

Penguatan Karakter Siswa SDN 2 Jayamekar melalui *Experiential Learning* dalam Kolaborasi Indonesia–Jepang SUIJI-SLP 2026

(Strengthening the Character of Students at SDN 2 Jayamekar through Experiential Learning in the Indonesia– Japan Collaboration of the SUIJI-SLP 2026 Program)

**Amar Fadila Usama¹, Kayla Aulia^{2*}, Mohammad Razan Fauzi³,
Satria Aziz Nur Muhammad Shidiq⁴, Alya Malika Arsy⁵, Nur Fitri Aulia Sari⁶,
Muhammad Ilham⁷, Raden Hisyam Muhammad Miftaah Al-Faruq⁸,
Athaya Ghefira Raihana⁹, Afifah Nur Inayah¹⁰**

¹Departemen Pemanfaatan Sumberdaya Perikanan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

²Departemen Ilmu Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Manajemen, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

³Teknologi Industri Pertanian, Fakultas Teknolofi Pertanian, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

⁴Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen, Fakultas Ekologi Manuasia, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

⁵Program Studi Kedokteran Hewan Sekolah Kedokteran hewan dan Biomedis, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

⁶Program Studi Supervisor Jaminan Mutu Pangan, Sekolah Vokasi, IPB University, Kampus IPB Cilibende, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16151.

⁷Manajemen Sumberdaya Lahan, Fakultas Pertanian, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

⁸Program Studi Teknologi Produksi dan Pengembangan Masyarakat Pertanian, Sekolah Vokasi, IPB University, Kampus IPB Cilibende, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16151.

⁹Departemen Nutrisi dan Teknologi Pakan, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680.

¹⁰Departemen Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IPB University, Kampus IPB Dramaga, Bogor, Jawa Barat, Indonesia 16680

*Penulis Korespondensi: kaylaaulia@apps.ipb.ac.id

Diterima Maret 2026/Disetujui April 2026

ABSTRAK

Program MIRAI merupakan inisiatif penguatan karakter siswa SDN 2 Jayamekar melalui pendekatan *Experiential Learning* yang dipadukan dengan pengenalan budaya Jepang. Tujuan utama program ini adalah menumbuhkan motivasi intrinsik, keberanian bermimpi, serta kreativitas siswa sekolah dasar. Kegiatan dibagi menjadi dua bagian, yaitu Yume Mirai untuk kelas 5 dan 6 yang berfokus pada refleksi diri, pengenalan nilai positif, dan penulisan surat harapan, serta Yume *Sōzō* untuk kelas 4 yang menekankan ekspresi kreatif melalui pembuatan boneka *teru-teru bozu*, pertunjukan boneka cita-cita, dan penulisan impian pada awan cita-cita. Pelaksanaan program menunjukkan hasil positif berupa peningkatan partisipasi aktif siswa, keberanian dalam menyampaikan cita-cita, serta pemahaman terhadap nilai karakter seperti kerja keras dan percaya diri. Antusiasme terhadap budaya baru juga terlihat dari keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas. Hasil karya kreatif, seperti surat harapan dan awan cita-cita, menjadi bukti nyata keberhasilan program. Selain itu, guru memberikan tanggapan positif mengenai manfaat kegiatan terhadap

motivasi dan kepercayaan diri siswa. Program MIRAI menjadi solusi inovatif dalam pendidikan karakter di sekolah dasar pedesaan. Integrasi budaya global dengan metode berbasis pengalaman terbukti efektif dalam membangun fondasi motivasi intrinsik, keberanian bermimpi, serta kesiapan siswa untuk merancang masa depan yang lebih baik.

Kata kunci: budaya Jepang, cita-cita siswa, *experiential learning*, motivasi intrinsik, pendidikan karakter

ABSTRACT

The MIRAI Program is an initiative to strengthen the character of students at SDN 2 Jayamekar through Experiential Learning combined with Japanese cultural introduction. Its main goal is to foster intrinsic motivation, courage to dream, and creativity among elementary school students. The program is divided into two parts: *Yume Mirai* for grades 5 and 6, which emphasizes self-reflection, positive value recognition, and writing letters of hope, and *Yume Sōzō* for grade 4, which focuses on creative expression through making *teru-teru bozu* dolls, puppet shows about future aspirations, and writing dreams on “dream clouds.” The learning process follows Kolb’s Experiential Learning cycle (2014), involving concrete experience, reflective observation, conceptualization, and active experimentation. The implementation of MIRAI demonstrated significant improvements in student engagement, courage in expressing aspirations, and understanding of positive character values such as hard work and self-confidence. Students also showed enthusiasm toward new cultural experiences, particularly Japanese traditions. Creative outputs like letters of hope and dream clouds served as tangible evidence of the program’s success. Furthermore, teachers provided positive feedback, highlighting the program’s impact on students’ motivation and self-confidence. In conclusion, the MIRAI Program offers an innovative solution for character education in rural elementary schools. By integrating global cultural elements with experiential learning methods, it effectively builds a foundation of intrinsic motivation, courage to dream, and readiness for students to envision a better future.

