

**PENINGKATAN KAPASITAS ANAK MELALUI PROGRAM
KELAS KREATIF CODING DI MIFTAHUL HUDA (MIFDA)
CREATIVE HUB DESA MUJUR KECAMATAN KROYA
KABUPATEN CILACAP**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)

Oleh:

EDI ANNURROHMAN
NIM 2017104017

**PROGRAM STUDI PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM
JURUSAN KONSELING DAN PENGEMBANGAN MASYARAKAT
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Edi Annurrohman
NIM : 2017104017
Jenjang : S-1
Program Studi : Pengembangan Masyarakat Islam
Fakultas : Dakwah

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul **Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif Coding Di Miftahul Huda (MIFDA) Creative Hub Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia melakukan penelitian kembali.

Purwokerto, 20 Januari 2025

Yang menyatakan,



Edi Annurrohman

NIM. 2017104017



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553,
www.uinsaizu.ac.id

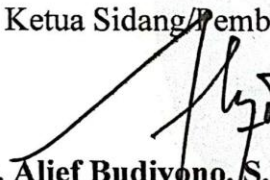
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif *Coding* Di
Miftahul Huda (MIFDA) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya
Kabupaten Cilacap**

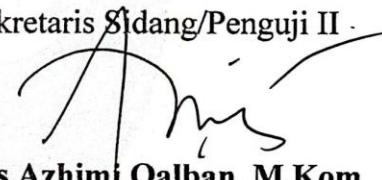
Yang disusun oleh **Edi Annurrohmah** NIM. 2017104017 Program Studi
Pengembangan Masyarakat Islam Jurusan **Konseling dan Pengembangan
Masyarakat**, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin
Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Kamis tanggal **20 Februari 2025** dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial
(S.Sos)** dalam **Pengembangan Masyarakat** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing


Dr. Alief Budiyo, S.Psi., M.Pd

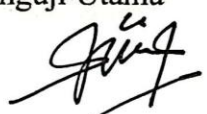
NIP. 197902172009121003

Sekretaris Sidang/Penguji II


Anas Azhimi Qalban, M.Kom

NUPTK. 3744770671130412

Penguji Utama


Dra. Amirotn Solikhah, M.Si

NIP. 196510061993032002

Mengesahkan,

28 Februari 2025

Dekan,




Dr. Mustanul Fuad, M.Ag

NIP. 197412262000031001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Dakwah

UIN Prof. K H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di - Purwokerto

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penelitian skripsi dari :

Nama : Edi Annurrohman
NIM : 2017104017
Jenjang : S-1
Prodi : Pemberdayaan Masyarakat Islam
Fakultas : Dakwah
Judul : Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif *Coding* Di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S Sos). Demikian atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih

Assalamualaikum. Wr. Web

Purwokerto, 20 Januari 2025

Pembimbing

Dr. Alief Budiyo, S.Psi., M.Pd

NIP. 197902172009121003

MOTTO

"Didiklah anak-anakmu, karena mereka diciptakan untuk zaman yang berbeda dengan zamanmu."

(HR. Ali bin Abi Thalib)



**PENINGKATAN KAPASITAS ANAK MELALUI PROGRAM KELAS
KREATIF CODING DI MIFTAHUL HUDA (MIFDA) CREATIVE HUB
DESA MUJUR KECAMATAN KROYA KABUPATEN CILACAP**

Edi Annurrohman

NIM. 2017104017

email: 2017104017@mhs.uinsaizu.ac.id

Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

ABSTRAK

Di era digital yang terus berkembang, anak-anak perlu memiliki keterampilan teknologi agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan tersebut adalah melalui program berbasis teknologi, seperti kelas kreatif *coding* di Mifda Creative Hub. Mifda Creative Hub adalah sebuah pusat pembelajaran kreatif yang berfokus pada pengembangan keterampilan anak dalam bidang teknologi dan digital. Berlokasi di Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, lembaga ini bertujuan untuk memberikan akses pendidikan teknologi kepada anak-anak agar mereka dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman terhadap dunia digital. Salah satu program unggulannya adalah kelas kreatif *coding*, yang dirancang untuk mengenalkan dasar-dasar pemrograman dengan cara yang menyenangkan. Melalui program ini, anak-anak tidak hanya belajar menggunakan komputer, tetapi juga mengembangkan keterampilan untuk bekal masa depannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda Creative Hub Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas kreatif *coding* membantu anak-anak dalam memahami dasar-dasar pemrograman, meningkatkan kreativitas, dan membangun rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi. Anak-anak yang awalnya belum memiliki pengalaman dalam menggunakan komputer menjadi lebih terbiasa dan mampu membuat proyek digital sederhana. Program ini juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di era digital. Dengan demikian, kelas kreatif *coding* di Mifda Creative Hub memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan dan kapasitas anak-anak di bidang teknologi.

Kata kunci: Peningkatan Kapasitas, Anak, Kelas Kreatif *Coding*, Mifda Creative Hub

**CHILDREN'S CAPACITY BUILDING THROUGH THE CREATIVE
CODING CLASS PROGRAM AT MIFTAHUL HUDA (MIFDA) CREATIVE
HUB IN MUJUR VILLAGE, KROYA DISTRICT, CILACAP REGENCY**

Edi Annurrohman
NIM. 2017104017

email: 2017104017@mhs.uinsaizu.ac.id

**Islamic Community Development Study Program Faculty of Da'wah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto**

ABSTRACT

In the rapidly evolving digital era, children need technological skills to adapt to changing times. One way to enhance these skills is through technology-based programs, such as the creative coding class at Mifda Creative Hub. Mifda Creative Hub is a creative learning center focused on developing children's skills in technology and digital fields. Located in Mujur Village, Kroya District, Cilacap Regency, this institution aims to provide access to technology education for children, enabling them to enhance their creativity and understanding of the digital world. One of its flagship programs is the creative coding class, designed to introduce basic programming concepts in an engaging way. Through this program, children not only learn how to use computers but also develop essential skills for their future.

This study aims to describe the process and results of children's capacity building through the creative coding class at Mifda Creative Hub in Mujur Village, Kroya District, Cilacap Regency. The research employs a qualitative descriptive method, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. Data analysis is conducted through data reduction, data presentation, data interpretation, and conclusion drawing.

The results indicate that the creative coding class helps children understand basic programming concepts, enhances creativity, and builds confidence in using technology. Children who initially had no experience using computers became more familiar and capable of creating simple digital projects. This program also positively impacts children's cognitive, social, and emotional development, preparing them to face challenges in the digital era. Thus, the creative coding class at Mifda Creative Hub plays a significant role in enhancing children's skills and capacity in the field of technology.

Keywords: Capacity Building, Children, Creative Coding Class, Mifda Creative Hub

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan berbagai kenikmatan berupa nikmat sehat, nikmat semangat, dan nikmat kuat sehingga penelitian ini terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada orang-orang yang senantiasa membantu baik dalam doa maupun tindakan. Dengan penuh ketulusan dan kerelaan jiwa, peneliti mempersembahkan skripsi ini untuk Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto sebagai almamater tercinta.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillahirobbil'alamin, atas Rahmat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif Coding Di Miftahul Huda (MIFDA) Creative Hub Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap”** dengan cukup baik. Tentunya tidak lupa shalawat serta salam kita senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi agung, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang ini.

Selama proses menyelesaikan skripsi, yang merupakan syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) ini, penulis tentunya tidak lepas dari bantuan, do'a, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., selaku Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Ahmad Muttaqin, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Alief Budiyo, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar memberi arahan, masukan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Nawawi, M.Hum., selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Nur Azizah, M.Si., selaku Ketua Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat.
7. Imam Alfi, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam.

8. Agus Sriyanto, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik, dan juga Sekretaris Jurusan Konseling dan Pengembangan Masyarakat
9. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang telah memberikan banyak sekali ilmu yang sangat membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Kepada seluruh pihak Mifda *Creative Hub* dan wali peserta yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan izin penelitian, khususnya Fahim Himami Izza sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh keluarga saya yakni Bapak Budiarto dan Ibu Mukaromah selaku orang tua yang selalu memberikan kasih sayang dan mengupayakan yang terbaik untuk anak-anaknya. Serta kakak dan adik saya yakni Lia Budiarti dan Ruly Hidayat yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga penulis mampu bertahan, dan semangat untuk dapat menyelesaikan tugas yang sedang dikerjakan.
12. Teman-teman PMI A Angkatan 2020 yang selalu kompak bersama membersamai penulis pada saat proses perkuliahan.
13. Kepada Ridho, Farhan, Tegar, dan Agil yang sudah bersedia menemani, memberikan tumpangan istirahat, dan menginap sampai sekarang ini.
14. Teman-teman PPL Panti Pelayanan Sosial Lanjut Usia Dewanata Cilacap 2023, Ridho, Tegar, Agil, Safar, Hanisa, Fayza, Indri, Izi, dan Inna yang telah memberikan pengalaman terbaik dalam mencapai tujuan perkuliahan.
15. Asrama Pendidikan Islam Nurul Yaqin Sibalung yang telah memberikan pembelajaran keagamaan dari kecil hingga dewasa ini.
16. Kepada sahabat perempuan sekaligus teman kecil saya dari MTs yakni Vivi Elen yang telah memberikan keceriaan dan kebahagiaan di sela-sela suntuk dalam mengerjakan skripsi.
17. Teman-teman KKN Desa Cibentang 2024 khususnya Aulia, Septi, Viki, Lisa, dan Elsa yang memberikan pengalaman mencapai tujuan perkuliahan.

18. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang memberikan dukungan, bantuan, semangat, dan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT. memberikan hal baik berkali lipat bagi mereka yang telah memberikan kebaikan kepada penulis.

Dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf sebesar-besarnya, karena penulis menyadari betul masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis mohon kritik, saran serta berharap hasil penelitian dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada siapa saja yang membacanya dan merujuknya, *Aamiin*.

Purwokerto, 20 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Edi Annurrohman
NIM. 2017104017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan Manfaat	9
E. Kajian Pustaka	9
F. Sistematika Pembahasan.....	22
BAB II	23
LANDASAN TEORI.....	23
A. Peningkatan Kapasitas	23
B. Kreativitas	31
C. <i>Creative Hub</i>	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Sumber Data Penelitian.....	38
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40

F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. HASIL.....	44
1. Gambaran Umum Mifda <i>Creative Hub</i>	44
2. Visi dan Misi Mifda <i>Creative Hub</i>	45
3. Letak dan Kondisi Geografis.....	46
4. Susunan Kepengurusan Mifda <i>Creative Hub</i>	46
5. Informasi Pembelajaran.....	47
6. Kelas Kreatif di Mifda <i>Creative Hub</i>	49
7. Profil Informan	51
B. PEMBAHASAN	54
1. Proses Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif <i>Coding</i> di Miftahul Huda (Mifda) <i>Creative Hub</i>	54
2. Hasil Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif <i>Coding</i> di Miftahul Huda (Mifda) <i>Creative Hub</i>	79
BAB V.....	95
PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sosialisasi di SD Islam Plus Masyithoh Kroya	48
Gambar 1.2 Sosialisasi Media Sosial Instagram	48
Gambar 1.3 Proses Pembelajaran Kelas Kreatif <i>Coding</i>	74



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jenis paket program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub*51

Tabel 4.2 Nama Peserta Kelas Kreatif *Coding* di Mifda *Creative Hub*.....81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan aspek penting dalam kehidupan modern yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan berbagai inovasi dan solusi baru. Dalam dunia yang terus berkembang, kreativitas tidak hanya terbatas pada seni tetapi juga dalam bidang teknologi dan inovasi digital. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa perlu memiliki keterampilan yang relevan agar tidak tertinggal dalam perkembangan zaman. Peningkatan kapasitas anak melalui program berbasis teknologi menjadi kebutuhan penting agar mereka tidak mengalami gagap teknologi dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Selain itu, kreativitas yang diasah sejak dini dapat membantu perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, serta membentuk kemampuan berpikir untuk masa depan mereka.¹ Salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kapasitas anak adalah melalui program kelas kreatif *coding*, yang tidak hanya mengajarkan keterampilan pemrograman tetapi juga mendorong untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan di era digital.

Di era globalisasi dan revolusi digital, kreativitas dan inovasi menjadi kunci menghadapi perubahan. Pesatnya teknologi membawa peluang dan tantangan, terutama bagi anak-anak. Namun, sumber daya manusia di Jawa Tengah masih tergolong rendah di tengah persaingan yang semakin ketat. Berdasarkan wawancara dengan manajer Mifda *Creative Hub*, mayoritas anak yang mengikuti kelas kreatif *coding* belum memiliki pengetahuan dasar komputer. Pada 2024, dari delapan peserta, hanya satu anak yang memiliki pemahaman dasar, sementara tujuh lainnya masih awam. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pelatihan teknologi

¹ Nurul Zakiyyah, and Kuswanto. "Urgensi Kreativitas Guru PAUD dalam Memfasilitasi Perkembangan Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5.1 (2021): 1715-1716.

sejak dini untuk mencegah kesenjangan digital dan membekali anak-anak dengan keterampilan yang relevan di era digital.²

Fenomena yang terjadi di Desa Mujur, banyak anak yang masih belum mengenal teknologi dengan baik, bahkan belum memahami dasar-dasar penggunaan komputer. Hal ini terjadi karena di lingkungan sekitar mereka belum tersedia banyak edukasi tentang teknologi, dan kesempatan untuk belajar masih terbatas. Akibatnya, anak-anak kurang terbiasa menggunakan teknologi secara kreatif, padahal di era digital, keterampilan ini sangat penting. Jika anak-anak bisa belajar teknologi sejak dini, mereka dapat mengembangkan kreativitas, seperti membuat *game*, kalkulator digital, bermusik, mendesain, dan lainnya.³ Program kelas kreatif *coding* hadir untuk membantu anak-anak mengenal teknologi dengan cara yang seru dan menyenangkan. Dalam program ini, mereka tidak hanya belajar menggunakan komputer, tetapi juga menciptakan sesuatu yang bermanfaat. sehingga, anak lebih percaya diri menghadapi dunia digital dan banyak peluang di masa depan, baik sekolah atau karier mereka kelak.

Transformasi digital yang cepat menuntut adanya pemberdayaan sumber daya manusia sejak dini. Masyarakat Kabupaten Cilacap perlu menggali keterampilan dan kapasitas mereka agar dapat bersaing di era modern. Anak-anak sebagai generasi penerus perlu dibekali keterampilan teknologi. Pendidikan berbasis teknologi menjadi solusi dalam memberikan mereka keterampilan yang relevan dan berdaya saing. Oleh karena itu, anak-anak harus didorong untuk menjadi agen perubahan dalam masyarakat dan aset penting dalam pembangunan bangsa. Dengan adanya program kelas kreatif *coding*, anak-anak dapat belajar bagaimana memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif sehingga mereka tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga kreator yang mampu menciptakan solusi inovatif bagi permasalahan yang ada di sekitar mereka.

² Hasil Wawancara dengan Manajer Mifda *Creative Hub* Kroya. Pada tanggal 21 September 2024.

³ Hasil Wawancara dengan Manajer Mifda *Creative Hub* Kroya. Pada tanggal 21 September 2024.

Untuk mengembangkan sumber daya manusia yang unggul, diperlukan strategi peningkatan kapasitas atau *capacity building*. *Capacity building* bertujuan untuk mengoptimalkan potensi individu agar mereka dapat beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Menurut Janrt L. Finn dan Barry, *capacity building* adalah sejauh mana individu atau kelompok mampu memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan organisasi, pribadi, dan masyarakat luas.⁴ Salah satu strategi untuk meningkatkan kapasitas anak adalah melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* (MCH). Pelatihan ini diharapkan dapat mengurangi kesenjangan digital, meningkatkan literasi teknologi, serta menumbuhkan kreativitas anak-anak di Kabupaten Cilacap. Selain itu, Melalui kelas ini, anak-anak belajar konsep teknologi, berpikir logis, dan memiliki pola pikir adaptif terhadap perkembangan digital.

Di era digital, keterampilan pemrograman menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan di berbagai bidang. Program kelas kreatif *coding* hadir untuk memberikan akses pendidikan teknologi kepada anak-anak, membekali mereka dengan kemampuan yang relevan agar siap menghadapi masa depan yang semakin berbasis digital.⁵ Melalui program ini, peserta tidak hanya belajar *coding*, tetapi juga mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, serta berpikir inovatif. Mereka diajak untuk menciptakan kemampuan digital yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar, seperti aplikasi, *game*, atau desain interaktif. Selain itu, berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri anak dalam menggunakan teknologi dan membuka berbagai peluang baru, termasuk karier di bidang teknologi, desain, pengembangan perangkat lunak, dan kewirausahaan digital. Dengan keterampilan ini, anak-anak dapat lebih siap beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memiliki daya saing lebih tinggi di masa depan.

⁴ Bambang Santoso Haryono, Sumartono, Soesilo Zauhar, "*Capacity Building*", (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2012), hal. 52.

⁵ Times.co.id. (2024). *Coding* untuk Anak-Anak, Mengapa Ini Penting di Era Digital?. Diakses pada tanggal 12 Juni 2024, dari <https://kupang.times.co.id/news/berita/ac81cinbgl/Coding-untuk-Anak-Anak-Mengapa-Ini-Penting-di-Era-Digital>

Mifda *Creative Hub* (MCH) adalah pusat kreatif di Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, yang didanai oleh Yayasan Miftahul Huda dan berperan sebagai wadah bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka melalui berbagai program berbasis teknologi dan seni. MCH menawarkan kelas animasi, robotika, gambar digital, *coding*, dan film yang dirancang untuk membekali anak-anak dengan keterampilan modern agar siap menghadapi perkembangan zaman. Meskipun tergolong baru, MCH telah mencetak prestasi, seperti peserta didiknya yang berhasil meraih juara dalam lomba cipta komik strip tingkat Provinsi Jawa Tengah, menunjukkan bahwa dengan pendidikan dan pelatihan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan bakat dan potensinya hingga tingkat yang lebih luas.⁶ Selain itu, MCH memberikan akses lebih luas bagi anak-anak di daerah untuk mengenal dan menguasai teknologi, sehingga mereka memiliki peluang lebih besar untuk beradaptasi dan bersaing di era digital. Ke depan, MCH terus berupaya meningkatkan kualitas programnya agar dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi anak-anak dan masyarakat sekitar, menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif, serta mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif, dan inovatif dalam menghadapi tantangan masa depan.

Peserta yang mengikuti program kelas kreatif *coding* di MCH mayoritas berasal dari kecamatan Kroya dan sekitarnya, mulai dari usia 6-12 tahun. Perkembangan teknologi yang pesat menuntut generasi muda untuk berpikir inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, pengembangan sumber daya manusia melalui program kelas kreatif *coding* menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kapasitas dan keterampilan anak-anak agar mereka tidak tertinggal dalam perkembangan teknologi. Selain itu, program ini dapat membantu anak-anak dalam mengenali minat dan bakat mereka di bidang teknologi, serta memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aspek pemrograman dan pengembangan digital.

⁶ Hasil Wawancara dengan Manajer Mifda *Creative Hub* Kroya, Pada tanggal 12 Juni 2024.

Dalam proses pembelajaran *coding* di kelas kreatif, salah satu metode yang digunakan adalah dengan memanfaatkan platform *Scratch*, sebuah bahasa pemrograman visual berbasis blok yang dirancang khusus untuk anak-anak agar mereka dapat memahami konsep dasar pemrograman dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.⁷ Anak-anak dapat membuat program dengan menyeret dan menyusun blok-blok kode seperti *puzzle*, sehingga langsung melihat hasil yang dirancang. Melalui *Scratch*, dapat menciptakan proyek digital, seperti animasi, *game*, bermusik, kalkulator digital, dan lainnya, yang tidak hanya mengajarkan dasar-dasar pemrograman, tetapi juga melatih berpikir kreatif, dan inovatif dalam menyusun solusi atas tantangan yang mereka hadapi. Selain itu, metode ini menanamkan anak-anak konsep bereksperimen, sehingga mereka belajar dari kesalahan dan mengembangkan kemampuan. Pengalaman belajar yang lebih interaktif ini memungkinkan anak-anak mengeksplorasi ide tanpa rasa takut salah, sehingga mereka lebih termotivasi dan percaya diri dalam memahami teknologi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran *coding* tidak hanya menjadi aktivitas teknis, tetapi pengalaman menyenangkan dan bermanfaat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Mifda *Creative Hub* Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap. Ini merupakan lembaga yang mengadakan kegiatan pelatihan, yang dapat membantu mewujudkan peluang kemandirian, meningkatnya kapasitas seseorang, dan dapat menanggulangi masalah pengangguran. Maka dengan hal ini penulis ingin menuliskan skripsi dengan judul: **“Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif *Coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap”**.

⁷ Rommadonia, I. Z. (2024). Pengembangan media pembelajaran *scratch* untuk materi cerita fantasi: Sebuah tinjauan umum. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(2), 223-233.

B. Penegasan Istilah

Untuk mencegah pembaca salah memahami judul penelitian, penulis akan menguraikan lebih jelas dan singkat tentang beberapa istilah yang termasuk dalam skripsi ini sebelum melanjutkan pembahasan lebih lanjut. Berikut adalah beberapa istilah yang perlu dijelaskan lebih detail oleh penulis:

1. Peningkatan Kapasitas Anak

Menurut KBBI pengertian dari peningkatan adalah proses, perbuatan atau cara meningkatkan baik usaha, kegiatan, dan sebagainya, sedangkan kapasitas adalah adanya ruang yang tersedia, daya tampung, kemampuan dalam memproduksi, dan daya serap.⁸ Sedangkan kapasitas menurut Haryono yaitu kelompok atau individu atau sistem yang bertujuan melakukan fungsi dengan tepat. Morgan juga berpendapat bahwa kapasitas adalah keterampilan, pemahaman, kemampuan, nilai, dan sikap individu maupun kelompok dengan menjalankan fungsinya agar tercapainya tujuan pembangunan.⁹ Kemudian menurut Maria Montessori berpendapat bahwa anak adalah individu yang mempunyai potensi berkembang secara unik dengan keinginan alami untuk belajar mengeksplor lingkungannya.¹⁰

Berdasarkan makna tersebut maka “peningkatan kapasitas anak” pada penelitian ini yaitu proses mengisi ruang, kemampuan meningkatkan aspek-aspek sumber daya manusia, dan kegiatan mengenalkan pengoperasian komputer melalui lembaga tertentu yaitu *Mifda Creative Hub* dalam mengembangkan ataupun meningkatkan kapasitas anak-anak yang usianya 6-12 tahun dengan proses kreativitas yang berbasiskan pada pelatihan kelas kreatif *coding*.

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses pada tanggal 15 Juni 2024, dari <https://kbbi.web.id/kapasitas>

⁹ Bambang Santoso Haryono, Sumartono, Soesilo Zauhar, Capacity Building. Hal 62.

¹⁰ Husnul Abdi, Pengertian Anak Menurut Para Ahli, Undang-Undang, dan Organisasi Internasional, (Berita Online Liputan6.com 24 Januari 2024 20:15 WIB), diakses pada tanggal 16 Desember 2024, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5513013/pengertian-anak-menurut-para-ahli-undang-undang-dan-organisasi-internasional?page=4>

2. Program Kelas Kreatif *Coding*

Program kelas kreatif merupakan program pekerjaan yang dikhususkan dalam kombinasi baru yaitu antara pengetahuan dengan ide yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan persoalan atau menghasilkan nilai. Kelas kreatif menurut KBBI berarti ruang yang memiliki daya cipta atau proses munculnya ide baru.¹¹ Menurut Dr. John F. Sowa *coding* adalah proses konversi pikiran manusia ke bahasa mesin yang di mengerti komputer.¹²

Program kelas kreatif yang dimaksud pada penelitian ini adalah program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* Kroya. Program kelas kreatif *coding* ini adalah salah satu dari berbagai program kelas kreatif yang ada di Mifda *Creative Hub*, kelas ini memberikan bekal pada peserta kelas kreatif *coding* meliputi keterampilan dasar pemrograman mulai dari cara membuat *game* sederhana, kalkulator digital, bermusik, dan mendesain serta bertujuan untuk mendorong tumbuhnya kreativitas sehingga individu jadi bermanfaat dan dapat menjadi bekal untuk masa depan anak adanya kelas kreatif *coding* ini.

3. Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub*

Creative Hub merupakan suatu wadah kreativitas bagi para pelaku ekonomi kreatif atau aktivitas para pelaku kreatif antar komunitas dalam bentuk infrastruktur fisik yang dirancang untuk mendukung kolaborasi dan inovasi yang memiliki minat dalam bidang kreatif. Sedangkan menurut KBBI *Creative Hub* adalah pangkal atau tumpuan dalam memiliki daya cipta melalui berbagai hal, urusan, dan sebagainya.¹³

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses pada tanggal 15 Juni 2024, dari <https://kbbi.web.id/kreatif>

¹² INSTIKI. (2023). Apa Itu *Coding*. Diakses pada tanggal 30 September 2024, dari <https://instiki.ac.id/2023/02/02/apa-itu-coding/#:~:text=Jika%20disimpulkan%2C%20coding%20adalah%20proses,hal%20yang%20sulit%20dan%20membosankan.>

¹³ Nindya Alun Caesania, “Perancangan *Creative Hub* Bagi Pelaku Industri Ekonomi Kreatif di Kota Tangerang Selatan (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Indonesia, 2023).

