif, permainan edukatif, refleksi melalui workbook, dan pendampingan fasilitator mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Program ini tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai pentingnya kegigihan, tetapi juga menyediakan ruang bagi peserta untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam berbagai aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, pendekatan ini memiliki potensi untuk diadaptasi sebagai salah satu model pendidikan karakter pada berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat maupun di lingkungan sekolah.

4. KESIMPULAN

Program Rumah Residensi Bocah: *Creative Education Project* berbasis *mindfulness* telah berhasil diimplementasikan sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat untuk mendukung penguatan karakter *grit* pada siswa kelas V SDN Sukoharjo 2 Kota Malang. Program dilaksanakan melalui lima sesi pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas kreatif, permainan edukatif, latihan *mindfulness*, serta refleksi melalui Buku Aktivitas Peserta. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, dokumentasi, dan hasil pengisian buku aktivitas, peserta menunjukkan keterlibatan yang aktif dalam setiap sesi, mampu mengenali cita-cita dan potensi diri, memahami pentingnya pengelolaan emosi, serta menyusun langkah sederhana sebagai upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kelebihan program ini terletak pada penggunaan pendekatan *Creative Education Project* yang dipadukan dengan aktivitas partisipatif dan media pembelajaran berupa Modul Fasilitator serta Buku Aktivitas Peserta sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong peserta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang diperoleh. Selain itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki potensi untuk dimanfaatkan kembali oleh sekolah sebagai salah satu alternatif program penguatan karakter. Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan karena evaluasi keberhasilan program dilakukan secara deskriptif berdasarkan observasi, dokumentasi, dan hasil pengisian buku aktivitas, sehingga perubahan karakter *grit* peserta belum dapat diukur secara kuantitatif.

Program Rumah Residensi Bocah memiliki potensi untuk dikembangkan pada kegiatan pengabdian berikutnya melalui pelaksanaan dalam jangka waktu yang lebih panjang, jumlah peserta yang lebih luas, serta penggunaan metode evaluasi yang lebih komprehensif. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai efektivitas program

Vol. 6, No. 6 -November 2026, Hal. 3811-3825
DOI: 10.59395/altifani.v6i6.1636

sekaligus memperkuat implementasi pendidikan karakter berbasis *Creative Education Project* di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Datu, J. A. D. (2021). Beyond Passion and Perseverance: Review and Future Research Initiatives on the Science of Grit. Frontiers in Psychology, 11, 545526. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.545526

Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2007). Grit: Perseverance and passion for long-term goals. Journal of Personality and Social Psychology, 92(6), 1087–1101. https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.6.1087

Hanuza, A. A., Afriyadi, M. M., & Fatoni, A. (2026). Mindfulness in Basic Education: A Systematic Review Enhancing Learning Focus (2021–2026). Abjadia : International Journal of Education, 11(1), 378–389. https://doi.org/10.18860/abj.v11i1.40749

Kabat-Zinn, J. (2003). Mindfulness-based interventions in context: Past, present, and future. Clinical Psychology: Science and Practice, 10(2), 144–156. https://doi.org/10.1093/clipsy.bpg016

Mattila, A., DeIuliis, E. D., Martin, R. M., & Grogan, J. (2020). Mindfulness in the occupational therapy classroom: Infusing grit, gratitude practice, and a growth mindset into OT education. *Journal of Occupational Therapy Education*, *4*(4), 1–17. https://doi.org/10.26681/jote.2020.040410

Mohebi, M., Sadeghi-bahmani, D., Zarei, S., Zandi, H. G., & Brand, S. (2022). Examining the effects of mindfulness–acceptance– commitment training on self-compassion and grit among elite female athletes. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *19*(134), 1–16. https://doi.org/10.3390/ijerph19010134

Muhibbin, M. A., & Wulandari, R. S. (2021). The Role of Grit In Indonesian Student. Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity, 3(2), 112–123. https://doi.org/10.32923/psc.v3i2.1725

Nations, U. (2015). *Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. https://sdgs.un.org/2030agenda

Ostovar, S., Hashim, I. H. M., Bagheri, R., Mengying, G., & Susilawati, I. R. (2025). Enhancing Outcomes: A Systematic Review of Grit's Role in Education, Well-being, and Personality. International Journal of Education & Well-Being, 3(2), 237–253. https://doi.org/10.62416/ijwb-69

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pend (2025). https://peraturan.bpk.go.id/Details/322506/permendikdasmen-no-13

Rusli, R., Tanaputra, J. J., & Safitri, J. (2023). Mindfulness-based cognitive therapy to increase grit level: A study on vocational high school students. *KONSELOR*, *12*(4), 326–334.