Keywords: character education, experiential learning, intrinsic motivation, Japanese culture, student aspirations

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi sebagai pilar utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3) yang menegaskan kewajiban pemerintah untuk menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia. Realitas di lapangan memperlihatkan adanya kesenjangan antara cita-cita pendidikan dan motivasi siswa. Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2025 menunjukkan Harapan Lama Sekolah (HLS) di Jawa Barat mencapai 13,30 tahun, sedangkan Rata-rata Lama Sekolah (RLS) hanya menyentuh 9,07 tahun atau setara dengan lulusan SMP. Selisih 4,23 tahun tersebut mengindikasikan fenomena bahwa masih banyak anak berhenti di tengah jalan atau tidak memiliki orientasi masa depan yang jelas setelah lulus. BPS juga mencatat lebih dari 730.000 anak tidak melanjutkan sekolah menengah karena alasan tidak memiliki minat, biaya, dan ingin bekerja membantu orang tua, yang mencerminkan hilangnya keberanian bermimpi di kalangan peserta didik.

Rendahnya keberanian bermimpi membawa dampak jangka panjang terhadap kualitas sumber daya manusia. Siswa tanpa tujuan atau visi hidup yang kuat cenderung memiliki efikasi diri rendah dan mudah terjebak dalam siklus pragmatisme ekonomi jangka pendek (Rahmansyah, 2023). Pengalaman masa kecil yang terbatas pada rutinitas tanpa stimulasi imajinasi kreatif menumbuhkan rasa pesimisme terhadap peluang sukses di masa depan

(Forrester *et al.* 2023). Potensi besar anak-anak di daerah rural sering terkubur karena mereka memiliki anggapan bahwa pendidikan tinggi dan karier profesional sebagai narasi yang jauh dari jangkauan. Kondisi psikososial ini berisiko memperkuat rantai kemiskinan sekaligus menurunkan daya saing masyarakat pedesaan (Kurniawan dan Saputra, 2023).

SDN 2 Jayamekar merupakan sekolah dasar yang berlokasi di wilayah Kabupaten Garut, salah satu wilayah agraris dengan dominasi pekerja informal di Jawa Barat. Wilayah ini terletak di bagian selatan Kabupaten Garut dengan kondisi geografis yang didominasi oleh perbukitan serta lahan pertanian. Hal tersebut menjadikan sebagian besar penduduk bermata pencaharian sebagai petani maupun pengelola lahan. Potensi sumber daya alam yang melimpah menjadikan sektor pertanian dan perkebunan sebagai pilar utama perekonomian desa. Komoditas unggulan yang berkembang di Desa Jayamekar meliputi kopi, alpukat, serta berbagai hasil pertanian lain yang banyak dibudidayakan oleh masyarakat setempat. Namun di sisi lain, Desa Jayamekar menghadapi tantangan besar dalam menumbuhkan motivasi intrinsik anak yang tercerminkan di SDN 2 Jayamekar. Hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan mayoritas siswa memiliki cakrawala pandang yang terbatas terhadap masa depan. Permasalahan utama terletak pada metode pembelajaran yang masih konvensional dan searah, sehingga belum menyentuh sisi afektif siswa untuk berani memetakan mimpi. Keterbatasan akses terhadap *role model* inspiratif juga membuat siswa skeptis terhadap relevansi sekolah dengan pencapaian masa depan (Kurniawan dan Saputra, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kelompok pengabdian dalam *Sixth University Initiative Japan Indonesia Service Learning Program* Indonesia (SUIJI-SLP Indonesia) tahun 2026 sepakat bahwa diperlukan program penguatan karakter pada siswa SDN 2 Jayamekar untuk meningkatkan motivasi intrinsik dalam keberanian untuk memiliki cita-cita dengan mengintegrasikan pengenalan budaya Jepang dengan metode *Experiential Learning* yang digunakan sebagai bentuk pembelajaran yang mampu mentransformasi pengalaman langsung menjadi penguatan karakter melalui siklus pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi, dan eksperimen aktif (Kolb, 2014). Refleksi dalam pembelajaran berbasis pengalaman memiliki peran krusial karena membantu peserta didik menafsirkan serta memberi makna atas pengalaman yang mereka alami (Bringle dan Hatcher, 1995). Siswa diajak terlibat dalam aktivitas yang mengasah kemampuan berpikir serta imajinasi, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep cita-cita, tetapi juga mengetahui budaya merasakan proses membangun visi.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah: 1) meningkatkan motivasi intrinsik siswa SDN 2 Jayamekar dalam merancang cita-cita dan masa depan; 2) menanamkan nilai-nilai karakter positif seperti percaya diri, kerja keras, tanggung jawab, dan semangat belajar melalui pendekatan *Experiential Learning*; dan 3) memperluas wawasan siswa melalui pengenalan budaya Jepang sebagai sarana pembelajaran global yang menyenangkan dan inspiratif. Melalui pendekatan ini, kegiatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, reflektif, dan kreatif. Siswa dibiasakan untuk berani mengungkapkan impian, mengenali potensi diri, bekerja sama, serta mengekspresikan gagasan melalui berbagai aktivitas seperti diskusi nilai karakter, penulisan surat harapan, pembuatan boneka *teru-teru bozu*, pertunjukan boneka cita-cita, dan media awan cita-cita. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini berupa peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, tumbuhnya keberanian dalam menyampaikan cita-cita, meningkatnya pemahaman terhadap nilai karakter positif, berkembangnya kreativitas siswa, serta meningkatnya motivasi belajar dan kesiapan siswa dalam merancang masa depan yang lebih baik.