Creative Hub yang dimaksud pada penelitian ini adalah di Mifda *Creative Hub* Kroya dapat di singkat menjadi MCH Kroya yang terletak di Desa Mujur ini merupakan program lembaga tertentu dari Yayasan Miftahul Huda. MCH disini masih bersifat mandiri dalam proses pembelajarannya, MCH adalah lembaga yang berjalan pada bidang kreatif yang dikhususkan untuk mempelajari serba-serbi dunia digital dengan mengadakan berbagai jenis program kelas kreatif khususnya pada pembelajaran program kelas kreatif *coding* yang bertujuan *menstimulan* seseorang dalam mempelajari dunia digital untuk dikembangkan agar kapasitasnya meningkat.

Dalam penelitian ini penulis membatasi program kelas kreatif yang berfokus pada salah satu program kelas kreatif yaitu program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Mifda *Creative Hub* Kroya ini dikelola oleh Yayasan Miftahul Huda yang mendukung penuh terhadap pelatihan kreativitas oleh peserta khususnya anak-anak dengan usia 6-12 tahun untuk berlatih dalam menumbuhkan serta meningkatkan keterampilannya sehingga dapat menjadi bekal pada masa depannya dan dapat menyesuaikan perubahan dengan menyesuaikan zaman yang terus berkembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan pada penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap?
2. Bagaimana hasil peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap?

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk menggambarkan proses peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap.
- b. Untuk menggambarkan hasil peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap mata kuliah *locality development*.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya dengan tema penelitian yang sama sehingga dapat melengkapi kekurangan yang ada dalam penelitian.

b. Manfaat Praktis

- 1) Sebagai bahan evaluasi dan pembelajaran bagi Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* dalam meningkatkan kapasitas anak pada program kelas kreatif *coding* tersebut.
- 2) Sebagai masukan peserta pelatihan kelas kreatif *coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* untuk persiapan dalam mengeskpresikan kreatifitasnya ke masyarakat.

E. Kajian Pustaka

Penyusunan tinjauan pustaka merupakan sebuah strategi efektif untuk menghindari kesamaan dalam judul dan pembahasan dengan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti berupaya mencari beberapa penelitian yang mirip namun mengambil sudut pandang berbeda:

Pertama, skripsi karya Abdurahman Asnawi dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul **“Peran Daarut Tauhiid Creative Center dalam Memberdayakan Masyarakat Kelurahan Jombang Melalui Program Kelas Menjahit”**. Dalam Skripsi tersebut memiliki tujuan untuk memberdayakan masyarakat melalui kelas menjahit, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif yang menggunakan paradigma konstruktivis dengan teknik triangulasi pada teknik keabsahan data. Dalam keberhasilan penelitian ini mampu menumbuhkan sumber daya manusia yang memiliki semangat sosial, dukungan, membangun konsensus, fasilitasi kelompok, dan pengorganisasian. Melalui pemberdayaan ini mereka dapat meneruskan kebutuhan hidup seperti komoditas kecil maupun komoditas besar sehingga dapat menghasilkan pendapatan tambahan dengan hasil dari program kelas menjahit yang diikuti serta dapat mengurangi pada masalah pengangguran yang dialami masyarakat.¹⁴

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu program kelas yang bertujuan untuk menumbuhkan ataupun mengembangkan keterampilan yang dimiliki, dengan semangat sosial serta meningkatkan taraf hidup. Adapun yang membedakannya, penelitian penulis menggunakan objek dan sudut pandang pemberdayaan yang berbeda yaitu berfokus dalam menumbuhkan, mengenalkan serta meningkatkan pengetahuan anak-anak dengan berdasarkan pada penggunaan teknologi, karena teknologi kini menjamur dikalangan masyarakat sehingga pemanfaatan terhadap teknologi dengan positif akan memberikan dampak yang besar untuk anak-anak dalam mengeksplorasi masa depannya, melalui program kelas kreatif *coding* bagi anak. Sedangkan pada penelitian diatas berfokus pada hasil jahitannya dan perlu berinovasi.

¹⁴ Abdurahman Asnawi, Skripsi: *“Peran Daarut Tauhid Creative Center dalam Memberdayakan Masyarakat Kelurahan Jombang Melalui Program Kelas Menjahit”*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

Kedua, jurnal penelitian yang ditulis oleh Novy Setia Yunas, Andy Ilham Hakim, Aza Nur Alisa dari Universitas Brawijaya Malang, yang berjudul **“Penguatan Kapasitas Perempuan dan Generasi Muda Dalam Pengembangan Industri Kreatif Desa Melalui Komunitas Ruang Inovasi Kabupaten Jombang”**. Pada penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desa yang mandiri yaitu terdapat urgensi gagasan ekonomi kreatif berbasis desa sehingga memberikan sumbangsih positif untuk pengoptimalan usaha pemerintah yang ditinjau dari keterlibatan masyarakat dengan inovasi desa, yaitu dengan melakukan *workshop* kepada generasi muda dan kelompok perempuan bekerjasama dengan komunitas ruang inovasi untuk pengembangan ekonomi kreatif desa, dan menginisiasi dibentuknya kelompok wirausaha generasi muda bidang industri kreatif dalam pengembangan jejaring. Program itu memanfaatkan *coworking space* yang digunakan sebagai wadah untuk berkolaborasi antar pelaku industri kreatif guna pengembangan inovasi, *skill* generasi muda disediakan ruang kreatif (*Creative Hub*) dan ruang diskusi.¹⁵

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu, sama-sama memanfaatkan sumber daya manusia yang berfokus terhadap generasi penerus serta adanya kolaborasi dengan pelaku industri kreatif dalam pengembangan inovasi dan jejaring. Adapun hal yang membedakannya, penelitian penulis bertujuan meningkatkan kapasitas anak melalui kelas kreatif yang berdasarkan pada pengembangan ide-ide yang dimiliki individu dengan dituangkan pada pemanfaatan media digital seperti komputer yaitu melalui program kelas kreatif *coding*. Sedangkan pada penelitian di atas menjelaskan pemanfaatan akan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) generasi milenial dengan melakukan *workshop* untuk masyarakat yang memiliki tempat strategis dengan meningkatkan daya produksi melalui *e-commerce* berbasis desa di Kabupaten Jombang.

¹⁵ Novy setia Yunas, Andy Ilham Hakim, and Aza Nur Alisa, “Penguatan Kapsitas Perempuan dan Generasi Muda dalam Pengembangan Industri Kreatif Desa Melalui Komunitas Ruang Inovasi Kabupaten Jombang”, Surya Abdimas 6, no. 3 (2022): 471-480.

Ketiga, terdapat sebuah jurnal penelitian yang ditulis oleh Muhammad Rival Bisqi, A. Bachrun Rifa'i, dan Ali Azis dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, yang berjudul **"Program Pemberdayaan Masyarakat Difabel Melalui Difabel *Creative Center* di Daarut Tauhiid"**. Pada penelitian tersebut memiliki tujuan mengimplementasi, proses, dan hasil dari pemberdayaan masyarakat melalui program difabel *creative center* (DCC) dengan dikhususkan pada penyandang difabel di kota Bandung. Adapun program yang dilakukan yaitu melalui pelatihan keterampilan dalam menjahit, sablon, produksi pakaian, dan pemasaran pada suatu produk yang dibuat. Metode pengumpulan data menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pada hasil penelitian dari program difabel *creative center* ini penyandang difabel kota Bandung menjadikan taraf kehidupan mereka meningkat dan berdaya setelah selesai dalam melaksanakan program difabel *creative center* (DCC).¹⁶

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu tujuan dari program difabel *creative center* sama-sama memiliki pandangan bagaimana dapat mengembalikan keberfungsian hidup serta semangatnya tetapi juga meningkatkan taraf hidup, lebih berdaya, dan dapat memutar roda ekonomi kehidupannya meskipun dirinya istimewa. Adapun yang jadi pembeda dengan penelitian yang dilakukan penulis, pada penelitian diatas lebih memfokuskan pada barang jadi yaitu dengan memanfaatkan baik kain-kain perca dan sablon, dengan desain yang masih tradisional atau manual, sedangkan pada penelitian penulis sudah bersifat modern yaitu dengan menggunakan media komputer melalui desain digital sehingga kualitasnya akan lebih berkesan hidup serta tidak akan redup karena desain digital melalui komputer akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dari masa ke masa.

¹⁶ Muhammad Rival Bisqi, A. Bachrun Rifa'i, and Ali Azis, "Program Pemberdayaan Masyarakat Difabel Melalui Difabel *Creative Center* di Daarut Tauhiid", Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam 6, no 3 (2021): 253-276.

Keempat, skripsi karya Ilham Mu'tamaroh dari Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang berjudul **“Pengembangan Masyarakat Dalam Inovasi Umkm Komunitas Bengkoang Creative Hub Desa Linggasari Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas”**. Dalam skripsi tersebut menjelaskan akan pentingnya pemanfaatan hasil alam yaitu bengkoang melalui komunitas bengkoang *Creative Hub*, yang mana masyarakat menciptakan inovasi pada buah Bengkoang menjadi berbagai olahan, yang dapat menjadikan nilai harga yang lebih tinggi dari sebelumnya. Metode penelitiannya yaitu metode kualitatif dengan studi kasusnya pada program mengembangkan masyarakat melalui inovasi UMKM di Desa Linggasari. Hasil penelitian menunjukkan adanya inovasi ini belum mengalami perubahan signifikan, tetapi dapat menyadarkan pola pikir masyarakat betapa pentingnya inovasi pemasaran produk agar dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat.¹⁷

Persamaan penelitian yang dilakukan penulis yaitu terletak pada pengembangan dalam menyadarkan pola pikir masyarakat bahwa berpikir kreatif dengan membuat inovasi terhadap sesuatu hal itu sangatlah diperlukan dan dapat bernilai lebih, serta perlunya konsistensi dalam program pemberdayaan ini. Adapun perbedaan yang dilakukan pada penelitian penulis, bahwa pada mifda *Creative Hub* menggunakan program pembelajaran yang berdasarkan pada media komputer dengan menuangkan ide dan inovasi yang dimiliki menjadi sebuah karya dengan di latih oleh mentor sehingga dapat meningkatkan kualitas dirinya, sedangkan pada penelitian diatas yaitu pada pemanfaatan inovasi hasil alam tetapi masih banyak kekurangan seperti pada jaringan komunikasi misalnya belum ada mentor berpengalaman yang mampu memberikan dengan jangkauan luas sehingga pemasarannya masih terbatas pada sekitar desa tersebut.

¹⁷ Ilhami Mu'tamaroh, skripsi: *“Pengembangan Masyarakat dalam Inovasi UMKM Komunitas Bengkoang Creative Hub Desa Linggasari Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas”*, (Purwokerto: Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022).

Kelima, skripsi karya Wijyaning Putri dari Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang berjudul **“Peningkatan Kapasitas Keterampilan Pemuda Melalui Pelatihan Menjahit Di Balai Latihan Kerja Banyumas”**. Dalam skripsi tersebut menjelaskan terdapat pemuda yang *skill*-nya masih kurang sehingga sulit untuk masuk kedalam dunia kerja maka untuk memberdayakan pemuda tersebut dapat ikut serta pada pelatihan menjahit di Balai Latihan Kerja (BLK) Banyumas yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pemuda dalam meningkatkan keterampilan. penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan teknik penentuan informan memakai teknik *purposive* yang berdasarkan kriteria. Pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu tahap persiapan, analisis, perencanaan, implementasi keterampilan menjahit, dan evaluasi atau *monitoring*. Dari kelima tahap itu seseorang dapat membuat baju, desain sendiri, dan mendapat sertifikat kompeten dari BNSP.¹⁸

Persamaan penelitian yang dilakukan penulis yaitu terletak pada mengadakan pelatihan untuk meningkatkan kapasitas pemuda agar *skill* yang dimiliki semakin berkembang dan dapat menciptakan sesuatu melalui ide-ide yang dituangkan ke dalam karya. Adapun perbedaan yang dilakukan pada penelitian penulis, pada penelitian penulis yaitu saat proses pelatihan yang diberikan sebagian besar sudah berbasis komputer sebagai dasar dari karya yang akan dibuat, seperti pada Mifda *Creative Hub* salah satunya yaitu kelas *coding*, pada kelas ini lebih menarik minat pemuda untuk berkarya seperti pada *game*, dan desain karena mayoritas memiliki ponsel yang akan mudah diakses oleh masyarakat luas, sedangkan pada penelitian diatas proses peningkatan kapasitasnya harus detail dan konsisten pembuatan karya serta memerlukan seni yang menarik setiap jahitan agar diminati masyarakat.

¹⁸ Wijyaning Putri, skripsi: *“Peningkatan Kapasitas Keterampilan Pemuda Melalui Pelatihan Menjahit di Balai Latihan Kerja Banyumas”*, (Purwokerto: Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024).

Keenam, terdapat sebuah jurnal penelitian yang ditulis oleh Vita Amelia, Triono Dul Hakim, dan Winda Monika dari Universitas Lancang Kuning, yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Kreativitas Pemuda Kampung Sialang Sakti Melalui Pelatihan Desain Grafis”**. Penelitian ini bertujuan untuk memberdayakan kreativitas pemuda, membantu perekonomian, dan membantu mengembangkan program perpustakaan inklusi. Adapun rencananya itu memberi pengetahuan terkait fungsi perpustakaan desa, memberdayakan masyarakat disekitar perpustakaan kemudian melakukan pelatihan desain grafis mulai dari mengenal kebutuhan alat desain seperti spesifikasi perangkat lunak, perangkat keras serta praktik mendesain produk hingga penyablonan desain logo, dan lain-lain. Metode pelaksanaannya dengan observasi lapangan dan identifikasi permasalahan kemudian tentukan solusi bersama mitra yang implementasi solusi dilaksanakan melalui pelatihan luring, dan pendampingan.¹⁹

Persamaan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu sama-sama memberdayakan kreativitas pemuda, dan membantu perekonomian masyarakat serta sama-sama menggunakan media digital yaitu komputer dalam membuat dasar karya sebelum di pasarkan. Adapun yang membedakan dengan penelitian yang dilakukan penulis, pada penelitian diatas di kampung sialang karena baru pertama kali melakukan pelatihan desain grafis sehingga masih membutuhkan waktu cukup lama beradaptasi dengan desain berbasis teknologi ini agar mahir, sedangkan pada penelitian penulis untuk masyarakat sekitar Mifda *Creative Hub* karena sudah menjamurnya media modern dikalangan masyarakat sehingga akan lebih mudah dalam melakukan pelatihan dengan berbasis media teknologi ini dan masyarakat seharusnya dapat memanfaatkan pelatihan ini dengan sebaik-baiknya secara efektif untuk meningkatkan kapasitasnya, sehingga dapat memberikan nilai tambah pada ekonominya.

¹⁹ Vita Amelia, Triono Dul Hakim, dan Winda Monika, *“Peningkatan Kemampuan Kreativitas Pemuda Kampung Sialang Sakti Melalui Pelatihan Desain Grafis”*, RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3, no. 2 (2022): 284-286.

Ketujuh, jurnal penelitian yang ditulis oleh Norma Atika Sari, M. natsir, Indrawan Dwisetya Suhendi, Fatimah Muhajir dari Universitas Mulawarman, yang berjudul **“Pengembangan Potensi dan Kreativitas Pemuda Melalui Workshop Penulisan Kreatif”**. Penelitian ini bertujuan mengenali bakat menulis sastra dan memantik kreativitas pemuda melalui *workshop* penulisan prosa, puisi, serta naskah drama. *Workshop* ini tidak hanya menjadi wadah ekspresi, tetapi juga membuka peluang kerja *professional*, membentuk karakter, melatih imajinasi, dan mengembangkan pemikiran kritis menyelesaikan masalah secara kreatif.²⁰

Persamaan penelitiannya adalah sama-sama memanfaatkan teknologi serta memberdayakan individu dengan melatih penyelesaian masalah secara kreatif, di mana hasil karyanya memiliki nilai. Penelitian penulis berfokus pada program kelas kreatif *coding* yang memungkinkan peserta menghasilkan karya tidak hanya dalam bentuk tulisan, tetapi desain berbasis ide kreatif. Sementara itu, penelitian sebelumnya menitikberatkan *workshop* penulisan kreatif seperti prosa, puisi, dan naskah drama. Akan tetapi karena bersifat *workshop*, kurang memiliki pendampingan berkelanjutan sehingga efektivitasnya perlu ditingkatkan.

Kedelapan, jurnal yang ditulis oleh Yessilia Osira, Evanila Sivia, dan Septri Widiono dari Universitas Bengkulu yang meneliti tentang **“Peningkatan Kapasitas Masyarakat Desa Rindu Hati Dalam Pengemasan Produk Unggulan”**. Dalam penelitian ini membahas peningkatan kapasitas pada masyarakat desa Rindu dalam pengemasan produk unggulan. Hasil penelitian ini semakin berkembangnya kesadaran pengemasan produk unggulan desa dan pengelolaan produk industri rumah tangga (PIRT) jadi syarat agar produk dapat dipasarkan secara luas.²¹

²⁰ Norma Atika Sari, M. natsir, Indrawan Dwisetya Suhendi, Fatimah Muhajir, “Pengembangan Potensi dan Kreativitas Pemuda Melalui Workshop Penulisan Kreatif”, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1, no. 1 (2022): 54-63.

²¹ Osira, Y., Sivia, E., & Widiono, S. (2019). Peningkatan Kapasitas Masyarakat Desa Rindu Hati dalam Pengemasan Produk Unggulan. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 17(2).

Di dalam Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal peningkatan kapasitas serta pengembangan sumber daya manusia dengan menggunakan metode dan teknik tertentu. Kedua penelitian sama-sama bertujuan untuk memberdayakan individu agar memiliki keterampilan yang lebih baik sesuai dengan bidang yang dikembangkan. Namun, perbedaannya terletak pada pelaksanaan programnya. Penelitian ini menitikberatkan pada kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui dua kegiatan utama. Pertama, pelatihan pengemasan produk unggulan desa yang bertujuan meningkatkan daya tarik dan nilai jual produk lokal. Kedua, sosialisasi pengurusan perizinan pangan industri rumah tangga (PIRT) agar produk unggulan desa memiliki legalitas jelas dan dipasarkan lebih luas. Adanya program ini, diharapkan masyarakat lebih mandiri ekonominya dan mampu mengembangkan potensi desa secara berkelanjutan.

Kesembilan, jurnal yang ditulis oleh Jenivia Dwi Ratnasari, Mochammad Makmur, dan Heru Ribawanto yang meneliti tentang **“Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Kelembagaan Pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Jombang”**. Di dalam penelitian ini dibahas mengenai adanya pengembangan kapasitas kelembagaan pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Jombang serta faktor yang menghambat dan mendukung terkait dengan pengembangan kapasitas kelembagaannya, sehingga harus lebih inovatif dalam pengembangan kapasitas kelembagaan.²²

Persamaan dari penelitian Jenivia dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti terkait pengembangan kapasitas, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian penulis membahas pengembangan kapasitas pada anak-anak yang menjadi bekal masa depannya melalui program kelas kreatif *coding*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Jenivia lebih membahas pengembangan kapasitas lingkup umum kelembagaan.

²² Jenivia Dwi Ratnasari, Mochammad Makmur, and Heru Ribawanto. "Pengembangan kapasitas (*capacity building*) kelembagaan pada badan kepegawaian daerah kabupaten jombang." *Jurnal Administrasi Publik (JAP)* Vol.1 No.3 (2013), hal. 103-110.

Kesepuluh, jurnal yang diteliti oleh Dina Nurwira Endarsi, Ida Hayu Dwimawanti, dan Dewi Rostyaningsih tentang **“Analisis Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Pegawai pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Kendal”**. Penelitian ini membahas pengembangan kapasitas pegawai dalam birokrasi untuk meningkatkan efektivitas kerja dan pelayanan publik. Di Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Kendal, proses ini berjalan dengan cukup baik tanpa banyak kendala, dengan strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi pegawai dan mendukung birokrasi yang lebih baik.²³

Persamaan antara skripsi penulis dengan penelitian diatas adalah fokus keduanya membahas pengembangan kualitas SDM, namun berbeda dalam objek dan metode pemberdayaan. Penelitian diatas berfokus peningkatan kapasitas pegawai birokrasi di Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Kendal untuk meningkatkan profesionalisme dan efektivitas kerja. Sementara itu, skripsi ini menitikberatkan pada peningkatan kapasitas anak melalui kelas kreatif *coding*, yang bertujuan membekali dengan keterampilan teknologi sebagai persiapan dalam menghadapi era digital.

Kesebelas, Jurnal yang diteliti oleh Riri Safitri, Denny Hermawan, Dody haryadi, Suci Rahmatia, dan Arif Supriyanto yang berjudul **“*Coding for Kids: Belajar Coding dengan Blockly Programming untuk Peningkatan Kemampuan Computational Thinking Anak-Anak*”**. Membahas pentingnya literasi digital bagi anak melalui pembelajaran *coding* dengan Blockly untuk meningkatkan keterampilan berpikir logis. Studi menunjukkan peningkatan pemahaman hingga 31% serta respons positif peserta dan orang tua. Metodenya mencakup pelatihan online dua sesi, evaluasi dengan kuis *Kahoot*, proyek *coding*, dan survei kepuasan.²⁴

²³ Dina Nurwira Endarsi, Ida Hayu Dwimawanti, and Dewi Rostyaningsih. "Analisis Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Pegawai pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Kendal." *Journal of Public Policy and Management Review* 3.1 (2013): 11-20.

²⁴ Riri Safitri, et al. "*Coding for kids: belajar coding dengan blockly programming untuk peningkatan kemampuan computational thinking anak-anak.*" (2022): 182-187.

Persamaan antara skripsi penulis dengan penelitian diatas adalah fokusnya dalam pengembangan kapasitas yaitu meningkatkan keterampilan individu baik dalam literasi digital dan *coding* untuk anak-anak menggunakan *Scratch*. Perbedaannya terletak pada metode, dimana pada penelitian diatas menggunakan pelatihan *online* dengan Blockly, sedangkan penelitian penulis lebih menekankan pendekatan luring dalam program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* untuk membekali dalam menumbuhkan dan meningkatkan kapasitas pada anak-anak.

Kedua belas, terdapat sebuah jurnal yang ditulis oleh Muhammad Sholeh, I. Wayan Julianta Pradnyana, dan Izza Wildan Ridhoni, yang berjudul **“Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Logika Program Komputer dengan Menggunakan Aplikasi Scratch”**. Pada penelitian ini membahas upaya menumbuhkan minat anak-anak dalam belajar logika pemrograman menggunakan aplikasi *Scratch*. Pelatihan ini bertujuan memberikan pemahaman dasar tentang cara kerja program komputer melalui metode berbasis *game*. Kegiatan dilakukan melalui wawancara dengan mitra untuk memahami kebutuhan peserta, diikuti dengan pelatihan yang mencakup logika keputusan, perulangan, dan implementasi dalam bentuk permainan seperti menangkap ikan atau bola salju. Evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep pemrograman dasar dan menerapkannya dalam proyek *game* sederhana.²⁵

Persamaan antara skripsi penulis dengan penelitian diatas adalah berfokus pengembangan kapasitas anak pembelajaran *coding*, penggunaan metode interaktif menggunakan aplikasi *Scratch*. Perbedaannya penelitian diatas dilakukan di komunitas PAMS Yogyakarta, menekankan dasar pemrograman seperti perulangan dan pengambilan Keputusan. Sedangkan pada penelitian penulis menekankan pada kelas kreatif *coding* secara luring di Mifda *Creative Hub* mengembangkan keterampilan *coding*.

²⁵ Muhammad Sholeh, I. Wayan Julianta Pradnyana, and Izza Wildan Ridhoni. "Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi Scratch." *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika* 2.2 (2022): 72-79.

Ketiga belas, terdapat sebuah jurnal yang ditulis oleh Rivalri Kristianto Hondro dari Universitas Budi Darma, Medan, yang berjudul **“Peningkatan Pemahaman Siswa dalam Belajar Coding Interaktif Melalui Pengenalan Aplikasi Codecademy”**. Pada penelitian ini membahas peningkatan pemahaman siswa dalam belajar *coding* interaktif melalui aplikasi Codecademy. Kegiatan dilakukan di SMP IT Al-Munadi dengan tujuan memperkenalkan dasar-dasar pemrograman secara interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan meliputi presentasi materi, pengenalan fitur Codecademy, serta praktik *coding*. Evaluasi menunjukkan peserta pelatihan sangat antusias dan mampu memahami serta mengimplementasikan materi yang diberikan bentuk proyek sederhana.²⁶

Persamaan antara skripsi penulis dengan penelitian diatas adalah sama-sama bertujuan mengembangkan kapasitas anak dalam literasi digital melalui *coding*, fokus penelitian pada peningkatan keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah anak melalui pembelajaran interaktif. Perbedaannya terletak pada pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan, pada penelitian diatas menggunakan Codecademy, sebuah platform berbasis *online*. Sedangkan pada penelitian penulis meneliti kelas kreatif *coding* di Mifda Creative Hub menerapkan pembelajaran luring.

Keempat belas, terdapat jurnal yang ditulis oleh Ismail Setiawan, Fuad Dwi Artha, Rifa’I Wahid Ahmad Iktisom dari Universitas ‘Aisyiyah Surakarta, yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Coding Anak Usia Remaja Dengan Metode Crud Generator Berbasis Web Dengan Analisa Database”**. Pada penelitian ini membahas peningkatan kemampuan *coding* remaja dengan metode *CRUD Generator* berbasis *web*. Pelatihan interaktif ini meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan.²⁷

²⁶ Rivalri Kristianto Hondro. "Peningkatan Pemahaman Siswa dalam Belajar Coding Interaktif Melalui Pengenalan Aplikasi Codecademy." *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.01 (2024): 18-22.

²⁷ Artha, Fuad Dwi. "Peningkatan Kemampuan Coding Anak Usia Remaja Dengan Metode Crud Generator Berbasis Web Dengan Analisa Database." *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1.2 (2023): 331-337.

Persamaan antara skripsi penulis dengan penelitian diatas adalah fokus pada pengembangan kapasitas anak bertujuan meningkatkan keterampilan anak dalam literasi digital dan *coding*, dan menekankan pendekatan pembelajaran yang praktis untuk meningkatkan pemahaman *coding* anak. Perbedaannya pada penelitian diatas menggunakan metode pembelajaran *CRUD Generator* berbasis *web* dengan analisa *database*, berfokus pada remaja. Sedangkan penelitian penulis di *Mifda Creative Hub* melibatkan pendekatan, pengembangan kapasitas anak lebih luas.

Kelima belas, terdapat sebuah jurnal yang ditulis oleh Ati Zaidiah, Ika Nurlaili Isnainiyah, dan Ria Astriratma, yang berjudul **“Pelatihan Coding Sederhana Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembangunan Game Pada Scratch Tool”**. Penelitian ini membahas pelatihan *coding* dengan *Scratch* untuk siswa sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman teknologi informasi melalui pembuatan *game* sederhana. Metode *learning by doing* diterapkan agar siswa belajar langsung dengan menyusun karakter dan alur logika *coding* menggunakan blok-blok *Scratch*.²⁸ Persamaan antara skripsi penulis dengan penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan *Scratch* untuk mengajarkan dasar-dasar *coding* kepada anak-anak, pembelajarannya berbasis praktik agar anak-anak lebih mudah memahami konsep *coding*, perbedaannya terletak pada lokasi dan pendekatan pembelajaran *coding* serta cara evaluasi dampak program.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka tersebut, ada kesamaan dari ketujuh penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu ketujuh penelitian tersebut membahas program kreatif dengan melakukan inovasi melalui pelatihan kreativitas dan perbedaan ketujuh penelitian dari penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek dan

²⁸ Ati Zaidiah, Ika Nurlaili Isnainiyah, and Ria Astriratma. "Pelatihan *Coding* Sederhana Bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembangunan *Game* Pada *Scratch Tool*." *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian* 8.1 (2024): 107-118.

objek yang diteliti, tempat penelitian, waktu penelitian dan penyelesaian masalah yang berbeda.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan serangkaian urutan pembahasan dalam proses penyusunan laporan penelitian yang berisi inti pada setiap bentuk narasi setiap bab. Sistematika pembahasan mempunyai fungsi untuk dijadikan panduan agar memudahkan pembaca dalam menemukan pokok bahasan yang akan dibahas pada penelitian ini. Maka, peneliti mengatur penelitian yang dibahas ini kedalam tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Adapun sistematika pembahasan pada skripsi ini meliputi:

BAB I PENDAHULUAN. Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI. Dalam bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori apa saja yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN. Dalam bab ini berisi tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN. Dalam bab ini menjelaskan pembahasan dan hasil yang akan dijelaskan oleh peneliti tentang Peningkatan Kapasitas Anak melalui Program Kelas Kreatif *Coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap.

BAB V PENUTUP. Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang Peningkatan Kapasitas Anak melalui Program Kelas Kreatif *Coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Peningkatan Kapasitas

1. Pengertian Peningkatan Kapasitas

Teori yang dikemukakan para ahli dalam memberikan pendapatnya sangatlah beragam. Menurut Milen bahwa kapasitas merupakan kemampuan setiap individu, organisasi atau sistem dalam menjalankan fungsi sesuai dengan yang seharusnya secara efektif, efisien dan konsisten. Sedangkan menurut Morgan kapasitas adalah kemampuan, keterampilan, sikap, sumber daya, dan kondisi-kondisi seseorang, organisasi, dan sistem lain dalam melaksanakan fungsinya agar mencapai tujuan yang diinginkan.²⁹ Maka pada teori ini, bahwa kapasitas itu individu yang menjalankan sesuai apa yang menjadi fungsinya atau melaksanakan kemampuan secara konsisten agar tercapainya tujuan. Seperti halnya peserta pelatihan kelas *coding* yang ingin membuat *game* atau yang lainnya, maka peserta harus giat belajar konsisten sehingga dapat mewujudkan karya yang diinginkan.

Adapun menurut Grindle “*Capacity building is intended to encompass a variety of strategies that have to do with increasing the efficiency, effectiveness, and responsiveness of government performance*”. Yaitu *capacity building* adalah upaya untuk mengembangkan strategi untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan responsivitas kinerja pemerintah. Efisiensi disini pada hal waktu serta sumber daya untuk mencapai hasil, baik berupa kepatutan usaha demi hasil yang sesuai keinginan serta responsivitas menyesuaikan antara kebutuhan dan kemampuan untuk maksud tersebut.³⁰

²⁹ Anelli Milen, *Pegangan Dasar Pengembangan Kapasitas*. Diterjemahkan secara bebas. Pondok Pustaka Jogja, Yogyakarta, 2004, hlm. 12.

³⁰ Haryono, Bambang Santoso, Soesilo Zauhar, and Bambang Supriyono. *Capacity Building*. Universitas Brawijaya Press, 2012. Hlm. 8.

Pendapat lain dari pengertian *capacity building* menurut Sensions dan Soeprapto yaitu peningkatan kapasitas (*capacity building*) berkaitan dengan alat yang digunakan dalam membantu pemerintah, komunitas dan individu untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mencapai tujuannya yang telah ditentukan. Program peningkatan kapasitas tersebut didesain untuk mempertajam keahlian partisipan untuk memberikan evaluasi pada pemilihan kebijakan dan implementasi kebijakan dengan efektif, diantaranya pelatihan dan pendidikan, lembaga dan reformasi kebijakan, pengetahuan teknologi, dan meningkatkan perekonomian.³¹ Dari pendapat kedua tokoh tersebut bahwa peningkatan kapasitas umumnya untuk membantu pemerintah, masyarakat sekitar atau individu mengembangkan keahliannya demi meraih tujuan serta mengevaluasi pilihan kebijakan dan keputusan yang dipilih itu efektif melalui suatu wadah pendidikan atau pelatihan-pelatihan yang dapat diikuti.

Rosalyn Rubenstein memberikan pendapat bahwa peningkatan kapasitas adalah kombinasi dari kemampuan dan tindakan untuk memperkuat kemampuannya serta tercapainya visi yang dibentuk. Pencapaian akhirnya dalam peningkatan kapasitas adalah mengembangkan individu dan keefektifan secara menyeluruh, sehingga memperoleh hasil dan dampaknya. Artinya pada teori tersebut bahwa setiap individu harus bisa mengkombinasikan antara keterampilan dan tindakannya agar terus berkembang dan hasilnya juga efektif sesuai dengan visi yang telah direncanakan.³² Sedangkan menurut Hardjanto bahwa peningkatan kapasitas sebagai berikut:³³

1. Pengembangan kapasitas yaitu sebuah proses.
2. Pada proses itu harus dilakukan melalui tiga tingkatan, yaitu individu, kelompok, dan institusi atau organisasi.

³¹ Ibid, hal. 39-40.

³² Ibid, hal. 40-41.

³³ Imam Hardjanto, *Pembangunan Kapasitas Lokal (Local Capacity Building)*. Program Pascasarjana Universitas Brawijaya, Malang, 2006, hlm 8.

3. Tujuan dari proses tersebut agar terjaminnya kesinambungan organisasi melalui tercapainya tujuan dan sasaran.

UNICEF-Namibia berpendapat bahwa “*capacity building is any support that strengthens an institution's ability to effectively and efficiently design, implement and evaluate development activities according to its mission*”. Yang bermaksud adanya pengembangan kapasitas yaitu adanya dukungan (*support*) untuk memperkuat kemampuan pada sebuah institusi dalam merancang dan melakukan dengan efektif dan efisien, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembangunan sesuai misi.³⁴

Secara umum, pengertian peningkatan kapasitas yaitu dalam sebuah wadah atau organisasi selain berkaitan yang dapat dilihat oleh manusia juga ada aspek yang lain diantaranya adalah kebijakan, strategi, sistem manajemen, peraturan, dan lainnya. Adapun definisi peningkatan kapasitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia peningkatan adalah proses, perbuatan atau cara meningkatkan baik usaha, kegiatan, dan sebagainya, sedangkan kapasitas adalah adanya ruang yang tersedia, daya tampung, kemampuan dalam berproduksi, dan daya serap.

Maka, dapat di tarik kesimpulan bahwa peningkatan kapasitas merupakan serangkaian usaha atau solusi untuk meningkatkan baik efektivitas, dan responsivitas dengan bentuk pembelajaran pelatihan untuk memperkaya wawasan atau pengetahuan dan mengembangkan kapasitas yang dimiliki oleh seseorang agar dapat beradaptasi pada perubahan yang terjadi. Apabila dikaitkan dengan konteks anak berarti hal ini mencakup pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai pertumbuhan optimal baik dalam aspek kehidupan, mulai dari aspek fisik, mental, sosial dan emosional.

³⁴ SCRIBD. (2022). Ruang Lingkup Capacity Building dan Karakteristik Capacity Building. Hlm. 6. Diakses pada tanggal 4 November 2024, dari <https://id.scribd.com/document/647272987/CAPACITY-BUILDING-KEL-2>

2. Tujuan Peningkatan Kapasitas

Tujuan dari *capacity building* (pengembangan kapasitas) menurut Morisson adalah tahapan dalam menjalankan strategi yang bertujuan untuk meningkatkan baik efisiensi, efektifitas, dan responsivitas pada kinerja selain itu Morrison juga berpendapat bahwa *capacity building* yaitu pembelajaran, yang dimulai dari mengalirnya kebutuhan agar dialaminya suatu hal, memberikan wawasan tambahan agar mengetahui arah hidupnya, dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki agar mampu mengatasi perubahan yang ada.³⁵

Dari pendapat Morisson diatas, maka menunjukan bahwa adanya tujuan pada pengembangan kapasitas yang dibagi kedalam dua bagian sebagai berikut:³⁶

- a. Secara umum pengembangan kapasitas yaitu perwujudan yang berkelanjutan pada suatu sistem.
- b. Secara khusus tujuan dari pengembangan kapasitas agar terciptanya sebuah kinerja yang lebih baik dari sebelumnya, potensi yang sudah ada kemudian dikembangkan lagi agar dapat menyelesaikan pada masalah perubahan yang dilihat dari aspek efisiensi yang meliputi, pada hal waktu dan sumber daya yang perlu di maksimalkan agar bisa mencapai *outcome*, pada hal kepatutan usaha yang telah dilakukan agar tercapainya hasil yang diinginkan, pada hal responsivitas yang dilihat dari bagaimana antara kemampuan dan kebutuhan menjadi sinkron, dan pada hal pembelajaran pada kinerja individu, kelompok, dan sistem.

3. Manfaat Peningkatan Kapasitas

Manfaat adanya peningkatan kapasitas menurut Haryono dkk yaitu bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia, meningkatkan kapasitas seseorang, tanggung jawab yang diberikan

³⁵ Handoyo, Eko, and Noviani Achmad Putri. "Capacity Building Civitas Akademika Fis Unnes." *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN* 3.2 (2018): 157-167.

³⁶ Yeremias. T. Keban. "Good Governance" dan "Capacity Building" sebagai Indikator Utama dan Fokus Penilaian, Jurnal Perencanaan Pembangunan, Jakarta, 2000, hlm. 7.

dijalankan dengan profesional, dan teknis kemampuannya ditingkatkan. Adapun 7 manfaat pada *capacity building* sebagai berikut:³⁷

- a. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak dalam berpikir serta memecahkan masalah, sehingga mereka lebih mandiri dan tidak bergantung pada instruksi orang lain.
- b. Membentuk hubungan yang positif dan harmonis antara anak, fasilitator, serta teman sebaya dalam lingkungan belajar.
- c. Anak lebih aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi dalam kegiatan, sehingga pengambilan keputusan dilakukan secara bersama dan bukan hanya mengikuti arahan fasilitator.
- d. Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar yang berkelanjutan dengan menjaga konsistensi dalam mengikuti kegiatan pengembangan diri.
- e. Mendorong penerapan sistem pembelajaran yang inklusif dan partisipatif, di mana setiap anak memiliki kesempatan untuk berkontribusi.
- f. Meningkatkan keterampilan komunikasi anak sehingga mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan bekerja sama dalam kelompok.
- g. Membantu anak dalam menyelesaikan konflik secara sehat dan membangun rasa kebersamaan, sehingga lingkungan belajar menjadi lebih kondusif dan harmonis.

4. Tahapan Peningkatan Kapasitas

Proses pengembangan kapasitas menurut Gandara melalui beberapa fase atau tahapan pada suatu organisasi atau individu untuk meningkatkan kapasitas, sebagai berikut:³⁸

³⁷ Haryono, Bambang Santoso, Soesilo Zauhar, and Bambang Supriyono. *Capacity Building*. Universitas Brawijaya Press, 2012.

³⁸ Sari, Novita. *Pengembangan kapasitas kelembagaan pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pelayanan perizinan terpadu (Studi pada Kantor Pelayanan dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kediri)*. Diss. Brawijaya University, 2014. Hlm. 638.

a. Persiapan

Pada tahap persiapan ini terdapat 5 langkah, yaitu:³⁹

- 1) Identifikasi kebutuhan, yaitu mengenali potensi, minat, serta tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan kapasitas.
- 2) Menetapkan tujuan pembelajaran, dengan berdiskusi bersama pendidik, orang tua, dan stakeholder terkait untuk menentukan aspek utama yang perlu dikembangkan dalam kapasitas anak.
- 3) Memberikan peran dan tanggung jawab, dengan membentuk tim pendamping atau fasilitator yang bertanggung jawab dalam mendukung proses pengembangan kapasitas.
- 4) Merancang proses pengembangan kapasitas, dengan menentukan metode pembelajaran yang sesuai, menyusun jadwal kegiatan, serta merancang tahapan yang mendukung pertumbuhan keterampilan dan pengetahuan.
- 5) Mengalokasikan sumber daya, yaitu mengidentifikasi kebutuhan sarana, pendanaan, serta fasilitas pendukung untuk memastikan proses pengembangan kapasitas dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

b. Analisis

Adapun tahapan pada fase ini ada 5 langkah sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Identifikasi masalah yaitu dengan melaksanakan pemeriksaan pada masalah dalam melakukan penyelidikan selanjutnya.
- 2) Melakukan analisis pada proses pembelajaran, dengan mengaitkan tantangan yang ada untuk memetakan kapasitas

³⁹ Ahmad, Juliarso. " Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Kelembagaan Daerah Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Di Era Revolusi 4.0." (2018).

⁴⁰ Ibid, hal. 74.

dalam aspek individu, lingkungan belajar, serta sistem pendukungnya.

- 3) Menganalisis lingkungan, dengan meninjau faktor-faktor yang berpengaruh, seperti dukungan keluarga, sekolah, dan komunitas dalam mendukung perkembangan kapasitas.
- 4) Memetakan gap (masalah) pada kapasitas dengan memetakan atau menentukan batas pemisah antara kapasitas ideal dengan yang sesungguhnya.
- 5) Menyusun kesimpulan dan rekomendasi strategi pengembangan kapasitas anak, dengan merangkum temuan utama serta merancang langkah tindak lanjut yang efektif untuk mendukung peningkatan kapasitas.

c. Perencanaan

Dalam fase perencanaan ini ada 3 langkah meliputi:⁴¹

- 1) Perencanaan tahunan, yaitu menyusun rencana program pembelajaran dan pengembangan keterampilan anak secara sistematis sesuai dengan kebutuhan dan potensi.
- 2) Menyusun rencana jangka menengah, dengan melibatkan diskusi bersama, pendidik, orang tua, serta pihak terkait untuk memastikan program berjalan sesuai kebutuhan.
- 3) Merancang skala prioritas, dengan menetapkan prioritas peningkatan kapasitas dan tahapan dalam implementasinya.

d. Implementasi

Pada fase implementasi ini, ada 4 langkah, sebagai berikut:⁴²

- 1) Pemrograman, yaitu mengalokasikan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung pengembangan kapasitas.
- 2) Pelaksanaan rencana pengembangan kapasitas, dengan merumuskan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai

⁴¹ Ibid hal. 75

⁴² Ibid ha. 75

untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri.

- 3) Menyeleksi sumber belajar dan dukungan eksternal, dengan mengidentifikasi bahan ajar, teknologi, serta pihak yang dapat mendukung proses peningkatan kapasitas yang akan dilaksanakan.
- 4) Mengimplementasi program pengembangan kapasitas, yaitu menjalankan kegiatan sesuai jadwal yang telah dirancang, memastikan keterlibatan aktif anak, serta menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia.

e. Evaluasi

Pada fase evaluasi ini, terdapat 2 langkah kerja yaitu:⁴³

- 1) Mengevaluasi dampaknya, yaitu dengan mengevaluasi terhadap apa yang telah di capai dalam mengembangkan kapasitas, contohnya seperti meningkatkan kreativitas.
- 2) Melakukan rencana ulang pada pengembangan kapasitas, yaitu dengan analisis setiap temuan monitoring terhadap proses dan melakukan evaluasi pada dampak kebutuhan perencanaan ulang peningkatan kapasitas.

5. Hasil Peningkatan Kapasitas (*Outcome Capacity Building*)

Menurut Allan Kaplan dalam konsep *Outcome Capacity Building* menekankan bahwa peningkatan kapasitas bukan hanya tentang penambahan sumber daya atau keterampilan teknis, tetapi juga perubahan yang lebih dalam pada individu dan organisasi. Ia melihat peningkatan kapasitas sebagai proses transformasional yang berdampak pada cara berpikir, nilai-nilai, dan pola kerja dalam suatu sistem, artinya keberhasilan program peningkatan kapasitas tidak hanya diukur dari hasil langsung, tetapi juga dari dampak berkelanjutan pada individu, organisasi, dan sistem sosial di

⁴³ Ibid hal. 76

sekitarnya.⁴⁴ Maka, hal ini dapat dijabarkan bahwa menurut Allan Kaplan *outcome capacity building* dapat di kategorikan pada berbagai perubahan meliputi:

- a. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan, individu yang terlibat dalam program peningkatan kapasitas akan mengalami peningkatan pengetahuan serta keterampilan teknis maupun sosial.
- b. Perubahan Sikap dan Minat, Kaplan menekankan bahwa kapasitas tidak hanya dilihat dari keahlian teknis, tetapi juga dari motivasi dan keterlibatan individu dalam proses pembelajaran.
- c. Dampak sosial dan jangka panjang, program yang berhasil meningkatkan kapasitas akan berdampak luas, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, peningkatan kapasitas dapat disimpulkan sebagai proses pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan potensi agar mampu mencapai tujuan belajar dan perkembangan yang telah ditetapkan. Peningkatan kapasitas juga merupakan upaya untuk membangun kemampuan individu, lingkungan, dan sistem pendukung agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Keberhasilan proses ini ditentukan oleh efektivitas dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak serta efisiensi dalam memanfaatkan waktu dan sumber daya yang tersedia untuk terus mendukung perkembangan sumber daya manusia secara berkelanjutan.

B. Kreativitas

1. Pengertian dan Konsep Kreativitas

Kreativitas merupakan proses dalam pengembangan baik layanan, produk, atau ide orisinal dengan memberikan partisipasi sehingga berdampak pada sosialnya. Menurut Brouillette bahwa kreativitas adalah tindakan guna mengubah ide-ide yang belum ada

⁴⁴ Kaplan, A. (2000). Capacity building: Shifting the paradigms of practice. *Development in Practice*, 10(3–4), 517–526. <https://doi.org/10.1080/09614520050116677>

dan masih imajinatif jadi nyata adanya.⁴⁵ Utami Mundar juga memberikan pendapat kreativitas menurutnya adalah hasil interaksi individu dengan lingkungannya, keberhasilannya dalam menciptakan hal-hal yang baru, yang berdasarkan oleh data, informasi atau unsur terlebih dahulu keberadaannya, yaitu bisa berupa pengetahuan dan pengalaman yang sudah dikemas seseorang semasa hidupnya.⁴⁶ Sedangkan menurut Cony Semiawan kreativitas ialah kemampuan dalam menciptakan suatu produk baru atau kemampuan untuk menumbuhkan ide melalui cara-cara yang baru dalam menyelesaikan suatu masalah dan menemukan peluang.⁴⁷ Adapun teori kreativitas menurut Guilford yaitu *“Creativity involves divergent thinking, which is the process of generating multiple, unique, and original solutions to a problem, as opposed to convergent thinking, which seeks a single correct answer.”* Yang berarti Kreativitas melibatkan berpikir divergen, yaitu proses menghasilkan banyak solusi yang beragam, unik, dan orisinal untuk suatu masalah, berbeda dengan berpikir konvergen yang hanya mencari satu jawaban yang benar.⁴⁸ Ada juga teori kreativitas menurut Amabile yang mengatakan *“Creativity is the production of novel and useful ideas in any domain. It depends on the interaction of three components: domain-relevant skills, creativity-relevant processes, and intrinsic task motivation”*, yang berarti Kreativitas adalah proses menghasilkan ide-ide baru dan bermanfaat dalam bidang apa pun. Kreativitas bergantung pada interaksi tiga komponen: keterampilan yang relevan dengan bidang, proses yang mendukung kreativitas, dan motivasi intrinsik untuk menyelesaikan tugas.⁴⁹

⁴⁵ Sri Hardianti Sartika, dkk, *Ekonomi Kreatif*, (Tasikmalaya: Yayasan Kita Menulis, 2022), hal. 2.

⁴⁶ Ibid, hal. 79.

⁴⁷ Ibid, hal. 89.

⁴⁸ Guilford, J. P. (1956). The structure of intellect. *Psychological bulletin*, 53(4), 267.

⁴⁹ Amabile, T. M. (2018). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Routledge.

Konsep kreativitas berdasarkan pada 3P diantaranya, sebagai berikut:⁵⁰

1) Proses

Proses merupakan sebuah langkah yang menciptakan hal-hal baru, dan proses dalam berkreasi adalah bagian terpenting pada pengembangan atau peningkatan suatu kreativitas. Maka dapat diartikan bahwa menyibukkan diri secara kreatif termasuk dalam mengarahkan kelancaran fleksibilitas dan orisinalitas saat berpikir dan berperilaku.

2) Produk

Pengertian kreativitas berdasar pada produk merupakan upaya kreativitas dengan berfokus terhadap sesuatu yang didapatkan oleh individu yaitu suatu hal yang masih baru, penggabungan yang inovatif atau suatu produk. Sebuah karya dapat dikatakan kreatif apabila dapat menciptakan suatu yang baru dan bermakna untuk individu dan lingkungan sekitar.

3) Pribadi

Kreativitas tercermin pada keunikan individu dalam pikiran dan ungkapannya. Kreativitas diawali dengan individu tersebut membuat karya baru. Seseorang yang kreatif mayoritas bersifat mandiri dan seringkali merasa tidak terikat pada norma dan nilai umum yang sudah ada.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli diatas Kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu proses pengembangan ide, layanan, atau produk baru yang orisinal dan bermanfaat, yang berdampak pada sosial. Menurut Brouillette, kreativitas adalah tindakan mengubah ide imajinatif menjadi nyata, sementara Utami Munandar menyebutnya sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Conny Semiawan menambahkan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan menciptakan produk atau ide baru

⁵⁰ Ibid, hal. 80.

untuk menyelesaikan masalah secara inovatif. Guilford mendefinisikan kreativitas sebagai berpikir divergen, yaitu menghasilkan banyak solusi unik dan orisinal, sedangkan Amabile menjelaskan kreativitas sebagai interaksi antara keterampilan relevan, proses kreatif, dan motivasi intrinsik. Konsep kreativitas juga didasarkan pada 3P: proses, yaitu langkah penting dalam menciptakan hal baru dengan mengarahkan kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas; produk, yaitu hasil inovatif yang bermakna bagi individu dan lingkungannya; serta pribadi, yaitu keunikan individu dalam menciptakan karya baru dengan sifat mandiri dan tidak terikat norma yang ada.

2. Dimensi Kreativitas

Guilford mengidentifikasi beberapa dimensi yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas, yang diorganisir dalam kerangka kerja. Dimensi kreativitas menurut Guilford meliputi:⁵¹

- a. *Fluency* (Kelancaran), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dengan cepat.
- b. *Flexibility* (fleksibilitas), yaitu kemampuan berpindah dari satu kategori ide ke kategori lain dan melihat masalah dari berbagai perspektif.
- c. *Originality* (keterbaruan), yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan unik.
- d. *Elaboration* (pengembangan), yaitu kemampuan menambah detail atau memperluas wawasan atau ide yang ada untuk dikembangkan secara mendalam.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli diatas maka dimensi kreativitas menurut Guilford mencakup *fluency* (kemampuan menghasilkan banyak ide dengan cepat), *flexibility* (kemampuan melihat masalah dari berbagai perspektif), *originality* (kemampuan menghasilkan ide baru dan unik), dan *elaboration* (kemampuan memperluas ide secara mendalam).

⁵¹ Guilford, J. P. (1956). The structure of intellect. *Psychological bulletin*, 53(4), 267.

Seseorang yang menggunakan metode dan proses kreatif cenderung mempunyai kepribadian yang kompleks selain memiliki rasa ingin tahu yang tinggi orang kreatif juga lebih berenergi, baik fisik dan mental serta berpikir unik dalam melaksanakan kegiatannya.

C. *Creative Hub*

1. Pengertian *Creative Hub*

Creative merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti kreatif, maka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti mempunyai daya cipta, kemampuan dalam menciptakan pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi.⁵² Sedangkan *Hub* yaitu kata dalam Bahasa yang Inggris yang berarti pusat atau pangkal. Maka, *Creative Hub* secara umum dapat diartikan sebagai tempat yang memiliki peran pusat kegiatan dalam menciptakan hal baru. *Creative Hub* atau pusat kreatif secara harfiah dapat diartikan sebagai pokok pangkal atau tumpuan dalam hal yang mempunyai daya cipta.⁵³ Apabila dikaitkan kekonteks Mifda *Creative Hub* mempunyai arti wadah atau tempat dalam hal ini yaitu Gedung MCH dijadikan tempat yang berperan sebagai pusat kreativitas dan kegiatan pembelajaran.

Menurut Harliantara *Creative Hub* atau pusat kreatif adalah sebagai pusat penting untuk menciptakan hal-hal kreatif. Pusat ini bukan hanya mencakup aspek fisik, tetapi komunitas kreatif yang terbentuk dengan berbagai aktivitas yang dilaksanakannya.⁵⁴ Menurut publikasi dari *Creative Industries Innovation Centre* (CIIC) di Australia, kolaborasi yang dilakukan *Creative Hub* bisa melibatkan berbagai pihak, meliputi industri kreatif, institusi pendidikan, pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, dan bisnis.⁵⁵

⁵² Maria Yustina Feriyani, *Balikpapan Creative Hub* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2021), hal. 11.

⁵³ Ibid, hal. 13.

⁵⁴ Vini Arifah Suci, *Perancangan Interior Youth Creative Hub Di Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia, 2023), hal. 10-11.

⁵⁵ Ibid, hal. 11.

Berdasarkan Definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, *Creative Hub* adalah pusat kegiatan yang berperan sebagai wadah untuk menciptakan hal-hal baru yang kreatif, baik dari aspek fisik maupun komunitas yang terbentuk melalui berbagai aktivitas. Secara harfiah, *Creative Hub* berarti tempat yang menjadi pusat kreativitas dengan daya cipta yang melibatkan kecerdasan dan imajinasi. Menurut Harliantara, *Creative Hub* menciptakan ruang untuk kolaborasi berbagai pihak, seperti industri kreatif, institusi pendidikan, pemerintah, lembaga swadaya masyarakat, dan bisnis, sebagaimana dijelaskan dalam publikasi *Creative Industries Innovation Centre* (CIIC) di Australia. Di konteks Mifda *Creative Hub*, tempat ini menjadi pusat pembelajaran dan kreativitas anak-anak

2. Fungsi *Creative Hub*

Secara umum fungsi *Creative Hub* menurut British Council adalah sebagai berikut:⁵⁶

- a. Memberikan berupa bantuan layanan dan fasilitas terhadap masyarakat dalam mengembangkan ide, proyek, serta pelatihan keterampilan dan pengembangan jangka pendek maupun panjang.
- b. Memberikan hubungan kolaborasi antar pelaku kreatif.
- c. Tempat pusat penelitian dan pengembangan, lembaga kreatif.
- d. Pengembangan bakat dan perjuangkan inovasi.

Berdasarkan pada pengertian dan fungsi-fungsi yang sudah dijabarkan dan kaitannya dengan Mifda *Creative Hub* (Miftahul Huda *Creative Hub*) adalah wadah pengembangan sumber daya manusia untuk menggali potensi melalui program kreatif seperti *coding*, *digital art*, *robotic*, dan animasi. *Hub* ini bertujuan meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan inovasi peserta, sehingga mencetak individu yang kompeten dan siap berkontribusi di era digital.

⁵⁶ Feriyani, Op. Cit, hal. 15.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan proses untuk memperoleh kevalidan data dan sistematis agar dapat diketahui kebenaran dengan menemukan fenomena. Pada penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deksriptif. Penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitian yang dilakukan pada kondisi yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci dan hasil penelitian kualitatif menekankan makna pada generalisasi. Adapun tujuan penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami fenomena maupun gejala sosial yang ada, memberikan penjelasan tersirat berkaitan dengan pola dan struktur yang lebih luas suatu kelompok partisipan, Menurut Taylor dan Bogdan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang dapat berbentuk perilaku, menganalisis secara lisan atau melalui tulisan dari informan.⁵⁷

Penelitian dengan pendekatan deskriptif berarti menggambarkan serta memberikan penjelasan terhadap peristiwa sosial yang diteliti. Jenis penelitian kualitatif deskriptif ini sehingga meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap partisipan dalam pengumpulan datanya. Adapun tujuannya untuk meringkas, mengilustrasikan dengan rinci sesuai kondisi lapangan agar memperoleh pemahaman tentang suatu masalah yang ada, serta upaya yang dapat memunculkan realitas ke permukaan sebagai karakter, tanda-tanda, ataupun fenomena tertentu. Maka, bisa disimpulkan bahwa penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan pada kondisi alamiah dengan menggambarkan fenomena sosial yang diteliti. Adapun pendekatan deskriptifnya dengan Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif *Coding* di Mifda *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap.

⁵⁷ Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kulitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat melangsungkan observasi, hal ini menjadi sumber untuk memperoleh informasi ataupun data sesuai dengan realitanya dengan langsung datang ke Lokasi. Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di *Mifda Creative Hub* yaitu di Jl. Mujur, Dusun Gringging, Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, dan beberapa rumah peserta kelas *coding*. Disini menjadi salah satu tempat dan merupakan pusat pada penelitian ini. Keterkaitan antara judul skripsi dan lokasi ditetapkan dengan pertimbangan guna mengkaji secara mendalam peristiwa peningkatan kapasitas melalui program kelas kreatif. Harapannya pemilihan lokasi ini dapat memberikan pemahaman terkait pentingnya menumbuhkan peningkatan kapasitas diri dan menyiasati tantangan masa depan. Maka, peran serta terhadap pemahaman masyarakat terkait meningkatkan kapasitas dan kreativitas jadi lebih luas.

C. Sumber Data Penelitian

Penelitian yang diperoleh dapat dikumpulkan melalui beragam sumber data. Menurut Lofland data pada penelitian kualitatif berupa perkataan dan tindakan, dengan pendukung data berupa foto dan dokumen. Proses dalam mengumpulkan data menjadi lebih mudah dalam melakukan penelitian jika paham akan sumber data ini. Sumber data dibagi kedalam dua jenis yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan dari subjek penelitian. Data primer didapatkan dari wawancara terhadap berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Istilah “data primer” mengacu terhadap jenis dalam pengumpulan informasi melalui survei, observasi, dan wawancara. Adapun data primer pada penelitian ini diperoleh dengan cara observasi langsung ke lokasi penelitian dengan melakukan wawancara terhadap manajer, peserta program, dan wali peserta pada program kelas kreatif *coding* di *Mifda Creative Hub* Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap.

b. Data Sekunder

Data sekunder yakni data dari pihak-pihak lain atau yang didapatkan secara tidak langsung dari subjek penelitian yang dilakukan. Data tersebut juga dapat diperoleh melalui orang lain, referensi buku, jurnal, dan artikel yang memiliki tema berkaitan dengan penulis teliti sehingga dapat memvariasikan data tersebut agar lebih mudah untuk penelitiannya.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini, data yang diperoleh melalui informan tertentu dikumpulkan dan digunakan untuk subjek pada penelitian. Subjek penelitian adalah individu atau kelompok yang dapat dimintai informasi yang dibutuhkan pada proses penelitian. Adapun informannya diantaranya:

1. Manajer sekaligus instruktur yaitu Fahim Himami Izza, ditetapkan sebagai subjek karena bertanggung jawab dalam mengelola lembaga *Mifda Creative Hub* dan salah satu pengajar pada salah satu kelas kreatif di *Mifda Creative Hub*. Peneliti ingin mengeksplorasi, nilai, peran, pengalaman dan bagaimana MCH terutama proses peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* tersebut.
2. Peserta pelatihan program kelas kreatif *coding* berjumlah tiga orang, ditetapkan sebagai subjek karena kontribusinya untuk ikut andil guna meningkatkan kapasitas dalam dirinya melalui program kelas kreatif di *Mifda Creative Hub*, yaitu Rafli Ardani, Rizky Febriliana, dan Abiem Aldiansyah.
3. Wali peserta program kelas kreatif *coding* *Mifda Creative Hub* berjumlah dua orang, yaitu Sarijan dan Rita.

Menurut Supriati objek penelitian ialah variabel yang akan diteliti dilokasi penelitian, berarti pokok-pokok dari permasalahan pada penelitian. Maka, dari definisi tersebut ditetapkan bahwa objek penelitian dalam penelitian ini adalah proses peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di *Mifda Creative Hub* Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul diperoleh melalui beberapa tahapan, meliputi:

a. Observasi

Definisi dari observasi adalah bentuk aktivitas baik melihat dan mengamati dengan mencatat secara sistematis fenomena yang diteliti. Observasi berkaitan dengan proses kompleks yang mencakup berbagai proses biologis dan psikologis.⁵⁸ Peneliti melakukan pengamatan pada Mifda *Creative Hub* Dusun Gringgin, Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap. Melalui observasi juga mengamati kegiatan saat proses peningkatan kapasitas berlangsung.

b. Wawancara

Wawancara merupakan aktivitas tanya jawab secara langsung dilaksanakan dua orang atau lebih atau proses agar diperolehnya informasi dari narasumber yang berkaitan dengan kebutuhan pada penelitian.⁵⁹ Menurut Moleong wawancara adalah dialog antar individu atau lebih untuk membahas kondisi tertentu. Informasi dari wawancara disimpan menggunakan media elektronik perekam suara.⁶⁰ Maka, wawancara bertujuan untuk mengetahui serta menyusun terkait fenomena, kondisi, organisasi, dan sebagainya yang berhubungan dengan fenomena baik masa lalu, sekarang ataupun yang akan datang.

Pada pengumpulan data peneliti melakukan wawancara dengan teknik semistruktur yaitu melalui pertanyaan terstruktur tetapi dikembangkan dan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan. Wawancara dilaksanakan secara langsung kepada informan yaitu kepada: Manajer, peserta, dan wali peserta Mifda *Creative Hub*. Sehingga, informasi yang dibutuhkan lebih mudah terkait peningkatan kapasitas Anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap.

⁵⁸ Hardani Ahyar et.al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 2020, hal 123.

⁵⁹ Ibid, Hal. 137.

⁶⁰ Haris Herdiansyah. "Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial." (2010).

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu bentuk upaya dengan maksud mencari dan mengumpulkan data dengan cara mencatat data yang ada. Menurut Sugiyono dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang mendukung penelitian.⁶¹ Dokumentasi juga salah satu upaya mencari serta mengumpulkan data untuk memperkuat penelitian yang dapat berupa sumber-sumber tertulis, foto, video dan rekaman suara, yang menghasilkan informasi dan pelengkap data pada proses penelitian. Dokumentasi dilakukan secara langsung di lapangan oleh peneliti yaitu di Mifda *Creative Hub* Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, dengan melakukan dokumentasi saat observasi dan proses pelatihan kelas kreatif berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan bahwa analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun dengan sistematis terhadap data yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan lain sebagainya, sehingga akan lebih mudah untuk dimengerti, dan penemuan dari analisis data ini dapat diinformasikan kepada orang lain. Dari pengertian tersebut maka dapat dikemukakan bahwa, Analisis data adalah proses dalam mencari serta menyusun dengan sistematis terhadap data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini melalui metode wawancara ataupun metode lainnya dengan cara menjabarkan ke unit tertentu, memilih yang penting untuk mempelajarinya, dan memberikan kesimpulan sehingga dapat dimengerti baik untuk diri sendiri maupun orang lain.⁶² Data yang diperoleh dari hasil wawancara di lapangan, kemudian dilakukan teknik menganalisis data, analisis data kualitatif ini bersifat induktif sehingga

⁶¹ Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV. Hal. 476.

⁶² Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA, Cet. XXIII, 2016, hal. 244.

analisis dari data yang didapatkan kemudian dikembangkan menjadi hipotesis. Beberapa cara untuk menganalisis penelitian ini sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilah dan memilih yang penting sesuai dengan kebutuhan penelitian. Mereduksi berarti proses seleksi, berfokus pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dengan cara mencatat dengan rinci dan akurat melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian diringkas dan dipilih sesuai fokus pada persoalan yang diteliti. sehingga dapat memberikan gambaran dengan jelas, serta mempermudah mengumpulkan data selanjutnya, dan mencarinya kembali.

Reduksi data pada penelitian ini agar dapat mengetahui maksud dan inti dari informan dari data yang sudah terkumpul, seperti memilah pada peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses penyusunan berbagai informasi yang telah terkumpul, memberikan kemungkinan dengan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Kemudian memadukan informasi kedalam bentuk yang mudah dipahami sebagai keseluruhan, sehingga penyajiannya harus tersusun atau tertata dengan baik dan rapi.⁶³ Bentuk dari penyajian data kualitatif yang akan ditulis peneliti dapat dituangkan kedalam bentuk teks naratif, dan catatan lapangan. Adapun tujuannya untuk mempermudah menemukan kesimpulan dengan tepat. Penyajian data ini juga termasuk bagian analisis yang telah mencakup reduksi.

3. Interpretasi Data

Interpretasi data atau analisis data berbasis teori adalah proses dalam penelitian kualitatif yang menghubungkan temuan empiris

⁶³ Ibid, Hal. 249.

dengan kerangka teori yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahapan ini dilakukan setelah data direduksi dan disajikan, di mana peneliti mencari pola, tema, atau kategori dalam data lalu mengaitkannya dengan teori yang senada dari Bab 2.⁶⁴ Sehingga, penelitian tidak hanya mendeskripsikan temuan tetapi juga memberikan makna lebih dalam dengan membandingkannya terhadap konsep teoretis yang ada.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan salah satu tahap di akhir pada proses analisis data yang dilakukan guna menjawab pada rumusan masalah yang diperoleh dari data hasil observasi di tempat penelitian. Mulai dari proses pengumpulan data, penelitian kualitatif mencari makna dari hasil observasi dan mencatat pola-pola, jaringan sebab-akibat, dan penjelasan yang memungkinkan. Pada tahap ini mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil dan maksud terhadap data yang telah terkumpul.

Kesimpulan ini oleh penulis akan dibuat berdasarkan pemahaman dari data yang terkumpul yang telah disajikan dengan sesingkat mungkin yang mudah untuk dipahami dari inti permasalahan yang ada. Oleh karena itu, pada penelitian ini mulai dari pengolahan data, penyajian data, interpretasi data sampai penarikan kesimpulan merupakan bagian yang saling terkait satu dengan lainnya dari sebelum ataupun sesudah pengumpulan data.

⁶⁴ Britter.id, "Peranan & Fungsi Teori dalam Penelitian Kualitatif", diakses pada tanggal 18 Januari 2025, dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://britter.id/peranan-fungsi-teori-penelitian-kualitatif/&ved=2ahUKEwiSqoLlvqGLAxXiyzgGHXTRDVQQFnoECBIQAQ&usg=AOvVaw2WkAkfgs4pAUMyZjQ8q0g>

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan penjabaran dari hasil temuan di lapangan, peneliti memperoleh informasi dan data yang telah dikumpulkan menggunakan metode-metode penelitian meliputi, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di Mifda *Creative Hub* Kroya dengan langsung observasi ke lapangan. Peneliti juga mewawancarai beberapa informan yaitu Manajer Mifda *Creative Hub*, peserta program kelas kreatif, dan wali peserta program kelas kreatif. Penelitian ini dilakukan di Mifda *Creative Hub* yang terletak di Dusun Gringging, Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap.

A. HASIL

1. Gambaran Umum Mifda *Creative Hub*

Mifda *Creative Hub* Kroya atau Miftahul Huda *Creative Hub* yang selanjutnya dapat disingkat menjadi MCH berdiri pada tanggal 28 Oktober 2023 bertepatan dengan hari santri nasional, MCH ini di bawah naungan Yayasan Miftahul Huda Kroya. Pada awalnya Yayasan Miftahul Huda Ini bekerjasama untuk mendirikan sebuah lembaga yaitu Balai Latihan Kerja Komunitas Miftahul Huda Kroya dengan jurusan pertanian namun karena kurang efektif dan makrak selama 2 tahun, setelah itu, Yayasan Miftahul Huda bekerjasama dengan Avari Studio mendirikan Mifda *Creative Hub* Kroya dengan tempat dan gedung yang sama di Balai Latihan Kerja Komunitas Miftahul Huda Kroya, Mifda *Creative Hub* Kroya ini memiliki tujuan secara umum untuk mendukung dan mempromosikan akan berkembangnya seni, budaya, dan kreativitas di komunitas setempat juga mengenalkan akan potensi digitalisasi, film, dan pengembangan ekonomi kreatif yang terus-menerus berkembang.

Mifda *Creative Hub* merupakan wadah atau lembaga yang dicanangkan bagi para komunitas, pelaku seni, dan ekonomi kreatif sebagai tempat berjejaring antar komunitas dan pengembangan baik dibidang edukasi, seni dan ekonomi kreatif. Selain itu, Mifda *Creative Hub* bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pada sumber daya manusia, salah satunya berupa peningkatan keterampilan dalam kreativitas. Mifda *Creative Hub* adalah program lembaga tertentu dari Yayasan Miftahul Huda yaitu lembaga yang berjalan pada bidang kreatif dan pengembangan ekonomi kreatif, mengadakan program kelas kreatif yang bertujuan untuk menstimulan seseorang memunculkan ide-ide baru agar dapat dikembangkan melalui perangkat komputer dalam meningkatkan kapasitasnya.

2. Visi dan Misi Mifda *Creative Hub*

Mifda *Creative Hub* sebagai lembaga yang mengadakan pembelajaran bagi anak-anak untuk ikut serta dalam program kelas kreatif yang menyediakan fasilitas dan akses pembelajaran dengan berbasiskan pada komputer untuk anak-anak, memiliki visi yaitu mengenalkan dunia digital di lingkungan desa. Untuk mewujudkan visi tersebut, Mifda *Creative Hub* membuat misi:

- a. Mengembangkan kemampuan bagi seseorang dalam mengoptimalkan perangkat komputer.
- b. Mengembangkan video animasi sendiri dengan *basic* anak desa.

“Visinya kami ingin mengenalkan dunia digital di lingkungan pedesaan. Misinya mengembangkan kemampuan bagi seseorang mengoptimalkan perangkat komputer dan mengembangkan video animasi sendiri dengan *basic* atau skill anak-anak desa.”⁶⁵

Dalam hal ini, MCH berperan mengembangkan kemampuan anak-anak dalam mengenalkan dunia digital dilingkungan sekitar dengan membuat video animasi sendiri yang dilakukan oleh anak-anak desa dalam mengoperasikan skill-nya menggunakan komputer.

⁶⁵ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

3. Letak dan Kondisi Geografis

Mifda *Creative Hub* Kroya terletak di Dusun Gringging, Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap. Mifda *Creative Hub* Kroya ini terletak di depan pemakaman umum Dusun Gringging dan bersebelahan dengan permukiman warga. Adapun letak geografis yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Sebelah Barat	: Dusun Bander
Sebelah Utara	: Dusun Mujur
Sebelah Timur	: Desa Grujugan Banyumas
Sebelah Selatan	: Dusun Kedawung

4. Susunan Kepengurusan Mifda *Creative Hub*

Struktur kepengurusan merupakan susunan atau tata kelola lembaga, organisasi, ataupun komunitas yang mengatur peran dan tanggung jawab setiap orang dalam lembaga tersebut. Tujuannya adalah untuk memastikan semua kegiatan dapat berjalan dengan terkoordinasi dan efisien. Adanya struktur kepengurusan juga memudahkan dalam mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah. Dengan peran yang sudah dibagi, setiap orang tahu apa yang harus mereka kerjakan dan siapa yang harus mereka hubungi jika ada kebutuhan tertentu. Selain itu, struktur ini membantu menciptakan rasa tanggung jawab di setiap anggota karena mereka memiliki peran penting dalam keberhasilan pada sebuah lembaga atau organisasi. Hal ini sangat bermanfaat, terutama pada lembaga yang menjalankan banyak program atau kegiatan, seperti Mifda *Creative Hub*. Adapun susunan kepengurusan di Mifda *Creative Hub* sebagai berikut:

Pembina	: Ketua Yayasan Miftahul Huda Kroya
Direktur Utama	: M. Irfan Zaky
Direktur Program	: Farih Muhammad
Direktur Pelaksana	: M. Desi Ariyanto
Manajer	: Fahim Himami Izza
Staff Manajer	: Astri Septiyaningsih

Pengajar Kelas Kreatif memiliki peran penting dalam menjalankan setiap kelasnya. Adapun pengajar atau mentor pada Mifda *Creative Hub* sebagai berikut:

- a. Kelas Robotik : Rusli
- b. Kelas *Coding* : Kuncoro
- c. Kelas Animasi : Ari
- d. Kelas Gambar : Farih
- e. Kelas Film : Fahim

Dalam konteks penelitian ini, pengurus MCH khususnya pada program kelas kreatif *coding* untuk mentornya yaitu Bapak Kuncoro. Mentor atau pengajar kelas *coding* awalnya direncanakan sebagai informan untuk mendapatkan perspektif teknis dan pengalaman langsung dalam mendampingi anak-anak selama proses pembelajaran *coding*. Namun, karena keterbatasan waktu atau kesediaan dari mentor untuk diwawancarai, maka saya memilih manajer program kelas *coding* sebagai informan alternatif.

Manajer MCH memiliki peran strategis dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan kelas *coding*. Dengan wawasan yang lebih menyeluruh, manajer dapat memberikan informasi penting terkait tujuan, metode pengajaran, serta hasil yang dicapai dari program ini. Oleh karena itu, wawancara dengan manajer MCH dianggap relevan dan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menjawab pertanyaan penelitian, khususnya terkait peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding*.

5. Informasi Pembelajaran

Mifda *Creative Hub* melakukan sosialisasi dengan tujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat umum dan sekolah-sekolah di sekitar Kabupaten Cilacap agar anak-anak sekolah dapat mengikuti pembelajaran program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub*. Hal ini dilakukan melalui beberapa cara yaitu:

a. Sosialisasi Digital Day

Sosialisasi digital day yaitu sosialisasi yang dilaksanakan melalui *workshop* ke sekolah yang ada di Kabupaten Cilacap baik tingkat SD sampai tingkat SLTA. Harapannya melalui sosialisasi ini agar anak-anak di sekolah memiliki keinginan mengikuti pelatihan program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub* dan mengedukasi anak-anak mewujudkan generasi emas di Indonesia.



Gambar 1.1: Sosialisasi di SD Islam Plus Masyithoh Kroya

b. Sosialisasi Media Sosial

Sosialisasi media sosial adalah sosialisasi dengan melakukan penyebaran baik pamflet atau iklan yang disebarluaskan melalui media sosial yang mendukung seseorang agar ikut serta pada pelatihan kelas kreatif ini. Adapun media sosial tersebut meliputi, WhatsApp, Instagram, Facebook, dan lainnya.



Gambar 1.2: Sosialisasi media sosial Instagram

6. Kelas Kreatif di Mifda *Creative Hub*

Pada Mifda *Creative Hub* memiliki berbagai jenis program utamanya yaitu kelas kreatif. Kelas kreatif merupakan program pembelajaran yang dirancang untuk mengasah kemampuan dan kreativitas peserta, terutama anak-anak, melalui kegiatan edukatif berbasis teknologi, atau keterampilan tertentu. Program ini berfokus pada pengembangan kapasitas individu dengan cara yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat belajar sekaligus mengeksplorasi potensi mereka. Adapun program kelas kreatifnya sebagai berikut:

a. Kelas *Coding*

Kelas *coding* merupakan program pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pengkodean kepada anak-anak Mifda *Creative Hub* dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Kelas ini menggunakan pendekatan kreatif, seperti *game* pada pengkodean situs web *scratch.mit.edu*, untuk membantu anak-anak memahami logika pemrograman dan teknologi. Pada program pembelajaran kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* ini hasil akhir dari proses pelatihannya yaitu membuat *game*, kalkulator digital, bermusik, dan desain.

b. Kelas Animasi

Kelas kreatif animasi merupakan program pembelajaran yang mengajarkan cara membuat animasi, baik itu animasi 2D dan 3D dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Di kelas ini, anak-anak Mifda *Creative Hub* belajar cara menggambar, merancang, dan menggerakkan karakter atau objek untuk menciptakan cerita bergerak. Pada program kelas animasi ini hasil akhir dari proses pembelajarannya yaitu membuat dasar 3D *modelling* karakter kartun dan anime, dan menyesuaikan standar animasi industri sekarang.

c. Kelas Gambar Digital (*Digital art*)

Kelas gambar digital merupakan program pembelajaran yang mengajarkan anak-anak cara membuat karya seni menggunakan teknologi dan perangkat lunak digital. Dalam kelas ini, anak-anak belajar menggambar, melukis, dan mendesain gambar atau ilustrasi menggunakan tablet grafis, komputer, atau aplikasi seni digital lainnya. Pada program kelas gambar digital ini hasil akhir dari proses pembelajaran ini yaitu membuat karakter kemudian di cetak baik di kaos, *tote bag*, atau buku cerita anak.

d. Kelas Robotik

Kelas robotik di Mifda *Creative Hub* merupakan program pembelajaran yang mengajarkan anak-anak bagaimana merancang, membangun, dan memprogram robot. Kelas ini dirancang untuk mengenalkan anak pada konsep dasar teknologi, teknik, dan pemrograman melalui cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam kelas robotik, anak-anak belajar menggabungkan keterampilan sains, teknologi, teknik, dan matematika (STEM) untuk menciptakan robot sederhana. Pada program pembelajaran kelas robotik ini hasil akhir dari proses pembelajarannya yaitu membuat *line follower*, logo transportasi, dan *smart home*.

e. Kelas Film

Kelas film di Mifda *Creative Hub* merupakan program pembelajaran yang mengajarkan anak-anak tentang berbagai aspek pembuatan film, dari ide cerita, penulisan naskah, pengambilan gambar, pengeditan, hingga produksi film secara keseluruhan. Kelas ini memberikan anak-anak kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam dunia sinematografi dan memahami proses teknis di balik pembuatan film. Pada program pembelajaran kelas film ini hasil akhir dari proses pelatihannya yaitu membuat film pendek.

Program-program pembelajaran kelas kreatif yang diadakan oleh *Mifda Creative Hub* ini memiliki mentor atau pengajar sendiri-sendiri meskipun dilakukan hanya dihari sabtu dengan pembagian jam pembelajaran berbeda dengan kelas lainnya maka akan tetap tertata dengan kondusif. Semua program kelas kreatif di MCH ini masih bersifat mandiri yang artinya program pembelajaran pelatihan ini memiliki tarif agar peserta dapat mengikutinya, tarif tersebut terbagi kedalam dua paket yaitu:

Tabel 4.1

Jenis paket program kelas kreatif di *Mifda Creative Hub*

No.	Jenis Paket Kelas	Tarif	Lama Pembelajaran	Pertemuan
1.	Reguler	Rp. 350.000,-	2 Bulan	8x Pertemuan
2.	Semesteran	Rp. 150.000,-	6 Bulan	4x Pertemuan setiap bulan

Sumber: Dokumen Mifda Creative Hub Tahun 2023

Dari berbagai macam program-program kelas kreatif yang telah dipaparkan sebelumnya yang ada di *Mifda Creative Hub*, terdapat macam-macam jenis pembelajaran dengan jenis paket kelas yang sama untuk setiap kelas kreatifnya. Akan tetapi pada skripsi ini hanya berfokus pada program kelas kreatif *coding* saja, hal itu dikarenakan peserta kelas *coding* merupakan kelas yang mayoritas diikuti oleh peserta, memiliki ketertarikan bagi anak karena belajar akan *game*, bermusik, dan kalkulator digital dan mudah dipelajari anak-anak.

7. Profil Informan

a) Fahim Himami Izza

Fahim Himami Izza merupakan Manajer di *Mifda Creative Hub* Kroya. Informan sudah satu tahun lebih mengabdikan menjadi manajer sekaligus instruktur pada salah satu program kelas kreatif

di mifda *Creative Hub* yaitu pada kelas kreatif film, informan beralamat di Jl. Cendrawasih RT 06 RW 08 Bajingkulon, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap. Karena mifda *Creative Hub* bersifat mengenalkan ke dunia digital, sehingga informan memiliki cita-cita untuk mengembangkan video animasi sendiri dengan *basic* (keterampilan dasar) anak-anak desa, melalui pelatihan program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub*.

b) Rafli Ardani

Rafli Ardani atau biasa di panggil Rafli, berusia 8 tahun. Informan bertempat tinggal di Desa Sibalung RT 01 RW 10, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas yang sekarang masih duduk di Sekolah Dasar (SD). Sebelumnya informan tidak tahu cara menghidupkan, menggunakan, dan mengoperasikan dasar komputer kemudian orang tua Rafli mendapatkan informasi dari media sosial yaitu Instagram untuk mengikuti program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub*. Informan mengikuti kelas *coding* ini sudah 3-4 bulan.

c) Abiem Aldiansyah

Abiem Aldiansyah yang akrab di panggil Abiem. Informan sekarang duduk di Sekolah Dasar (SD), Awalnya informan hanya belum bisa menggunakan komputer dan dasar pengoperasiannya, kemudian mendapatkan informasi dari saudara dan media sosial agar mengikuti pelatihan kelas kreatif *coding* ini. Setelah mengikuti pelatihan selama beberapa bulan Abiem sudah memiliki kemampuan dasar *coding* seperti membuat *game* sederhana dengan rintangan-rintangannya.

d) Evan Novanto

Evan Novanto atau biasa di panggil Evan, berusia 8 tahun. Mereka merupakan kakak dan adik yang sama-sama mengikuti pelatihan kelas *coding* di MCH. Informan bertempat tinggal di Desa Sibalung RT 01 RW 10, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten

Banyumas yang sekarang masih duduk di Sekolah Dasar (SD). Sebelumnya informan tidak tahu cara menghidupkan, menggunakan, dan mengoperasikan dasar komputer kemudian orang tua Rafli mendapatkan informasi dari media sosial yaitu Instagram untuk mengikuti program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub*. Informan mengikuti kelas *coding* ini sudah 3-4 bulan

e) Sarijan

Sarijan merupakan wali atau orang tua dari peserta kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* yang bernama Rafli Ardani dan Evan Novanto. Informan ini bertempat tinggal di Desa Sibalung RT 01 RW 10, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas. Informan mendaftarkan anak-anaknya di kelas kreatif *coding* MCH ini untuk memperkenalkan teknologi digital komputer sejak dini dengan harapan agar Rafli dan Evan mengisi waktu liburnya dengan hal-hal yang bermanfaat dengan belajar tentang dasar-dasar *coding* dan bisa mengoperasikan teknologi komputer dengan baik karena zaman sekarang serba digital.

f) Rita

Rita merupakan wali atau orang tua dari peserta kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* yang bernama Abiem Aldiansyah. Informan ini bertempat tinggal di Desa Pucung Lor, Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Informan mendaftarkan anaknya yaitu Abiem Aldiansyah ke program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* ini untuk mengasah ilmu *coding* karena anaknya suka terhadap komputer. Informan memperoleh informasi program kelas kreatif *coding* di MCH ini berasal dari saudaranya yang memberikan saran agar anaknya ikut serta pada program tersebut.

B. PEMBAHASAN

1. Proses Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif Coding di Miftahul Huda (Mifda) Creative Hub

Proses peningkatan kapasitas anak merupakan suatu tindakan yang termasuk kedalam *trend* yang positif dan dapat memberikan dampak besar bagi anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa. Anak-anak pada zaman sekarang dapat disebut dengan generasi gen z yang mana tumbuh bersamaan dengan teknologi yang pesat dengan mengikut sertakan anak untuk mengikuti kegiatan program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* dapat memberikan peluang akan wawasan yang luas dan memberdayakan anak-anak tersebut terkait pembelajaran dasar pada *coding* agar kapasitas dalam dirinya menjadi meningkat.

Menurut Morgan kapasitas adalah kemampuan, keterampilan, sikap, sumber daya, dan kondisi-kondisi seseorang, organisasi, dan sistem lain dalam melaksanakan fungsinya agar mencapai tujuan yang diinginkan.⁶⁶ Proses peningkatan kapasitas (*capacity building*) dapat diartikan sebagai suatu upaya terorganisasi untuk meningkatkan kemampuan individu, kelompok, organisasi, atau masyarakat dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Proses ini melibatkan pengembangan keterampilan, pengetahuan, struktur organisasi, dan sistem yang mendukung keberlanjutan perubahan positif.

Berdasarkan pada teori peningkatan kapasitas menurut Gandara proses peningkatan kapasitas melalui beberapa tahapan atau fase agar kapasitas setiap individu menjadi meningkat, adapun tahapan atau fase peningkatan kapasitasnya sebagai berikut: tahap persiapan, tahap analisis, tahap perencanaan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.⁶⁷

⁶⁶ Anelli Milen, *Pegangan Dasar Pengembangan Kapasitas*. Diterjemahkan secara bebas. Pondok Pustaka Jogja, Yogyakarta, 2004, hlm. 12.

⁶⁷ Sari, Novita. Pengembangan kapasitas kelembagaan pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pelayanan perizinan terpadu (Studi pada Kantor Pelayanan dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kediri). Diss. Brawijaya University, 2014. Hlm. 638.

Maka apabila teori ini dikaitkan kedalam proses peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* ini dapat dianalisis melalui beberapa fase atau tahapan dalam meningkatkan kapasitasnya, sebagai berikut:

a. Persiapan

Menurut Gandara, tahap persiapan adalah fase awal yang melibatkan identifikasi isu, penilaian kebutuhan, dan pengorganisasian sumber daya untuk mendukung pelaksanaan program atau kegiatan. Tahapan ini dirancang untuk menghindari pengulangan pekerjaan yang tidak perlu, serta memastikan pelaksanaan program berjalan dengan lancar dan efisien.⁶⁸ Tahap persiapan adalah langkah awal dalam sebuah proses, baik dalam perencanaan program, proyek, maupun pengembangan kapasitas, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menentukan tujuan, dan menyusun langkah-langkah strategis sebelum pelaksanaan. Tahap ini mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, identifikasi kebutuhan, menyusun program pembelajaran, menentukan tenaga ahli atau pengajar, fasilitas program, dan melaksanakan sosialisasi. Hal ini dilakukan agar kegiatan selanjutnya dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Tahap persiapan sangat penting untuk memastikan semua pihak dapat memahami tanggung jawab, peran, dan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut teori peningkatan kapasitas yang dikemukakan oleh Gandara untuk tahap persiapan langkah-langkahnya yaitu: 1) identifikasi kebutuhan, yaitu mengenali potensi, minat, serta tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan kapasitas. 2) menetapkan tujuan pembelajaran, dengan berdiskusi bersama pendidik, orang tua, dan stakeholder terkait untuk menentukan aspek utama yang perlu dikembangkan dalam kapasitas anak. 3)

⁶⁸ Ibid, hlm. 12.

memberikan peran dan tanggung jawab, dengan membentuk tim pendamping atau fasilitator yang bertanggung jawab dalam mendukung proses pengembangan kapasitas. 4) merancang proses pengembangan kapasitas, dengan menentukan metode pembelajaran yang sesuai, menyusun jadwal kegiatan, serta merancang tahapan yang mendukung pertumbuhan keterampilan dan pengetahuan. 5) mengalokasikan sumber daya, yaitu mengidentifikasi kebutuhan sarana, pendanaan, serta fasilitas pendukung untuk memastikan proses pengembangan kapasitas dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.⁶⁹

Pada tahap ini melibatkan kegiatan awal sebelum program dimulai yang berfokus untuk memastikan semua kebutuhan program dapat terpenuhi. Adapun tahap persiapan di Mifda *Creative Hub* dalam melaksanakan kelas kreatif *coding* ini, sebagai berikut:

1) Menentukan identifikasi kebutuhan pembelajaran

Identifikasi kebutuhan pembelajaran adalah proses untuk memahami apa yang diperlukan oleh individu, kelompok, atau organisasi dalam rangka meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi akan kebutuhan untuk mengenali pada proses meningkatkan kapasitas, pada tahap identifikasi kebutuhan pembelajaran merupakan bagian yang penting, Mifda *Creative Hub* melakukan diskusi dengan orang tua dan anak-anak untuk mengetahui apa yang dibutuhkan agar pembelajaran *coding* berjalan dengan efektif.

“kami paham bahwa anak-anak di desa mujur belum *familiar* dengan *coding*, sehingga kami merancang program *coding* ini dari dasar, dengan memberikan

⁶⁹ Ahmad, Juliarso. " Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Kelembagaan Daerah Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Di Era Revolusi 4.0." (2018).

materi yang lebih banyak praktik dari pada teori. Kemudian untuk menentukan kebutuhan kelas ini kami juga bekerjasama dengan Avari Studio, berdiskusi dengan orang tua, dan anak-anak, sehingga kami dapat menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembelajaran *coding* di Mifda Creative Hub”.⁷⁰

Hal ini juga dipertegas oleh peserta kelas *coding* yaitu Rafli Ardani, Evan Novanto, dan Abiem Aldiansyah.

“saya sebenarnya ingin sekali belajar membuat *game*, tapi tidak tahu harus mulai dari mana. Untungnya, di kelas *coding* diajarkan langkah-langkah dari awal”.⁷¹

“saya awalnya juga tidak tahu apa-apa, beruntung ada Mifda Creative Hub ini yang mengajarkan dari dasar penggunaan komputer”.⁷²

“betul saya tidak mengetahui cara menggunakan komputer, tetapi di kelas *coding* ini saya di ajarkan dari nol jadi sekarang sudah bisa”.⁷³

Dari pernyataan Fahim Himami Izza selaku manajer Mifda Creative Hub, dan peserta kelas *coding* yaitu Rafli Ardani, Evan Novanto, dan Abiem Aldiansyah dapat disimpulkan bahwa, dari Mifda Creative Hub dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran menunjukkan pendekatan berbasis kebutuhan dalam merancang program kelas kreatif *coding* Mifda Creative Hub di Desa Mujur. Pihak MCH memahami bahwa anak-anak di desa tersebut memiliki keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam bidang *coding*. Oleh karena itu, mereka memilih untuk memulai pengajaran dari dasar dan mengutamakan metode pembelajaran berbasis praktik dibanding teori. Pendekatan ini sangat sesuai, mengingat praktik langsung dapat membantu anak-anak lebih

⁷⁰ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda Creative Hub tanggal 2 November 2024.

⁷¹ Wawancara dengan Rafli Ardani peserta kelas *coding* tanggal 2 November 2024.

⁷² Wawancara dengan Abiem Aldiansyah peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2025.

⁷³ Wawancara dengan Evan Novanto peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2025.

mudah memahami konsep *coding* yang sering dianggap kompleks. Selain itu, kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti Avari Studio, orang tua, dan anak-anak, mencerminkan upaya penyelenggara untuk merancang program yang sesuai dengan kebutuhan spesifik peserta.

2) Menyusun program pembelajaran

Menyusun program pembelajaran adalah proses merancang dan mengorganisasi kegiatan belajar-mengajar yang bertujuan untuk membantu peserta program ini mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan pada identifikasi peneliti ke Mifda *Creative Hub*, dirancangnya sebuah program kelas kreatif ini dikarenakan sesuai dengan visi Mifda *Creative Hub* yaitu ingin mengenalkan dunia digital dilingkungan desa serta ingin mengembangkan video animasi sendiri dengan *basic* anak-anak desa. Mifda *Creative Hub* ini masih bersifat mandiri atau berbayar, Adapun beberapa program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub* ini yaitu kelas kreatif *coding*, film, animasi, robotika, ilustrasi atau *digital art*, dan lain-lain. Akan tetapi, kembali lagi, karena Mifda *Creative Hub* dengan program kelas kreatifnya bersifat mandiri sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta mayoritasnya ingin belajar dikelas apa. Seperti yang disampaikan oleh pak Fahim Himami Izza bahwa:

“untuk program pembelajaran kelas kreatifnya sesuai dengan visi kami ingin terjun ke dunia digital karena zaman sekarang serba digital seperti pada sekolah saja sekarang sudah digital, sehingga kami dari Mifda *Creative Hub* membuat rencana program kelas kreatif yang meliputi kelas kreatif *coding*, kelas film, kelas animasi, kelas robotika, dan kelas gambar digital. Sifat programnya disini masih mandiri atau berbayar sehingga bebas untuk memilih yang dia suka. Tetapi

untuk sekarang kelas yang paling banyak itu *coding* yang disukai anak-anak”.⁷⁴

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa, program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub* sesuai dengan visi dari MCH yaitu ingin mengenalkan dunia digital di lingkungan desa yang mana pada setiap sekolah sekarang sudah menggunakan teknologi digital sebagai alat pembelajarannya sehingga perlu akan pengembangan dalam pemanfaatan teknologi tersebut agar lebih bermanfaat. Pada MCH terdapat 5 kelas yaitu kelas *coding*, film, *digital art*, animasi, dan robotika, pembelajaran dikelas ini bersifat mandiri serta kelas kreatif *coding* merupakan kelas yang paling di gemari oleh peserta atau anak-anak. Hal ini menjadikan anak-anak dapat belajar dalam mengetahui dasar-dasar pada *coding* sejak dini.

3) Tenaga Ahli atau Pengajar

Tenaga ahli atau pengajar adalah individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman di bidang tertentu serta bertanggung jawab untuk membimbing, mengajar, dan mengembangkan kemampuan peserta program kelas kreatif *coding* ini. Tenaga ahli atau pengajar tidak hanya berperan dalam mentransfer ilmu, tetapi juga membangun pemahaman, mendorong partisipasi, dan memberikan arahan untuk membantu peserta program ini mencapai tujuan pembelajaran.

Tenaga ahli atau biasa disebut instruktur atau pengajar pada program pelatihan kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* berasal dari praktisi yang paham akan arah pelatihan pada kelas kreatif *coding* ini. Dalam menentukan instruktur Mifda *Creative Hub* praktisi yang sama-sama berkeinginan dalam memajukan Mifda *Creative Hub*.

⁷⁴ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

“tenaga ahli atau pengajar di Mifda *Creative Hub* berasal dari praktisi dan bapak kuncoro ini sebagai pengajar kelas *coding* mas. Selain itu juga seseorang yang mau mengembangkan kelas kreatif disini khususnya pada kelas kreatif *coding*”.⁷⁵

Maka, pada pernyataan tersebut dapat di dianalisis bahwa tenaga pengajar di Mifda *Creative Hub*, khususnya untuk kelas kreatif *coding*, memiliki kemampuan yang sesuai, yaitu berasal dari kalangan praktisi. Dengan melibatkan praktisi seperti Bapak Kuncoro, program ini memiliki keunggulan dalam memberikan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata di lapangan. Hal ini penting karena praktisi biasanya memiliki pemahaman mendalam tentang penerapan *coding* secara langsung dalam dunia kerja atau industri.

Selain itu, pernyataan tersebut mencerminkan komitmen pengajar, khususnya Bapak Kuncoro, untuk mengembangkan kelas kreatif di Mifda *Creative Hub*. Hal ini menunjukkan adanya dedikasi untuk membangun sumber daya manusia di Desa Mujuur melalui pendidikan berbasis teknologi. Kehadiran pengajar yang berperan aktif dalam pengembangan program tidak hanya membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menginspirasi peserta untuk terus belajar dan berinovasi. Dengan demikian, pengajar di Mifda *Creative Hub* tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai penggerak dalam menciptakan perubahan positif bagi anak-anak di sekitar desa.

4) Fasilitas Program

Fasilitas program adalah sarana, prasarana, dan berbagai dukungan lainnya yang disediakan untuk mendukung pelaksanaan suatu program agar berjalan secara optimal. Fasilitas ini dapat berupa ruang belajar, perangkat teknologi,

⁷⁵ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

bahan ajar, atau alat pendukung lainnya yang diperlukan untuk mencapai tujuan program. Keberadaan fasilitas yang memadai memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, bekerja, atau berpartisipasi dalam kegiatan yang dirancang.

Pada tahap ini hal yang berkaitan dengan alat dan prasarana berasal dari Mifda *Creative Hub* bukan merupakan dana dari pemerintah karena Mifda *Creative Hub* ini masih bersifat mandiri, meskipun bersifat mandiri tetapi fasilitas di MCH sendiri sudah cukup lengkap untuk mengembangkan atau meningkatkan kapasitas pada peserta pelatihan program kelas kreatif di MCH ini. Seperti halnya yang disampaikan oleh manajer Mifda *Creative Hub* yaitu:

“untuk alat program kelas kreatif ini berasal dari Mifda *Creative Hub* mas bukan dari pemerintah karena kita masih bersifat mandiri tetapi alat pelatihan disini sudah cukup lengkap mas buat para peserta mulai dari komputer serta alat-alat pendukung program ini, kami juga sedang berusaha untuk mengajukan ke pemerintah mas namun karena ini dulunya BLK kemudian makrak sehingga perlu berbenah lebih agar bisa diajukan ke pemerintah”.⁷⁶

Berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan bahwa berkaitan dengan fasilitas dan perlengkapan yang ada pada Mifda *Creative Hub* sudah cukup lengkap sesuai dengan kebutuhan yang digunakan dalam proses pembelajaran kelas kreatif, mulai dari komputer serta alat-alat pendukung program tersebut, Hal ini menunjukkan upaya yang signifikan dari pihak pengelola untuk menyediakan sumber daya yang memadai bagi peserta program meskipun belum mendapatkan dukungan dana atau fasilitas dari pemerintah.

⁷⁶ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

Selain itu juga pihak *Mifda Creative Hub* akan terus mengembangkan program-program ini dengan mengajukan ke pemerintah agar dapat diakui dan bersifat gratis. Hal ini juga menunjukkan bahwa pihak *Mifda Creative Hub* sedang berusaha untuk mendapatkan dukungan dari pemerintah, yang dapat memperkuat dan meningkatkan kapasitas fasilitas yang ada. Terkait dengan sejarah *Mifda Creative Hub* yang dulunya merupakan BLK (Balai Latihan Kerja) dan kemudian makrak diganti menjadi MCH (*Mifda Creative Hub*) sehingga memerlukan waktu agar mendapatkan pengakuan dari pemerintah, pihak pengelola sadar akan pentingnya melakukan pembenahan lebih lanjut agar bisa memenuhi syarat dan mendapatkan dukungan resmi dari pemerintah. Proses ini menunjukkan bahwa meskipun saat ini *Mifda Creative Hub* berjalan secara mandiri, mereka tetap memiliki visi untuk berkembang dan memperoleh dukungan lebih besar dari pihak terkait demi kelangsungan dan keberlanjutan program.

5) Melaksanakan Sosialisasi

Melaksanakan sosialisasi merupakan proses penyebaran informasi tentang keberadaan dan tujuan dari program kelas kreatif *coding* *Mifda Creative Hub* tersebut kepada masyarakat, khususnya kepada anak-anak, orang tua, dan pihak lainnya di Desa Mujur. Sosialisasi ini bertujuan untuk mengenalkan manfaat dan pentingnya kelas kreatif *coding*, serta memberikan pemahaman tentang bagaimana program ini dapat meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas pada anak-anak. Melalui sosialisasi yang baik, diharapkan masyarakat dapat memahami tujuan jangka panjang program ini dan mendukung anak-anak untuk ikut serta dalam kelas kreatif tersebut.

Dalam hal informasi agar seluruh masyarakat serta masyarakat sekitar Mifda *Creative Hub* tahu adanya program kelas kreatif ini yang dapat mengembangkan kapasitas dan kemampuan masyarakat khususnya generasi penerus bangsa maka Mifda *Creative Hub* melakukan sosialisasi melalui berbagai cara. Seperti yang disampaikan oleh manajer Mifda *Creative Hub*.

“agar informasi terkait program kelas kreatif ini dapat diketahui oleh seluruh kalangan masyarakat kami melakukan sosialisasinya menggunakan dua cara mas yaitu karena kami berfokus ke anak-anak jadi melalui media sosial, kemudian kami juga melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah yang ada di sekitar Kabupaten Cilacap”.⁷⁷

Berdasarkan pernyataan tersebut karena lebih berfokus kepada anak-anak maka, agar program kelas kreatif ini diketahui oleh semua kalangan masyarakat pihak dari Mifda *Creative Hub* melakukan sosialisasi dengan dua cara yaitu sosialisasi melalui media sosial seperti Instagram, *website*, dan sosialisasi melalui digital day ke sekolah-sekolah di sekitar Kabupaten Cilacap.

Adanya sosialisasi tersebut menjadi daya tarik bagi orang tua calon peserta dan calon peserta, seperti yang disampaikan oleh Rafli Ardani, Evan Novanto, dan Abiem Aldiansyah selaku peserta dan Rita selaku orang tua peserta.

“Saya ikut kelas program ini karena saran bapak yang tahu dari media sosial Mifda *Creative Hub*, dan menurutku kelas *coding* ini seru bisa belajar komputer. Jadi, saya belajar *coding* disini, apabila disekolah ada pelajaran *coding* dasar saya jadi sudah tahu.”⁷⁸

“Saya ikut kelas ini karena saran bapak yang tahu dari media sosial Mifda *Creative Hub* buat menemani Rafli

⁷⁷ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

⁷⁸ Wawancara dengan Rafli Ardani peserta kelas *coding* tanggal 2 November 2024.

disana, dan menurutku kelas *coding* ini asyik bisa belajar komputer melalui *coding* ini.”⁷⁹

“ikut *coding* ini karena saya suka akan komputer juga ada sosialisasi di sekolah dari Mifda *Creative Hub* ini, jadi saya ikut kelas ini karena ibu saya menyarankannya juga”.⁸⁰

“Saya tahu soal program ini dari media sosial dan dari saudara yang menyarankan anak saya untuk ikut disini. Saya senang anak saya bisa ikut, karena saya lihat ini bisa bantu mereka belajar teknologi dengan cara yang menyenangkan.”⁸¹

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses peningkatan kapasitas pada program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* ini sudah melakukan tahap persiapan ini dengan baik yang pada praktiknya menyesuaikan dengan kondisi serta tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pihak Mifda *Creative Hub* yaitu dengan menentukan identifikasi kebutuhan, menyusun program pembelajaran, menentukan tenaga ahli atau pengajar, fasilitas program, dan melaksanakan sosialisasi. Hal ini sesuai dengan teori peneliti sebelumnya yaitu Gandara yang mengemukakan bahwa tahapan peningkatan kapasitas pada fase persiapan ini meliputi identifikasi kebutuhan, membentuk tim dan menentukan penanggung jawabnya, dan merancang proses atau program pembelajaran.

b. Analisis

Menurut Gandara bahwa analisis adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi hubungan antara berbagai variabel dalam sebuah fenomena atau masalah tertentu. Dalam konteks pengembangan kapasitas atau program, analisis membantu dalam memahami

⁷⁹ Wawancara dengan Evan Novanto peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2025.

⁸⁰ Wawancara dengan Abiem Aldiansyah peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2025.

⁸¹ Wawancara dengan Rita wali peserta Mifda *Creative Hub* tanggal 22 Februari 2025.

faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan dan hasil suatu program.⁸² Analisis merupakan proses pemecahan masalah atau evaluasi informasi dengan cara mengidentifikasi komponen-komponen utama yang membentuk suatu masalah, situasi, atau fenomena. Proses ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas dengan menguraikan berbagai bagian atau elemen yang terlibat, serta mengevaluasi hubungan antar bagian tersebut.

Menurut teori peningkatan kapasitas yang dikemukakan oleh Gandara untuk tahap analisis dibagi kedalam lima langkah yaitu: 1) Identifikasi masalah yaitu dengan melaksanakan pemeriksaan pada masalah dalam melakukan penyelidikan selanjutnya. 2) Melakukan analisis pada proses pembelajaran, dengan mengaitkan tantangan yang ada untuk memetakan kapasitas dalam aspek individu, lingkungan belajar, serta sistem pendukungnya. 3) Menganalisis lingkungan, dengan meninjau faktor-faktor yang berpengaruh, seperti dukungan keluarga, sekolah, dan komunitas dalam mendukung perkembangan kapasitas. 4) Memetakan gap (masalah) pada kapasitas dengan memetakan atau menentukan batas pemisah antara kapasitas ideal dengan yang sesungguhnya. 5) Menyusun kesimpulan dan rekomendasi strategi pengembangan kapasitas anak, dengan merangkum temuan utama serta merancang langkah tindak lanjut yang efektif untuk mendukung peningkatan kapasitas. Dalam konteks ini, analisis digunakan untuk memecahkan masalah, mendukung pengambilan keputusan, atau merumuskan rekomendasi berdasarkan data yang tersedia.⁸³

⁸² Sari, Novita. Pengembangan kapasitas kelembagaan pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pelayanan perizinan terpadu (Studi pada Kantor Pelayanan dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kediri). Diss. Brawijaya University, 2014. Hlm. 638.

⁸³ Ahmad, Juliarso. " Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Kelembagaan Daerah Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Di Era Revolusi 4.0." (2018).

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan identifikasi terdapat masalah dalam hal kegiatan yang dilakukan dan kurangnya kesadaran sumber daya manusianya yaitu terdapat kendala pada saat dilaksanakannya program kelas kreatif *coding* dan kesadaran masyarakat akan pentingnya program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub* ini masih kurang sehingga diperlukan solusi yang lebih lanjut. Kendalanya yang dialami pada proses pelatihan program kelas kreatif *coding* ini adalah setiap orang memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Hal itu disampaikan oleh manajer Mifda *Creative Hub*.

“ya paling kalau kendalanya karena berasal dari latar belakang yang berbeda-beda tiap pesertanya ada yang sudah tahu dasar-dasar dari *coding*, ada juga yang belum tahu sama sekali dan lain-lain tetapi mayoritas memang belum tahu sama sekali mas, jadi, harus dimulai dari nol mas. Selain itu kami juga pernah mengadakan pembelajaran kelas gratis mas, tetapi dari masyarakat tidak ada yang mendaftar untuk ikut pembelajaran kelas gratis ini mas, memang harus benar-benar ekstra untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya teknologi”⁸⁴

Berdasarkan pada penjelasan informan bahwa, pada Mifda *Creative Hub* terdapat permasalahan khususnya pada saat pengajaran kelas kreatif *coding* dan partisipasi sumber daya manusianya yang kurang yaitu adanya kendala pada latar belakang peserta yang sebagian besar belum mengetahui bagian dasar seperti dalam mengaktifkan komputer dan antusias atau partisipasi masyarakat sekitar masih minim. Hal ini membuat terkendalanya para pengajar yang ingin mentransfer ilmunya kepada masyarakat di sekitar dan kurangnya pemahaman dasar anak-anak sehingga harus ekstra pelan-pelan karena sama saja dimulai dari nol serta menggunakan teknik penyampaian yang mudah dipahami oleh anak-anak. Meskipun begitu karena pesertanya dari anak-anak

⁸⁴ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024.

akan lebih mudah untuk menangkap ilmu yang diberikan dan MCH terus berusaha mengembangkan agar semakin banyak peserta yang mengikuti program ini khususnya pada kelas kreatif *coding*.

Berdasarkan teori peningkatan kapasitas Gandara, tahapan analisis meliputi identifikasi masalah, analisis proses pembelajaran, analisis lingkungan, pemetaan kesenjangan kapasitas, dan penarikan kesimpulan terhadap kebutuhan pengembangan. Dalam konteks ini, Mifda *Creative Hub* telah melakukan identifikasi masalah dengan mengakui kesenjangan pengetahuan peserta dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya program ini. Namun, langkah lebih lanjut seperti pemetaan kapasitas individu dan organisasi serta strategi untuk meningkatkan partisipasi masyarakat perlu ditekankan. Strategi ini dapat berupa pendekatan lebih personal kepada masyarakat atau pengembangan materi yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan lokal. Dengan demikian, tantangan tersebut dapat diatasi secara sistematis untuk mendukung peningkatan kapasitas yang optimal.

c. Perencanaan

Menurut Gandara perencanaan merupakan langkah-langkah yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diinginkan melalui penggunaan sumber daya yang optimal.⁸⁵ Perencanaan adalah proses menetapkan tujuan dan menyusun langkah-langkah atau strategi yang diperlukan untuk mencapainya. Dalam perencanaan, individu atau organisasi merancang aktivitas, sumber daya, serta jadwal untuk memastikan bahwa tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut teori peningkatan kapasitas yang dikemukakan oleh Gandara untuk tahap perencanaan dibagi kedalam tiga langkah

⁸⁵ Sari, Novita. Pengembangan kapasitas kelembagaan pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pelayanan perizinan terpadu (Studi pada Kantor Pelayanan dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kediri). Diss. Brawijaya University, 2014. Hlm. 638.

kerja yaitu: 1) Perencanaan tahunan, yaitu menyusun rencana program pembelajaran dan pengembangan keterampilan anak secara sistematis sesuai dengan kebutuhan dan potensi. 2) Menyusun rencana jangka menengah, dengan melibatkan diskusi bersama, pendidik, orang tua, serta pihak terkait untuk memastikan program berjalan sesuai kebutuhan. 3) Merancang skala prioritas, dengan menetapkan prioritas peningkatan kapasitas dan tahapan dalam implementasinya.⁸⁶ Dalam konteks peningkatan kapasitas anak di MCH ini, perencanaan digunakan untuk menentukan rencana dan jadwal pelaksanaan kelas dan melakukan rekrutmen.

Pada tahap ini merupakan tahapan dalam menyusun rencana dan jadwal kegiatan yang ada di *Mifda Creative Hub*. Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa, hasil pengamatannya yang berkaitan dengan fasilitas dan perencanaan yang ada di *Mifda Creative Hub* sudah baik. Maka, adanya perencanaan dan fasilitas yang sudah baik, seharusnya seluruh peserta program kelas kreatif di *Mifda Creative Hub* ini dapat memanfaatkan program tersebut sebagaimana mestinya.

1) Rencana dan jadwal program kelas kreatif

Rencana program kelas kreatif adalah serangkaian langkah strategis yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan peserta melalui kegiatan-kegiatan terstruktur. Apabila dilihat dari sisi pendidikan nonformal seperti kelas kreatif, rencana program dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta program tersebut dengan mempertimbangkan kondisi, potensi, dan minat mereka.

Rencana dan jadwal pelaksanaan kegiatan program kelas kreatif sudah ditentukan dan menyesuaikan dengan

⁸⁶ Ahmad, Juliarso. " Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Kelembagaan Daerah Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Di Era Revolusi 4.0." (2018).

standar yang berlaku untuk tiap peserta antara anak-anak yang masih duduk di tingkat sekolah dasar sampai SLTA berbeda. Pihak MCH akan terus berupaya untuk mengembangkan program kelas kreatif ini dengan berbagai inovasi kelas kreatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.

“kalau untuk menetapkan rencana jalannya program kelas kreatif ini kami sesuai visi dari Mifda *Creative Hub* yang ingin mengenalkan dunia digital ke desa karena hal itu kami jadi membuat rencana program kelas kreatif ini mas salah satunya kelas *coding* dan untuk jadwalnya hanya dihari sabtu karena hari libur sekolah yang dimulai pada jam 09:00 WIB sampai dengan jam 15:30 WIB, tapi kalau untuk kelas *coding* mulai jam 11:00 WIB mas”⁸⁷

Pada pernyataan tersebut menunjukan bahwa bahwa penetapan rencana untuk program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub* didasarkan pada visi besar dari lembaga tersebut, yaitu untuk mengenalkan dunia digital ke desa. Dengan latar belakang tersebut, mereka merancang program yang relevan dengan kebutuhan desa, seperti kelas *coding*, sebagai langkah untuk memperkenalkan keterampilan digital pada anak di lingkungan desa.

Selain itu, pihak Mifda *Creative Hub* juga mempertimbangkan kapan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kelas kreatif ini, yakni di hari Sabtu, yang sesuai dengan hari libur sekolah anak-anak agar waktu libur anak-anak menjadi bermanfaat. Kelas ini dimulai pada jam 09:00 WIB dan berakhir pada jam 15:30 WIB, namun kelas *coding* dimulai pukul 11:00 WIB. Penentuan waktu yang fleksibel dan sesuai dengan jadwal libur sekolah ini menunjukkan upaya untuk memudahkan anak-anak agar dapat mengikuti kelas tanpa mengganggu jadwal sekolah mereka.

⁸⁷ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024.

2) Melaksanakan rekrutmen

Melaksanakan rekrutmen adalah proses pencarian, penarikan, dan pemilihan individu yang memenuhi kriteria tertentu untuk mengisi posisi atau peran dalam suatu organisasi, proyek, atau program. Rekrutmen yang efektif sangat penting untuk memastikan keberhasilan organisasi atau program.

Proses pelaksanaan rekrutmen yang dilakukan sangatlah mudah dimulai dengan mendaftar terlebih dahulu dengan melakukan registrasi sebesar paket yang dipilih dan jangka waktu sesuai dengan kesepakatan serta memilih kelas kreatif sesuai yang diminati. Hasil temuan yang peneliti peroleh, bahwa informasi yang dapat diakses dalam melakukan pendaftaran yaitu dapat melalui media sosial Instagram, dan datang langsung ke kantor Mifda *Creative Hub* di Desa Mujur, Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap. Untuk peserta yang ingin mendaftar, MCH tidak membatasi berasal dari mana saja untuk peserta luar wilayah Kabupaten Cilacap juga diperbolehkan mendaftar program kelas kreatif ini.

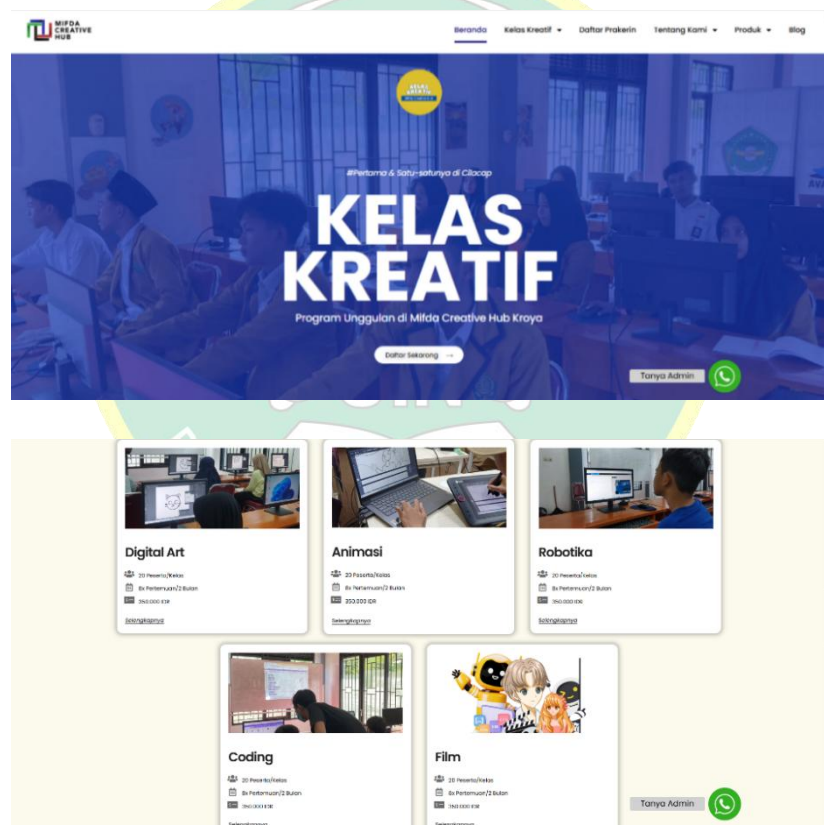
Bagi peserta yang akan mendaftar program kelas kreatif di MCH ini juga dapat mengakses Website Mifda *Creative Hub*, setelah itu akan diarahkan untuk menghubungi *contact person* yang ada. Seperti yang disampaikan wali peserta yaitu Pak Sarijan

“yaa kemarin saya mendaftarkan anak-anak saya Rafli dan Evan biar ada kegiatan kalau libur mas dan biar sambil belajar komputer, saya mengetahui informasinya dari Instagram dan Facebook mas, kemudian cari tahu lewat Website sini juga dan di suruh untuk menghubungi *contact person* manajernya mas dan alhamdulillah besoknya bisa langsung mengikuti program kelas kreatif ini”⁸⁸

⁸⁸ Wawancara dengan Pak Sarijan Wali Peserta Kelas *Coding* Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024.

Adapun setelah pendaftaran maka peserta akan langsung otomatis menjadi bagian dari Mifda *Creative Hub* Kroya sesuai dengan program kelas kreatif yang dipilih, seperti yang dijelaskan oleh Manajer Mifda *Creative hub* yaitu Pak Fahim Himami Izza:

“betul untuk informasi terkait kelas ini ada di Instagram Mifda *Creative Hub* mas. Kalau untuk pendaftaran peserta kami menyediakan 2 metode yaitu online melalui *website* Mifda *Creative Hub* atau bisa juga dengan menghubungi *contact person* yang tertera di *website* mas, dan kalau *offline* bisa datang langsung ke kantor Mifda *Creative Hub* mas”⁸⁹



Sumber: Website Mifda Creative Hub Tahun 2023

Maka dapat disimpulkan bahwa tahap perencanaan yang diterapkan di Mifda *Creative Hub* menunjukkan kesesuaian dengan

⁸⁹ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024.

teori perencanaan yang dikemukakan oleh Gandara, yang membagi perencanaan dalam tiga langkah: perencanaan tahunan, penyusunan rencana jangka menengah, dan penetapan prioritas. Dalam konteks ini, Mifda *Creative Hub* merancang program kelas kreatif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat peserta, serta menentukan waktu yang fleksibel sesuai dengan jadwal sekolah anak-anak, seperti yang tercermin dalam penentuan waktu pelaksanaan kelas di hari Sabtu. Selain itu, rekrutmen peserta yang mudah diakses melalui media sosial dan *website* mendukung efisiensi pelaksanaan. Namun, meskipun perencanaan tersebut sudah mempertimbangkan berbagai aspek yang relevan, penting untuk terus memperbaharui dan menyesuaikan rencana dengan perkembangan teknologi dan dinamika masyarakat desa, agar tujuan pengenalan dunia digital dapat lebih optimal tercapai.

d. Implementasi

Menurut Gandara implementasi merupakan tahap eksekusi dari suatu rencana yang telah dirancang secara strategis.⁹⁰ Implementasi adalah proses pelaksanaan rencana yang telah disusun menjadi tindakan nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini melibatkan penerapan strategi, kebijakan, atau program ke dalam praktik, dan mengoptimalkan sumber daya yang tersedia.

Menurut teori peningkatan kapasitas yang dikemukakan oleh Gandara untuk tahap implementasi dibagi ke dalam empat langkah yaitu: 1) Pemrograman, yaitu mengalokasikan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung pengembangan kapasitas. 2) Pelaksanaan rencana pengembangan kapasitas, dengan merumuskan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri. 3)

⁹⁰ Sari, Novita. Pengembangan kapasitas kelembagaan pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pelayanan perizinan terpadu (Studi pada Kantor Pelayanan dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kediri). Diss. Brawijaya University, 2014. Hlm. 638.

Menyeleksi sumber belajar dan dukungan eksternal, dengan mengidentifikasi bahan ajar, teknologi, serta pihak yang dapat mendukung proses peningkatan kapasitas yang akan dilaksanakan.

4) Mengimplementasi program pengembangan kapasitas, yaitu menjalankan kegiatan sesuai jadwal yang telah dirancang, memastikan keterlibatan aktif anak, serta menyesuaikan dengan sumber daya yang tersedia.⁹¹ Dalam konteks peningkatan kapasitas anak di MCH ini, implementasi digunakan untuk menentukan pelaksanaan atau eksekusi dari sebuah program.

Dalam pelaksanaan implementasi adanya kelas kreatif ini berdasarkan hasil temuan oleh peneliti, kegiatan program kelas kreatif *coding* ini dilaksanakan sesuai dengan komposisi atau standar pembelajaran untuk peserta seperti anak usia 6-12 tahun sekolah dasar (SD). Peserta juga dapat memilih paket untuk jangka waktu pembelajaran yaitu paket regular selama 2 bulan dengan 8 kali pertemuan dan paket semesteran selama 6 bulan dengan 24 kali pertemuan, akan tetapi peserta juga dapat menambah apabila sudah usai jangka waktu pakatnya. Adapun jadwal kelas kreatif *coding* ini dilakukan setiap hari sabtu saja untuk memanfaatkan waktu libur sekolah anak-anak, kelas ini dimulai pada jam 11:00 WIB sampai dengan jam 12:30 WIB, dengan durasi waktu 90 menit akan tetapi bisa juga menyesuaikan dengan kondisi kelas dan peserta yang ada di MCH.

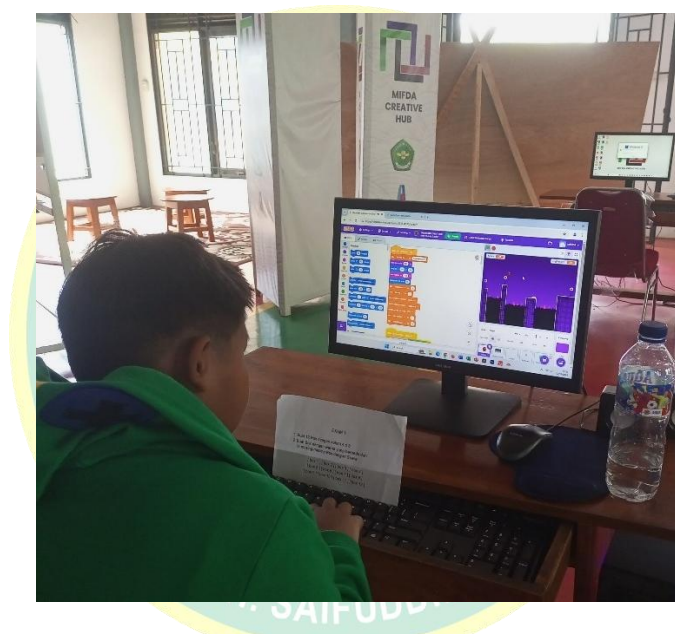
“kalau untuk materi pembelajaran kami melakukan penyesuaian misal untuk anak SD sesuai standar pembelajaran kelas *coding* anak SD untuk anak SLTA juga sama menyesuaikan standar pembelajaran kelas *coding* anak SLTA”⁹²

⁹¹ Ahmad, Juliarso. " Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Kelembagaan Daerah Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Di Era Revolusi 4.0." (2018).

⁹² Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

Lebih lanjut manajer Mifda *Crative Hub* juga menambahkan bahwa:

“sudah berjalan sekarang program kelas kreatif ini mas, peserta juga dapat memilih antara paket reguler atau paket semesteran untuk jangka waktu pembelajaran kelas kreatifnya. Tetapi untuk pelaksanaannya sama antara kedua paket tersebut hanya saja berbeda jangka pembelajarannya, kalau reguler selama 2 bulan sedangkan semesteran selama 6 bulan serta semua pembelajaran hanya pada hari sabtu saja mas karena mengisi waktu libur sekolah yang dimulai jam 11:00 WIB sampai jam 12:30 WIB atau juga dapat menyesuaikan kondisi peserta di kelas yang lain”⁹³



Gambar 1.3 Proses Pembelajaran Kelas Kreatif Coding

Pada program kelas kreatif *coding*, pengajar memberikan 25% untuk materi yang akan di pelajari pada pertemuan itu selanjutnya 75% untuk mempraktikan materi yang diberikan pada pertemuan itu. Peserta yang mengikuti kelas kreatif *coding* ini berasal dari latar belakang pendidikan yang berbeda ada yang usia 9-12 tahun dari anak Sekolah Dasar (SD), mayoritas kelas 4 SD. Peserta yang mengikuti kelas kreatif *coding* ini memperoleh

⁹³ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

beberapa konsep dasar seperti membuat bagian-bagian dalam *game* seperti suara, karakter *game*, dan kalkulator digital untuk tingkat SD. Seperti yang disampaikan Pak Fahim.

“dalam memberikan materi kami biasanya setelah memberikan teori kami langsung masuk praktik mas, peserta kelas *coding* ini berasal dari anak SD dengan menyesuaikan standar yang sesuai dengan tingkat pendidikannya, kalau SD outputnya membuat *game*, bermusik, kalkulator digital, dan desainnya”.⁹⁴

Evan Novanto, Rafli Ardani, dan Abiem Aldiansyah selaku peserta kelas *coding* SD menjelaskan terkait pelaksanaan kelas *coding* di Mifda *Creative Hub* yakni sebagai berikut.

“di Mifda *Creative Hub* saya ikut di kelas *coding*, di kelas *coding* karena saya anak SD jadi output pembelajaran ini itu membuat *game*, kalkulator digital, bermusik dan desainnya, tetapi sampai sekarang saya baru membuat *game* saja”.⁹⁵

“kalau saya disini ikut kelas *coding*, disini belajar membuat *game* sederhana, kalkulator digital, sama bermusik melalui *web scratch* saya sudah bisa itu semua. Akan tetapi di *scratch* saat buat *game* kan ada rintangan-rintangannya sama menyesuaikan juga suara dalam *game* jadi harus bertahap agar jadi *game* yang bagus”.⁹⁶

“kalau menurut saya kelas *coding* sangat menyenangkan karena saya anak SD jadi hasil akhirnya membuat *game*, kalkulator digital, bermusik, dan desainnya, tetapi sampai sekarang saya baru bisa buat *game* ditingkat yang mudah karena harus menyesuaikan mulai dari karakter, suara, dan rintangan dalam *game* agar bagus”.⁹⁷

Pernyataan Evan Novanto, Rafli Ardani, dan Abiem Aldiansyah menunjukkan bahwa program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta SD, dengan fokus pada pembuatan *game*, kalkulator digital,

⁹⁴ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024.

⁹⁵ Wawancara dengan Evan Novanto peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2025.

⁹⁶ Wawancara dengan Rafli Ardani peserta kelas *coding* tanggal 2 November 2024

⁹⁷ Wawancara dengan Abiem Aldiansyah peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2025.

bermusik, dan desainnya melalui *Scratch*. Pembelajaran dilakukan bertahap agar peserta memahami konsep dasar sebelum ke tingkat lebih kompleks. Rafli dan Abiem menekankan pentingnya menyesuaikan karakter, suara, dan rintangan dalam *game*, mencerminkan pemahaman mereka terhadap iterasi dalam pemrograman. Perbedaan pencapaian terlihat, di mana beberapa peserta telah menguasai berbagai fitur, sementara lainnya masih berfokus pada pengembangan *game*. Meski ada variasi dalam kemajuan, antusiasme peserta tetap tinggi, dan program ini tidak hanya mengajarkan dasar-dasar *coding* tetapi juga mendorong kreativitas, pemecahan masalah, serta pengembangan proyek digital sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Tahap Implementasi program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* telah sesuai dengan teori peningkatan kapasitas Gandara, yang mencakup pemrograman, pelaksanaan rencana, seleksi sumber belajar, dan implementasi program. Dalam tahap pemrograman, MCH telah mengalokasikan sumber daya dengan menyediakan kelas berjenjang dan pilihan paket pembelajaran. Pelaksanaan rencana dilakukan dengan metode pembelajaran yang menyesuaikan tingkat pendidikan peserta, di mana 25% sesi diisi dengan teori dan 75% dengan praktik, guna meningkatkan keterampilan dan kreativitas. Pemilihan sumber belajar terlihat dari penggunaan platform *Scratch* untuk anak SD, serta adanya tenaga pengajar yang membimbing peserta sesuai kebutuhan mereka. Implementasi program dijalankan secara konsisten setiap Sabtu dengan durasi yang fleksibel, memastikan keterlibatan aktif anak-anak. Hasilnya, peserta mengalami peningkatan kapasitas dalam *coding*, meskipun dengan pencapaian yang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa program telah menerapkan prinsip peningkatan kapasitas dengan memberikan pembelajaran yang

bertahap, berbasis praktik, dan disesuaikan dengan sumber daya yang tersedia.

e. Evaluasi

Pada teori yang terdapat di bab II yaitu teori menurut Gandara pada tahapan peningkatan kapasitas yang menjelaskan terkait tahapan evaluasi adalah tahapan yang penting dalam melakukan peningkatan kapasitas.⁹⁸ Di tahap evaluasi ini meneliti program apakah program yang dijalankan sesuai terhadap sasaran atau prosedur yang telah diberikan yang dapat memperoleh output atau sesuai tujuan awal. Di dalam tahap ini menurut Gandara terdapat 2 langkah kerja yaitu melakukan evaluasi pada dampak dari adanya kegiatan program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub*, dan Melakukan rencana ulang pada pengembangan kapasitas, yaitu dengan Analisa setiap temuan monitoring terhadap proses peningkatan kapasitas⁹⁹. Pada evaluasi ini pihak MCH dalam melakukan evaluasi hanya memberikan pesan dan memberikan penghargaan kepada para peserta. seperti halnya yang dipaparkan oleh Pak Fahim selaku manajer Mifda *Creative Hub*.

“kalau untuk evaluasi secara keseluruhan kami belum ada mas, paling kami kalau setelah melakukan pelatihan hari ini besoknya kami sedikit mengulang materi pembelajarannya. Tapi untuk peserta yang selesai atau sudah tidak ikut dalam program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub* kami berpesan agar tetap mengembangkan kreativitasnya. Kemudian kalau peserta ingin lanjut ikut kelas disini tetap diperbolehkan ikut sampai puas disini”¹⁰⁰

Pernyataan Pak Fahim mencerminkan bahwa Mifda *Creative Hub* lebih memfokuskan pada pendekatan informal dalam evaluasi program, dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk

⁹⁸ Sari, Novita. Pengembangan kapasitas kelembagaan pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pelayanan perizinan terpadu (Studi pada Kantor Pelayanan dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kediri). Diss. Brawijaya University, 2014. Hlm. 638.

⁹⁹ Ahmad, Juliarso. " Pengembangan Kapasitas (*Capacity Building*) Kelembagaan Daerah Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Di Era Revolusi 4.0." (2018).

¹⁰⁰ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

mengulang materi dan melanjutkan pembelajaran jika mereka merasa perlu. Meskipun hal ini menunjukkan perhatian terhadap kebutuhan individu peserta, pendekatan evaluasi yang lebih formal dan terstruktur, seperti analisis dampak jangka panjang dan umpan balik sistematis terhadap kemajuan peserta, akan lebih membantu untuk menilai efektivitas keseluruhan program. Evaluasi semacam ini, menurut teori Gandara, penting untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dan memastikan bahwa program dapat terus berkembang sesuai dengan tujuan peningkatan kapasitas.

Pada tahap evaluasi, menurut teori Gandara, evaluasi merupakan langkah penting untuk menilai apakah program yang dijalankan telah mencapai tujuan yang ditetapkan, baik dari segi prosedur maupun output yang dihasilkan. Evaluasi ini dilakukan melalui dua langkah utama: pertama, mengevaluasi dampak dari kegiatan yang telah dilaksanakan, dan kedua, menganalisis temuan dari monitoring untuk merencanakan pengembangan kapasitas lebih lanjut. Dalam konteks program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub*, evaluasi yang dilakukan lebih bersifat informal, di mana setelah setiap sesi, materi akan diulang untuk memastikan pemahaman peserta, dan pesan diberikan kepada peserta untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Meskipun pendekatan ini menunjukkan perhatian terhadap proses pembelajaran peserta, dari perspektif Gandara, evaluasi yang lebih terstruktur dan berbasis pada analisis dampak jangka panjang serta feedback yang sistematis akan lebih efektif dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan program, sehingga memungkinkan pengembangan lebih lanjut yang lebih terarah dan sesuai tujuan peningkatan kapasitas.

Berdasarkan temuan yang ada pada proses peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* (MCH) telah melaksanakan program kelas kreatif dengan baik melalui perencanaan yang matang, seperti penetapan jadwal yang

fleksibel dan program yang sesuai dengan kebutuhan desa, seperti kelas *coding*. Program ini juga menawarkan sistem rekrutmen yang mudah diakses melalui media sosial dan *website*, memungkinkan siapa saja untuk bergabung. Implementasi program dilaksanakan dengan menyesuaikan materi sesuai dengan tingkat pendidikan peserta yaitu standar pembelajaran anak SD, dengan penekanan pada praktik langsung, meskipun ada perbedaan pencapaian program antara peserta yang satu dengan lainnya. Adapun, evaluasi yang dilakukan MCH lebih bersifat informal, dengan pengulangan materi untuk memastikan pemahaman peserta setelah setiap sesi. Meskipun sudah cukup baik, adanya evaluasi yang lebih terstruktur dan berbasis data akan sangat membantu dalam menilai dampak keseluruhan program serta memastikan pengembangan kapasitas peserta berjalan secara lebih optimal dan terarah. Dalam hal ini temuan pada program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* sesuai dengan teori tahapan peningkatan kapasitas menurut Gandara yang menyatakan tahap peningkatan kapasitas meliputi lima fase yaitu: 1) fase persiapan, 2) fase analisis, 3) fase perencanaan, 4) fase implementasi, dan 5) fase evaluasi.

2. Hasil Peningkatan Kapasitas Anak Melalui Program Kelas Kreatif *Coding* di Miftahul Huda (Mifda) *Creative Hub*

Hasil adalah sesuatu yang didapatkan atau diraih dari serangkaian upaya atau usaha yang seseorang lakukan. Hal itu menjelaskan bahwa hasil adalah perolehan atau buah dari serangkaian proses atau usaha individu untuk mendapatkan sesuatu. Hasil peningkatan kapasitas adalah keluaran atau dampak yang dicapai dari proses pengembangan kemampuan individu, kelompok, untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mencapai tujuan tertentu. Adapun indikator dalam keberhasilan peningkatan kapasitas adalah buah hasil dari fasilitator dalam mengembangkan kualitas pada diri seseorang dalam memberikan ilmunya melalui pengembangan kemampuan agar dapat memenuhi tujuan yang diinginkan.

Menurut Allan Kaplan dalam konsep *outcome capacity building* menekankan bahwa peningkatan kapasitas bukan hanya tentang penambahan sumber daya atau keterampilan teknis, tetapi juga perubahan yang lebih mendalam pada individu, kelompok atau organisasi. Ia melihat peningkatan kapasitas sebagai proses transformasional yang berdampak pada cara berpikir, nilai-nilai, dan pola kerja dalam suatu sistem, artinya keberhasilan program peningkatan kapasitas tidak hanya diukur dari hasil langsung, akan tetapi diperlukan juga dari dampak berkelanjutan pada individu, organisasi, dan sistem sosial di sekitarnya.¹⁰¹ Maka, hal ini dapat dijabarkan bahwa menurut teori *outcome capacity building* dari Allan Kaplan dapat di kategorikan pada berbagai perubahan sebagai berikut:

- a. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan, individu yang terlibat dalam program peningkatan kapasitas akan mengalami peningkatan pengetahuan serta keterampilan teknis maupun sosial.
- b. Perubahan Sikap dan Minat, Kaplan menekankan bahwa kapasitas tidak hanya dilihat dari keahlian teknis, tetapi juga dari motivasi dan keterlibatan individu dalam proses pembelajaran.
- c. Dampak sosial dan jangka panjang, program yang berhasil meningkatkan kapasitas akan berdampak luas, baik dalam jangka pendek maupun jangka Panjang.

Program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* ini berfokus terhadap anak-anak pada tingkat Sekolah Dasar (SD) akan tetapi tidak menutup kemungkinan selain anak SD juga bisa mengikuti kelas *coding*. Adapun nama-nama peserta pada program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* ini sebagai berikut:

¹⁰¹ Kaplan, A. (2000). Capacity building: Shifting the paradigms of practice. *Development in Practice*, 10(3–4), 517–526. <https://doi.org/10.1080/09614520050116677>

Tabel 4.2

Nama Peserta Kelas Kreatif *Coding* di Mifda *Creative Hub*

No.	Nama	Usia	Tingkat Sekolah
1.	Abiem Aldiansyah	9 Tahun	Sekolah Dasar (SD)
2.	Alvaro Ravael	10 Tahun	Sekolah Dasar (SD)
3.	Muhsin Rabbani	9 Tahun	Sekolah Dasar (SD)
4.	Narandra Mahendrata Arrianto	9 Tahun	Sekolah Dasar (SD)
5.	Rafli Ardani	9 Tahun	Sekolah Dasar (SD)
6.	Evan Novanto	9 Tahun	Sekolah Dasar (SD)
7.	Dante Zuri Pratama	9 Tahun	Sekolah Dasar (SD)
8.	Risky Febriliana	15 Tahun	Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sumber: Dokumen Mifda *Creative Hub* Tahun 2024

Menurut data yang di dapatkan oleh peneliti di lokasi penelitian, pada kegiatan program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* (MCH) ini memiliki tujuan dan hasil yang dijadikan sasaran oleh para peserta yang mengikuti program kelas kreatif *coding*, berikut hasil yang dicapai oleh para peserta program ini adalah terbentuknya peningkatan pengetahuan pada bidang kelas kreatif *coding* seperti metode pembelajaran mengenai tata cara membuat *game* sederhana, membuat kalkulator digital, bermusik dan desainnya. Para peserta kini merasa adanya perubahan dalam dirinya setelah adanya pembelajaran kelas *coding* ini. Dengan mengikuti program kelas kreatif *coding* di MCH ini memperoleh keterampilan khusus pada bidang *coding* sederhana seperti para peserta menjadi bisa mengoperasikan komputer, dapat membuat *game* melalui *scratch*, bermusik, dan membuat kalkulator digital. Adapun hal-hal yang dirasakan peserta program ini setelah ikut serta menjadi bagian di Mifda *Creative Hub* sebagai berikut:

a. Meningkatkan Pengetahuan dan Kreativitas *Coding* Sederhana

Adanya pengembangan terhadap kapasitas seseorang ini dapat menyumbangkan pengetahuan serta pengalaman fasilitator untuk meningkatkan kreativitas peserta, termasuk pada peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub*, yaitu dengan meningkatkan kreativitas anak melalui kelas kreatif *coding* sehingga dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas berkaitan apa saja yang dapat dilakukan adanya program kelas *coding* ini, maka dengan hal ini dapat meningkatkan kualitas anak-anak sehingga sudah lebih siap pada dunia digital khususnya *coding* dan selangkah lebih tahu dahulu akan proses *coding* pada anak-anak. Dengan adanya program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* ini dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas anak-anak seperti yang dijelaskan oleh peserta yaitu Rafli, Evan, dan Abiem.

“saya awalnya tidak tahu cara menggunakan komputer apalagi terkait *coding* namun saya minat ke *coding* karena saya suka pada penggunaan komputer, selain itu juga karena zaman sekarang teknologi semakin maju sehingga menurut saya cocok untuk belajar *coding* seperti dalam membuat *game* sederhana, bermusik, membuat kalkulator digital dan desainnya, semua itu memerlukan pembelajaran ke yang berpengalaman. Setelah adanya program kelas kreatif *coding* ini saya jadi bisa membuat *game* melalui platform *web scratch*, sehingga saya menjadi tahu bagaimana caranya membuat *game* walaupun sederhana”.¹⁰²

“saya juga sama tidak tahu cara menggunakan komputer jangankan menggunakan menggunakan mouse saja saya awalnya belum tahu, namun karena di *coding* disini membuat *game* jadi saya tertarik karena saya suka dengan *game*. Kemudian untuk pembelajarannya meliputi cara membuat *game*, bermusik, membuat kalkulator digital, dan desainnya. Saya diajarkan oleh guru atau pengajar *coding* ini dengan baik sesuai untuk saya”.¹⁰³

¹⁰² Wawancara dengan Rafli Ardani peserta kelas *coding* tanggal 2 November 2024.

¹⁰³ Wawancara dengan Evan Novanto peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2024

“saya juga tidak tahu cara menggunakan komputer namun karena di kelas *coding* ini saya diajarkan oleh pengajar dengan baik walaupun memang belajar dari dasar”.¹⁰⁴

Berdasarkan informasi yang dijelaskan peserta menunjukkan bahwa program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* berperan dalam meningkatkan kapasitas anak-anak, sesuai dengan konsep *outcome capacity building* yang dikemukakan oleh Allan Kaplan. Kaplan menekankan bahwa peningkatan kapasitas bukan hanya tentang penambahan keterampilan teknis, tetapi juga mencakup perubahan pola pikir, nilai, dan cara kerja individu dalam suatu sistem. Dalam konteks ini, peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan, di mana mereka yang awalnya tidak tahu menggunakan komputer, bahkan belum *familiar* dengan penggunaan *mouse*, kini mampu membuat *game* sederhana melalui *Scratch* serta mempelajari musik digital, kalkulator digital, dan desain. Selain itu, terjadi perubahan sikap dan minat, yang terlihat dari ketertarikan mereka terhadap *coding* setelah mengenal manfaat dan aplikasinya dalam teknologi. Motivasi belajar mereka tumbuh seiring dengan pengalaman langsung dalam proses *coding* yang didukung oleh fasilitator yang berpengalaman. Program ini juga memberikan dampak sosial dan jangka panjang, karena membekali anak dengan keterampilan yang relevan di era digital, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan teknologi di masa depan. Maka, program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga menanamkan pola pikir inovatif serta kesiapan menghadapi perkembangan dunia digital, sesuai dengan konsep peningkatan kapasitas sebagai proses transformasional menurut Kaplan.

¹⁰⁴ Wawancara dengan Abiem Aldiansyah peserta kelas *coding* tanggal 22 Februari 2024

Menurut data yang telah diperoleh, bahwa dapat disimpulkan program kelas kreatif *coding* adalah program yang banyak diminati oleh peserta karena beberapa alasan. Pertama, anak-anak lebih tertarik belajar sambil bermain, seperti membuat *game* atau mendesain, yang membuat mereka tidak merasa bosan. Kedua, anak-anak yang tumbuh di era digital merasa kelas *coding* relevan dengan kehidupan mereka karena membantu memahami dan menciptakan teknologi. Ketiga, peserta merasa kelas ini memberi mereka pemahaman lebih dalam tentang *coding* yang jarang ada di sekolah. Selain itu, orang tua juga mendukung program ini karena menganggap keterampilan *coding* sebagai hal penting untuk masa depan, memberikan bekal bagi mereka tentang teknologi sehingga tidak gagap teknologi (gaptek).

Para peserta program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* apabila memutuskan untuk selesai dalam mengikuti program kelas kreatif *coding* ini nanti akan memperoleh sertifikat dari Mifda *Creative Hub*. Seperti yang disampaikan oleh Bapak Fahim.

“setelah peserta memutuskan untuk selesai dalam mengikuti program kelas kreatif dari Mifda *Creative Hub* akan memperoleh sertifikat dari hasil proses kreatif pembelajarannya mas, selain itu sebagai bentuk penghargaan kepada peserta bahwa telah lulus dalam pembelajaran beberapa batch dari Mifda *Creative Hub*”¹⁰⁵

Pada pernyataan dari Bapak Fahim mengenai pemberian sertifikat bagi peserta yang telah menyelesaikan program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* menunjukkan bahwa program ini tidak hanya berfokus pada pembelajaran teknis, tetapi juga memberikan pengakuan terhadap pencapaian peserta. Hal ini sejalan dengan konsep *outcome capacity building* dari Allan Kaplan, yang menekankan bahwa peningkatan kapasitas tidak

¹⁰⁵ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

hanya diukur dari keterampilan yang diperoleh, tetapi juga dari perubahan dalam pola pikir, motivasi, dan dampak jangka panjang terhadap individu serta sistem sosial di sekitarnya. Dalam konteks ini, sertifikat berfungsi sebagai bentuk pengakuan terhadap peningkatan kapasitas peserta, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam mempelajari *coding*. Selain itu, pemberian sertifikat juga dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri peserta, yang mencerminkan perubahan sikap sebagaimana ditekankan oleh Kaplan. Lebih jauh, dampak jangka panjang dari program ini terlihat dalam dampak sosial dan keberlanjutan, karena sertifikat dapat menjadi bukti kompetensi peserta dalam dunia digital, meningkatkan semangat untuk belajar, membuka peluang bagi mereka untuk melanjutkan pembelajaran atau bahkan memanfaatkan keterampilan *coding* di masa depan. Maka, program ini tidak hanya membangun keterampilan teknis peserta, tetapi juga memberikan dampak berkelanjutan sesuai prinsip transformasional *outcome capacity building* yang dikemukakan oleh Kaplan. Adapun contoh sertifikatnya sebagai berikut:



Sumber: Dokumen Mifda Creative Hub Kroya

b. Perubahan Pada Peserta

Pada Mifda *Creative Hub* khususnya peserta yang mengikuti proses program kelas kreatif *coding* ini mengalami perubahan yang positif pada anak-anak, baik itu dari segi sikap, minat, ataupun keterampilan yang sudah mereka kuasai. Seperti yang dijelaskan oleh Fahim manajer Mifda *Creative Hub*.

“Alhamdulillah peserta selama pembelajaran di MCH terdapat perubahan mengarah hal positif dari sikapnya menjadi berani bertanya karena sudah akrab disini, perubahan lainnya peserta jadi berminat menjadi pembuat sesuatu dari pada menjadi pengguna teknologi saja, kemudian juga keterampilan peserta meningkat menjadi tahu akan dasar-dasar pada *coding* meskipun masih dalam tingkat sederhana baik saat membuat *game*, kalkulator digital, bermusik, *website* dan menjadi paham pada kinerja perangkat pintar mas. Hal ini bisa memberikan jangka panjang juga mas mulai dari percaya diri dan harapannya dapat mewujudkan usaha dengan menggunakan teknologi”¹⁰⁶

Bahwa informan menjelaskan setelah mengikuti pembelajaran melalui program Kelas Kreatif *Coding* membawa banyak perubahan positif bagi anak-anak yang mengikutinya. Sesuai dengan konsep *Outcome Capacity Building* dari Allan Kaplan, peningkatan kapasitas bukan hanya tentang belajar keterampilan baru, tetapi juga tentang perubahan sikap, minat, dan cara berpikir. Dalam program ini, anak-anak yang awalnya pemalu dan kurang percaya diri kini menjadi lebih **berani bertanya** dan aktif dalam proses belajar karena merasa nyaman dengan lingkungan dan teman-teman mereka. Mereka yang sebelumnya hanya menggunakan teknologi untuk bermain kini tertarik untuk menciptakan sesuatu sendiri, seperti *game*, musik digital, atau kalkulator digital dan juga mereka yang awalnya tidak tahu cara menggunakan komputer kini mulai memahami

¹⁰⁶ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 2 November 2024

dasar-dasar *coding* dan cara kerja perangkat pintar, meskipun masih dalam tahap sederhana. Perubahan ini menunjukkan bahwa program tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kreativitas anak-anak. Hal ini, menjadikan anak-anak bisa lebih siap menghadapi dunia digital, berpikir lebih inovatif, dan mungkin suatu hari nanti bisa menciptakan sesuatu yang lebih besar dengan teknologi. Dengan demikian, program ini tidak hanya membantu mereka belajar *coding*, tetapi juga mengembangkan pola pikir yang lebih kreatif dan percaya diri, sesuai dengan konsep Kaplan tentang peningkatan kapasitas yang bersifat menyeluruh dan berkelanjutan. Adapun perubahan tersebut sebagai berikut:

1) Perubahan Sikap

Perubahan sikap dapat terjadi apabila selalu melihat kejadian atau kegiatan secara menerus. Maka, dalam hal ini anak-anak yang bersifat pasif atau kurang percaya diri menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran *coding* ini. Mereka menunjukkan keberaniannya dalam bertanya juga memanfaatkan waktu agar hari-harinya lebih produktif. Seperti halnya yang disampaikan oleh Fahim manajer Mifda *Creative Hub*.

“kalau perubahan kearah yang positif tentunya ada walaupun tidak signifikan seperti jadi lebih percaya diri bisa menyelesaikan tugas yang diberikan dengan bertanya kalau belum paham dan juga ada respon dari orang tua bahwa anak-anak jadi tidak bermain Handphone terus karena ingin melanjutkan proyeknya belum selesai saat pembelajaran di MCH”¹⁰⁷

Hal ini diperkuat oleh pendapat salah satu wali peserta Mifda *Creative Hub* yaitu Rita.

¹⁰⁷ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 21 Desember

“kebetulan saya baru-baru ini pulang kerja dari luar negeri jadi belum tahu perubahan sikap menonjolnya kalau sedikit dari pengamatan saya iya betul ada tanda-tanda perubahan kalau sikap memang berubah yang awalnya abiem malu-malu sekarang jadi lebih berani dalam menyampaikan pendapat atau hal yang membuat dia bingung melalui bertanya seperti di sekolah ataupun dilingkungan sekitar mas”¹⁰⁸

Berdasarkan pada pendapat kedua informan yaitu Fahim dan Rita menunjukkan bahwa program Kelas Kreatif *Coding* di Mifda *Creative Hub* telah membawa perubahan sikap yang positif bagi anak-anak, terutama dalam hal keberanian, kepercayaan diri, dan kemandirian. Hal ini sesuai dengan teori *outcome capacity building* dari Allan Kaplan, yang menjelaskan bahwa peningkatan kapasitas bukan hanya tentang keterampilan teknis, tetapi juga perubahan pola pikir, nilai, dan cara individu beradaptasi dalam suatu sistem. Dalam program ini, anak-anak yang awalnya pemalu dan kurang percaya diri mulai berani bertanya ketika menghadapi kesulitan, baik dalam pembelajaran *coding* maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga menjadi lebih aktif, mengurangi waktu bermain ponsel karena tertarik untuk menyelesaikan proyek *coding* mereka. Perubahan ini juga diamati oleh orang tua, seperti yang disampaikan oleh Rita, yang melihat bahwa anaknya, Abiem, menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Sehingga, anak-anak tidak hanya menguasai keterampilan *coding*, tetapi juga belajar untuk berpikir kritis, percaya diri, dan mandiri dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, program ini tidak hanya sekadar mengajarkan *coding*, tetapi juga membantu anak-anak

¹⁰⁸ Wawancara dengan Ibu Rita wali peserta Mifda *Creative Hub* tanggal 16 Desember 2024.

berkembang menjadi individu yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan, sesuai dengan konsep Kaplan tentang peningkatan kapasitas sebagai proses yang bersifat transformasional.

2) Perubahan Minat

Minat adalah perasaan tertarik akan hal tertentu yang menjadi keinginan dan dorongan untuk melakukannya. Maka, apabila dikaitkan dengan anak-anak di Mifda *Creative Hub* memiliki minat terhadap teknologi, seni digital, dan inovasi pada dirinya menjadi meningkat. Sebelumnya mereka hanya sebagai pengguna teknologi, kini tertarik untuk menjadi pembuatnya. Anak-anak menjadi senang dan gemar dalam membuat *game* sederhana dan *website*. Seperti yang disampaikan oleh Fahim manajer Mifda *Creative Hub*.

“mereka kini berminat menjadi pembuat dari pada hanya jadi pengguna teknologi seperti di *scratch* ini untuk anak-anak SD dalam membuat *game* serta menggunakan bantuan tutorial di YouTube apabila belum paham”¹⁰⁹

Hal ini sedikit berbeda pendapat oleh salah satu wali peserta Mifda *Creative Hub* yaitu Sarijan dan Rita.

“kalau minat memang jadi suka belajar *coding* pembuatan *game* mas, namun karena dengan sifatnya anak-anak jadi masih sama sering bermain yang lain juga hanya saja sedikit berkurang saja mas”¹¹⁰

“anak saya Abiem memang jadi suka belajar *coding* membuat *game*, akan tetapi menurut pemantauan saya membuat pelajaran di sekolah menjadi sedikit tidak difokuskan sama dia, dia lebih suka akan belajar *coding*”¹¹¹

¹⁰⁹ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 21 Desember 2024

¹¹⁰ Wawancara dengan Pak Sarijan wali peserta Mifda *Creative Hub* tanggal 21 Desember 2024

¹¹¹ Wawancara dengan Ibu Rita wali peserta Mifda *Creative Hub* tanggal 22 Februari 2025

Berdasarkan penjelasan dari informan Fahim, Sarijan, dan Rita menunjukkan bahwa program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* telah memengaruhi minat anak-anak terhadap teknologi, khususnya dalam pembuatan *game*. Sesuai dengan teori *outcome capacity building* dari Allan Kaplan, peningkatan kapasitas tidak hanya mencakup keterampilan teknis tetapi juga perubahan minat dan motivasi individu. Anak-anak yang sebelumnya hanya sebagai pengguna teknologi kini tertarik untuk menjadi pembuatnya, seperti yang diamati oleh Fahim, di mana mereka aktif menggunakan platform seperti *Scratch* dan mencari sumber belajar tambahan melalui YouTube. Namun, dari perspektif orang tua, perubahan minat ini juga membawa tantangan, seperti yang disampaikan oleh Sarijan bahwa meskipun anak-anak kini lebih suka belajar *coding*, mereka tetap bermain seperti anak-anak pada umumnya, meskipun intensitasnya sedikit berkurang. Sementara itu, Rita mencatat bahwa minat Abiem terhadap *coding* kadang membuatnya kurang fokus pada pelajaran di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan minat anak masih perlu diarahkan dengan baik agar tetap seimbang antara hobi dan tanggung jawab akademik. Dalam konteks *outcome capacity building*, perubahan minat ini merupakan bagian dari proses transformasi di mana anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan baru tetapi juga membentuk pola pikir kreatif dan inovatif. Sehingga, anak-anak dapat tumbuh dengan pemahaman yang lebih luas tentang teknologi dan memiliki motivasi untuk terus belajar dan menciptakan sesuatu yang baru. Program ini berhasil menanamkan semangat eksplorasi dan kreativitas, yang menjadi bekal penting bagi mereka dalam menghadapi dunia digital di masa depan.

3) Keterampilan yang Dikuasai

Setelah mengikuti program kelas kreatif *coding* ini, anak-anak dapat menguasai berbagai keterampilan sebagai berikut: Pertama, dasar-dasar pada *coding* yaitu pemrograman *game* di *Scratch* dan bermusik serta membuat kalkulator digital. Yang ketiga, pemanfaatan teknologi modern yaitu seperti memahami kinerja perangkat pintar.

“kalau dari pemrograman anak-anak misal di *scratch* ini memiliki tingkatan sendiri-sendiri mas ada yang mudah sampai ketinggian yang sulit mas tergantung pada rintangan-rintangan yang dibuat. Selain itu, bagi anak-anak yang dulunya belum tahu apa-apa di komputer sekarang sudah tahu pada kinerja perangkat pintar”¹¹²

Hal ini diperkuat oleh pendapat wali peserta Mifda *Creative Hub* yaitu Rita.

“kalau Abiem ini sekarang sudah bisa membuat *game* ditingkat *medium* untuk rintangan yang dibuat, sedangkan seperti bermusik dan membuat kalkulator digital belum”¹¹³

Selain itu, diperkuat juga oleh pendapat wali peserta Mifda *Creative Hub* yaitu Sarijan.

“anak-anak saya Rafli sama Evan karena fokusnya membuat *game* di kelas *coding* di Mifda *Creative Hub* sehingga sekarang sudah bisa membuatnya dari tingkat mudah sampai sedang. Di *scratch* ini mereka juga mempunyai tingkatannya mas ada yang mudah sampai yang sulit menyesuaikan dengan rintangan-rintang yang dibuat, dan juga menyesuaikan suara, karakter saat *game* dijalankan”¹¹⁴

¹¹² Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda *Creative Hub* tanggal 21 Desember 2024

¹¹³ Wawancara dengan Ibu Tuhfatus Solihah wali peserta Mifda *Creative Hub* tanggal 16 Desember 2024

¹¹⁴ Wawancara dengan Pak Sarijan wali peserta Mifda *Creative Hub* tanggal 21 Desember 2024

Berdasarkan pada penjelasan dari informan pernyataan Fahim, Rita, dan Sarijan menunjukkan bahwa program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* berhasil meningkatkan keterampilan anak-anak dalam bidang *coding* dan teknologi. Fahim menjelaskan bahwa anak-anak kini memahami dasar-dasar *coding* seperti *game* di platform *scratch* serta mulai mengenal cara kerja perangkat komputer. Anak-anak juga mampu membuat karya kreatif, seperti *game* dengan tingkat kesulitan yang beragam, bermusik, dan membuat kalkulator digital, meskipun belum sampai ke tahap yang lebih kompleks seperti tingkat rintangan, karakter, dan penyesuaian suara. Rita menambahkan bahwa putranya, Abiem Aldiansyah, sudah bisa membuat *game* sederhana ditingkat *medium*, sementara Sarijan melihat anak-anaknya, Rafli Ardani dan Evan Novanto, mampu membuat *game* yang lebih menarik dengan tingkat kesulitan dan elemen seperti suara yang disesuaikan. Hal ini sejalan dengan teori kreativitas menurut Amabile, yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui keterampilan, pengalaman, dan lingkungan yang mendukung. Dalam hal ini, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk belajar dan mencoba hal-hal baru di lingkungan yang memberi mereka dorongan dan semangat untuk terus berkembang atau mengeksplor dirinya, sehingga keterampilan dan kreativitas para peserta jadi semakin meningkat.

c. Jangka Pendek dan Jangka Panjang Program Kreatif *Coding*

Program kelas kreatif *coding* ini memiliki jangka pendek dan jangka panjang. Adapun jangka pendeknya yaitu anak-anak menggunakan waktunya untuk hal yang produktif dengan terus belajar pemrograman pada kelas kreatif *coding* ini, sedangkan untuk dampak jangka panjang program ini tidak hanya

memberikan keterampilan teknis saja tetapi juga dalam membangun mentalitas pada anak-anak. Mereka menjadi lebih percaya diri akan terwujudnya usaha dengan berbasiskan teknologi. Dari yang awalnya peserta tidak mengetahui cara menggunakan komputer, apa yang dimaksud *coding*, bagian-bagian *coding* pada *game* sederhana, dalam bermusik, dan dalam membuat kalkulator digital sehingga peserta menjadi tahu akan hal tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh informan.

“untuk dampak jangka pendeknya pada program kelas kreatif *coding* ini seperti anak-anak menjadi belajar pemrograman walaupun sederhana dan wali peserta juga menyampaikan kalau anaknya jadi tidak bermain Handphone terus, sedangkan dampak jangka panjang program kelas kreatif *coding* ini terlebih seperti yang dikatakan wakil presiden Indonesia yaitu Gibran Rakabuming Raka apabila benar terealisasi tentu anak-anak menjadi selangkah lebih tahu akan *coding* mas”¹¹⁵

Pernyataan Fahim menunjukkan bahwa program kelas kreatif *coding* di Mifda Creative Hub memberikan dampak jangka pendek dan jangka panjang bagi anak-anak. Dalam jangka pendek, anak-anak lebih produktif dengan belajar *coding* daripada menghabiskan waktu hanya untuk bermain ponsel. Mereka mulai memahami dasar-dasar pemrograman seperti membuat *game* sederhana, bermusik digital, dan menggunakan kalkulator digital. Hal ini sejalan dengan konsep *outcome capacity building* dari Allan Kaplan, di mana peningkatan kapasitas tidak hanya dilihat dari keterampilan teknis, tetapi juga dari perubahan cara berpikir dan pola individu dalam suatu sistem. Sementara itu, dalam jangka panjang, program ini berkontribusi pada perubahan mentalitas anak-anak, membangun rasa percaya diri mereka untuk menciptakan sesuatu dengan teknologi, bukan hanya sebagai

¹¹⁵ Wawancara dengan Pak Fahim manajer Mifda Creative Hub tanggal 21 Desember

pengguna. Mereka selangkah lebih maju dalam memahami *coding*, yang bisa menjadi bekal berharga di masa depan, terutama jika *trend* digital terus berkembang seperti yang diharapkan oleh wakil presiden Republik Indonesia sekarang, yaitu bapak Gibran Rakabuming Raka. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan manfaat sesaat, tetapi juga membuka peluang bagi anak-anak untuk berkembang di dunia digital dan inovasi teknologi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan yang dilakukan peneliti mengenai Peningkatan Kapasitas Anak melalui Program Kelas Kreatif *Coding* di Mifda *Creative Hub* Desa Mujur Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada teori Gandara, proses peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* dalam mengembangkan kreativitas anak dengan belajar *coding* sudah berjalan dengan baik meliputi:
 - a. Tahap persiapan program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* telah dilakukan secara komprehensif dengan mengidentifikasi kebutuhan, merancang program, menentukan tenaga ahli, menyediakan fasilitas, dan melaksanakan sosialisasi.
 - b. Tahap analisis pada kelas kreatif *coding* ini Mifda *Creative Hub* telah mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan peserta dan rendahnya kesadaran masyarakat sebagai tantangan utama, namun diperlukan langkah sistematis seperti pemetaan kapasitas dan strategi peningkatan partisipasi untuk mengoptimalkan pengembangan kapasitas.
 - c. Tahap perencanaan di Mifda *Creative Hub* telah sesuai dengan teori Gandara, dengan merancang program kelas kreatif yang fleksibel dan berbasis pada kebutuhan peserta serta memanfaatkan teknologi untuk rekrutmen, namun perlu pembaruan agar dapat lebih efektif dalam mengikuti perkembangan teknologi dan dinamika masyarakat desa.
 - d. Program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* melalui pembelajaran berjenjang, berbasis praktik, dan sumber belajar yang tepat. Dengan metode 75% praktik dan 25% teori, serta

pelaksanaan rutin setiap Sabtu, peserta mengalami peningkatan kapasitas dalam *coding* sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

- e. Tahap evaluasi program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* dilakukan secara informal dengan mengulang materi dan memberi pesan motivasi, namun evaluasi yang lebih terstruktur diperlukan untuk meningkatkan program.
2. Hasil peningkatan kapasitas anak melalui program kelas kreatif *coding* di Mifda *Creative Hub* dapat digambarkan melalui perubahan nyata yang dialami peserta dalam berbagai aspek, sesuai dengan konsep *outcome capacity building* dari Allan Kaplan. Menurut Kaplan, peningkatan kapasitas bukan hanya soal menambah keterampilan, tetapi juga mengubah cara berpikir dan sikap seseorang. Dari segi pengetahuan dan keterampilan, anak-anak yang awalnya tidak mengenal *coding* kini bisa membuat *game* sederhana dengan *Scratch*, menciptakan musik digital, dan memahami cara membuat kalkulator digital. Mereka juga lebih percaya diri dalam bertanya dan berdiskusi, serta mulai tertarik untuk menciptakan teknologi sendiri, bukan hanya sekadar menggunakannya. Selain itu, banyak orang tua melihat perubahan positif, seperti anak-anak yang lebih produktif dan menggunakan *gadget* untuk hal yang lebih bermanfaat. Beberapa anak bahkan berbagi ilmu dengan teman-temannya, yang berarti manfaat program ini bisa menyebar lebih luas. Dengan adanya program ini, anak-anak tidak hanya mendapatkan keterampilan baru, tetapi juga pola pikir yang lebih kreatif dan siap menghadapi dunia digital, sesuai dengan konsep peningkatan kapasitas yang dijelaskan oleh Kaplan.

B. Saran

Berdasarkan pada pembahasan dan kesimpulan diatas, Adapun saran yang diberikan penulis sebagai berikut:

1. Mifda *Creative Hub* sebaiknya membuat cara mengevaluasi perkembangan anak yang lebih jelas. Dengan begitu, bisa diketahui apakah anak-anak benar-benar memahami materi yang diajarkan.
2. Orang tua bisa lebih dilibatkan dalam proses belajar anak. Misalnya, diberikan panduan sederhana agar mereka bisa membantu anak belajar *coding* di rumah.
3. Materi belajar *coding* perlu selalu diperbarui agar sesuai dengan perkembangan teknologi. Bisa ditambahkan hal-hal menarik seperti pengenalan kecerdasan buatan atau *coding* yang lebih lanjut.
4. Fasilitas dan alat belajar *coding* sebaiknya ditambah agar anak-anak bisa lebih banyak berlatih. Penggunaan media digital yang lebih interaktif juga bisa membuat belajar jadi lebih menyenangkan.
5. Untuk membuat anak lebih semangat, penghargaan seperti sertifikat perlu terus diberikan. Selain itu, bisa ditambah dengan kegiatan seperti lomba *coding* atau pameran hasil karya mereka.
6. Program kelas kreatif *coding* sebaiknya bisa menjangkau lebih banyak anak, terutama di daerah yang belum banyak mengenal *coding*. Bisa bekerja sama dengan sekolah atau komunitas agar lebih banyak anak bisa ikut belajar.
7. Para pengajar juga perlu mendapatkan pelatihan tambahan agar bisa mengajar dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Bisa juga dibentuk komunitas pengajar *coding* agar mereka bisa saling berbagi pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H., Pengertian Anak Menurut Para Ahli, Undang-Undang, dan Organisasi Internasional, (Berita Online Liputan6.com 24 Januari 2024 20:15 WIB), diakses pada tanggal 16 Desember 2024, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5513013/pengertian-anak-menurut-para-ahli-undang-undang-dan-organisasi-internasional?page=4>
- Abiem Aldiansyah. (2025, Februari 22). Wawancara Pribadi
- Ahyar, Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 2020, hal 123.
- Amabile, T. M. (2018). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Routledge.
- Amelia, V., Hakim, T. D., and Monika, W. (2022). Peningkatan kemampuan kreativitas pemuda kampung sialang sakti melalui pelatihan desain grafis. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 284-289.
- Artha, F. D. (2023). Peningkatan Kemampuan *Coding* Anak Usia Remaja Dengan Metode Crud Generator Berbasis Web Dengan Analisa Database. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 331-337.
- Asnawi, A. *Peran Daarut Tauhiid Creative Center Dalam Memberdayakan Masyarakat Kelurahan Jombang Melalui Program Kelas Menjahit* (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Bisqi, M. R., Rifa'i, A. B., and Azis, A. (2021). Program Pemberdayaan Masyarakat Difabel Melalui Difabel *Creative Center* di Daarut Tauhiid. *Tamkin: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 6(3).
- Britter.id, "Peranan & Fungsi Teori dalam Penelitian Kualitatif", diakses pada tanggal 18 Januari 2025, dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://britter.id/peranan-fungsi-teori-penelitian-kualitatif/&ved=2ahUKEwiSqoLlvqGLAxXiyzgGHXTRDVQQFnoECBIQAQ&usg=AOvVaw2WkAkfqgs4pAUMyZjQ8q0g>
- Caesania, N. A. (2023). *“Perancangan Creative Hub Bagi Pelaku Industri Ekonomi Kreatif di Kota Tangerang Selatan* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Indonesia).
- Endarsari, D. N., Dwimawanti, I. H., & Rostyaningsih, D. (2013). Analisis Pengembangan Kapasitas (Capacity Building) Pegawai pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Kendal. *Journal of Public Policy and Management Review*, 3(1), 11-20.

- Evan Novanto. (2025, Februari 22). Wawancara Pribadi
- Fahim. (2024, Desember 21). Wawancara Pribadi
- Feriyani, M. Y. (2021). *Balikipapan Creative Hub* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Guilford, J. P. (1956). The structure of intellect. *Psychological bulletin*, 53(4), 267.
- Handoyo, E., & Putri, N. A. (2018). Capacity Building Civitas Akademika Fis Unnes. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 3(2), 157-167.
- Hardjanto, I. (2006). Pembangunan Kapasitas Lokal (Local Capacity Building). *Malang: Program Pascasarjana Universitas Brawijaya*.
- Haryono, B. S., Zauhar, S., and Supriyono, B. (2012). *Capacity Building*. Universitas Brawijaya Press.
- Herdiansyah, H. (2010). Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial.
- Hondro, R. K. (2024). Peningkatan Pemahaman Siswa dalam Belajar Coding Interaktif Melalui Pengenalan Aplikasi Codecademy. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 18-22.
- Ilhami, M. T. (2022). *Pengembangan Masyarakat Dalam Inovasi UMKM Komunitas Bengkoang Creative Hub Desa Linggarsi Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- INSTIKI. (2023). Apa Itu Coding. Diakses pada tanggal 30 September 2024, dari <https://instiki.ac.id/2023/02/02/apa-itu-coding/#:~:text=Jika%20disimpulkan%2C%20coding%20adalah%20proses,hal%20yang%20sulit%20dan%20membosankan>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses pada tanggal 15 Juni 2024, dari <https://kbbi.web.id/kapasitas>
- Keban, Yeremias T. "Sebagai Indikator Utama Dan Fokus Penilaian Kinerja Pemerintahan," no. 20 (2000): 1–12.
- Milen, A. (2004). Pegangan dasar pengembangan kapasitas. *Diterjemahkan secara bebas. Yogyakarta: Pondok Pustaka Jogja*.
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kulitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015.
- Osira, Y., Sivia, E., & Widiono, S. (2019). Peningkatan Kapasitas Masyarakat Desa Rindu Hati dalam Pengemasan Produk Unggulan. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 17(2).

- Putri, W. (2024). “*Peningkatan Kapasitas Keterampilan Pemuda Melalui Pelatihan Menjahit di Balai Latihan Kerja Banyumas*”. (Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto).
- Rafli Ardani. (2024, November 2). Wawancara Pribadi.
- Ratnasari, J. D., Makmur, M., and Ribawanto, H. (2013). Pengembangan kapasitas (capacity building) kelembagaan pada badan kepegawaian daerah kabupaten jombang. *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 1(3), 103-110.
- Rita. (2025, Februari 22). Wawancara Pribadi
- Rommadonia, I. Z. (2024). Pengembangan media pembelajaran *scratch* untuk materi cerita fantasi: Sebuah tinjauan umum. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(2), 223-233.
- Safitri, R., Hermawan, D., Haryadi, D., Rahmatia, S., & Supriyanto, A. (2022). *Coding for kids: belajar coding dengan blockly programming untuk peningkatan kemampuan computational thinking anak-anak*.
- Sari, N. (2014). *Pengembangan kapasitas kelembagaan pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pelayanan perizinan terpadu (Studi pada Kantor Pelayanan dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kediri)* (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Sari, N. A., Natsir, M., Suhendi, I. D., and Muhajir, F. (2022). PENGEMBANGAN POTENSI DAN KREATIVITAS PEMUDA MELALUI WORKSHOP PENULISAN KREATIF: The Development of Youth Potential and Creativity through Creative Writing Workshop. *Ruhui Rahayu: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 54-63.
- Sarijan. (2024, November 2). Wawancara Pribadi.
- Sartika, S. S., dkk, *Ekonomi Kreatif*, (Tasikmalaya: Yayasan Kita Menulis, 2022), hal. 2-80.
- SCRIBD. (2022). Ruang Lingkup Capacity Building dan Karakteristik Capacity Building. Hlm. 6. Diakses pada tanggal 4 November 2024, dari <https://id.scribd.com/document/647272987/CAPACITY-BUILDING-KEL-2>
- Sholeh, M., Pradnyana, I. W. J., & Ridhoni, I. W. (2022). Menumbuhkan Minat Anak-Anak dalam Belajar Koding dengan Menggunakan Aplikasi *Scratch*. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2), 72-79.
- Suci, V. A. (2023). *Perancangan Interior Youth Creative Hub Di Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, Cet. XXIII, 2016.
- Times.co.id. (2024). *Coding* untuk Anak-Anak, Mengapa Ini Penting di Era Digital?. Diakses pada tanggal 12 Juni 2024, dari <https://kupang.times.co.id/news/berita/ac81cinbgl/Coding-untuk-Anak-Anak-Mengapa-Ini-Penting-di-Era-Digital>
- Yunas, N. S., Hakim, A. I., and Alisa, A. N. (2022). Penguatan Kapasitas Perempuan dan Generasi Muda Dalam Pengembangan Industri Kreatif Desa Melalui Komunitas Ruang Inovasi Kabupaten Jombang. *Surya Abdimas*, 6(3), 471-480.
- Zaidiah, A., Isnainiyah, I. N., & Astriratma, R. (2024). Pelatihan *Coding* Sederhana Bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Pembangunan *Game* Pada *Scratch* Tool. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 8(1), 107-118.
- Zakiyyah, N., & Kuswanto, K. (2021). Urgensi Kreativitas Guru PAUD dalam Memfasilitasi Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1715-1716.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA

A. Manajer Mifda *Creative Hub*

1. Bagaimana awal mula berdirinya Mifda *Creative Hub*?
2. Apa saja program yang ada di Mifda *Creative Hub*?
3. Apa visi dan misi Mifda *Creative Hub*?
4. mengapa lebih memilih program kelas kreatif yang berbasis komputer?
5. Apa itu program kelas kreatif *coding*?
6. Apa saja fasilitas yang didapatkan peserta di kelas *coding*?
7. Berapa lama durasi pembelajaran kelas *coding*?
8. Apakah ada batasan usia bagi peserta?
9. Kapan saja proses pembelajaran kelas kreatif *coding* ini?
10. Apa saja yang di pelajari pada kelas *coding*?
11. Berapa jumlah peserta dalam kelas *coding*?
12. Apakah ada kendala selama program kelas kreatif *coding* ini berlangsung?
13. Apakah ada evaluasi setelah pembelajaran berakhir?
14. Menurut bapak fahim, apakah Mifda *Creative Hub* ini sudah meningkatkan kapasitas peserta melalui kelas *coding*?
15. Apakah ada perubahan positif pada peserta setelah mengikuti kelas *coding*?

16. Apakah ada dampak jangka pendek dan jangka panjang adanya program kelas kreatif *coding* ini?
 17. Apakah setelah pembelajaran berlangsung dapat diakses juga dirumah?
 18. Apakah setelah mengikuti program kelas *coding* peserta dapat mengoperasikan komputer dengan baik?
 19. Bagaimana proses pembelajaran di Mifda *Creative Hub* pada program kelas kreatif *coding*?
 20. Apakah ada strategi khusus pada pembelajaran kelas *coding* mengingat pesertanya dari anak-anak?
 21. Apa output dari program kelas kreatif *coding* ini?
 22. Apakah program kelas kreatif di Mifda *Creative Hub* ini berbayar?
- B. Peserta Program Kelas Kreatif *Coding*
1. Apakah ada peningkatan kapasitas sebelum dan sesudah mengikuti program kelas kreatif *coding*?
 2. Apakah setelah mengikuti kelas kreatif *coding* dapat mengoperasikan hasil pembelajaran dengan baik?
 3. Apa yang dilakukan peserta jika terjadi kendala saat pembelajaran kelas kreatif *coding*?
 4. Mengapa lebih memilih kelas kreatif *coding* dari pada kelas lain?
 5. Apa saja yang sudah dikuasai sampai sekarang pada kelas kreatif *coding*?
 6. Apakah pembelajaran kelas *coding* di Mifda *Creative Hub* dimulai dari bagian dasar (nol)?
 7. Bagaimana pembelajaran di kelas kreatif *coding* ini mudah atau sulit?

C. Wali Peserta Program Kelas Kreatif *Coding*

1. Mengapa anak-anak didaftarkan ke MCH di kelas kreatif *coding*?
2. Memeroleh informasi dari mana sehingga tahu akan kelas kreatif *coding* di MCH?
3. Apa harapan wali peserta adanya kelas kreatif *coding* untuk kedepannya?
4. Apa saja yang sudah dikuasai setelah mengikutsertakan anak ke kelas kreatif *coding* di MCH?
5. Apakah ada perbedaan sikap dan minat setelah mengikutsertakan anak ke kelas kreatif *coding* di MCH?



Lampiran 2

DOKUMENTASI



Gambar 2.1 Kondisi Proses Program Kelas Kreatif *Coding* di Mifda Creative Hub

	A	B	C
1	DAFTAR NAMA KELAS CODING MCH		
2	No.	Nama	Kelas
3	1	Alvaro Rafael	Coding
4	2	Abiem Aldiansyah	Coding
5	3	Rizky Febriliana	Coding
6	4	Muhsin Rabbani	Coding
7	5	Narandra Mahendrata Arria	Coding
8	6	Evan Novanto	Coding
9	7	Rafli Ardani	Coding
10	8	Dante Zuri Pratama	Coding

Gambar 2.2 Nama-nama Peserta Kelas Kreatif *Coding* Mifda Creative Hub



Gambar 2.3 Wawancara dengan Manajer Mifda Creative Hub



Gambar 2.4 Wawancara dengan Peserta Kelas Coding Mifda Creative Hub



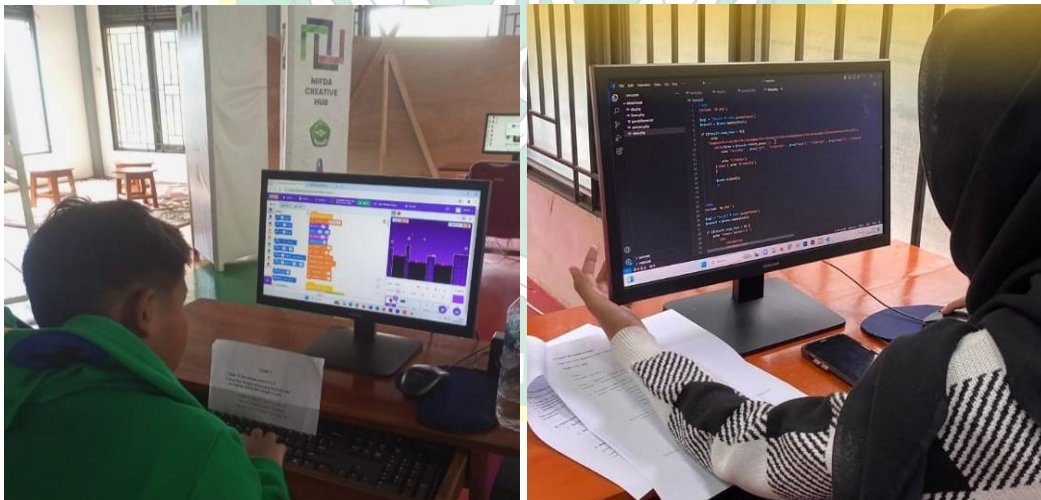
Gambar 2.5 Wawancara dengan Peserta Kelas Coding Mifda Creative Hub



Gambar 2.6 Wawancara dengan Wali Peserta Program Kelas Kreatif Coding Mifda Creative Hub



**Gambar 2.5 Wawancara dengan Wali Peserta Program Kelas Kreatif Coding
*Mifda Creative Hub***



Gambar 2.6 Proses Pembuatan *Game* dan *Website*



Gambar 2.7 Logo *Mifda Creative Hub*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Edi Annurrohman
2. NIM : 2017104017
3. Tempat/Tanggal Lahir : Banyumas, 6 Oktober 2002
4. Alamat : Desa Sibalung RT. 01 RW. 10, Kecamatan Kemranjen, Kabupaten Banyumas
5. Nama Ayah : Budiarto
6. Nama Ibu : Mukaromah
7. Email : ediannurrohman2002@gmail.com
8. Agama : Islam

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. TK : TK Pertiwi Sibalung
2. SD/MI : SD N 2 Sibalung
3. SMP/MTs : MTs Ma'arif NU 2 Kemranjen
4. SMA : SMA N 1 Sumpiuh
5. S-1 : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

C. Pendidikan Nonformal

1. Asrama Pendidikan Islam Nurul Yaqin Sibalung (2009-2022)
2. Pondok Pesantren Darul Abror Purwokerto (2020)

D. Pengalaman Organisasi

1. Anggota ROHIS SMA N 1 Sumpiuh (2017-2019)
2. Anggota Hadroh SMA N 1 Sumpiuh (2018-2019)
3. Anggota ROHIS Kabupaten Banyumas (2018-2019)
4. Wakil Ketua IPNU Sibalung (2017)
5. Anggota PMII Rayon Dakwah (2020)