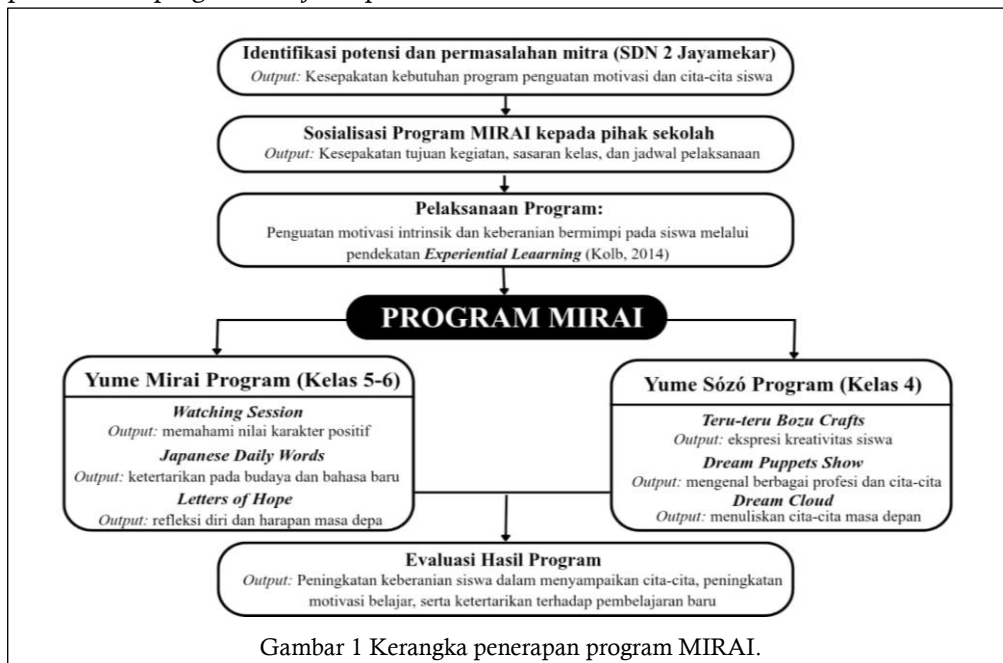
METODE PENERAPAN INOVASI

Sasaran Inovasi

Sasaran inovasi kegiatan pengabdian ini adalah siswa SDN 2 Jayamekar dengan kriteria: berusia 8–12 tahun dan berada di tingkat kelas 4–6. Anak dalam rentang usia tersebut sedang berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal (Piaget, 1936). Pemilihan usia ini didasarkan pada kesiapan anak untuk mulai berpikir abstrak mengenai masa depan, sekaligus tetap membutuhkan stimulasi konkret agar mampu memahami konsep yang lebih kompleks. Pada tahap ini, anak mulai dapat mengorganisasi pikiran secara logis sehingga pengenalan berbagai profesi dan budaya global melalui pengalaman langsung menjadi sarana efektif untuk menginternalisasi nilai karakter dan membangun ambisi pribadi sebelum memasuki masa remaja.

Inovasi yang Digunakan

Program ini menerapkan pendekatan inovatif dengan mengintegrasikan metode *Experiential Learning* dan pengenalan budaya Jepang sebagai media pembelajaran karakter bagi siswa sekolah dasar. Metode ini menempatkan siswa sebagai peserta aktif yang belajar melalui pengalaman langsung, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga memberikan pengalaman yang bermakna. Berbagai aktivitas interaktif dirancang mengikuti siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Melalui tahapan tersebut, siswa didorong untuk mengeksplorasi potensi diri, mengembangkan imajinasi, serta menumbuhkan keberanian dalam merumuskan cita-cita. Integrasi unsur budaya Jepang menjadi nilai tambah karena memberikan wawasan global sekaligus menanamkan nilai disiplin, kerja keras, dan semangat pantang menyerah. Melalui pendekatan ini, pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan sekaligus transformatif, memperkuat karakter percaya diri siswa, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk meraih masa depan yang lebih baik. Kerangka pelaksanaan program disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Kerangka penerapan program MIRAI.

Kerangka penerapan program MIRAI pada Gambar 1 memperlihatkan tahapan pelaksanaan mulai dari identifikasi kebutuhan mitra di SDN 2 Jayamekar, dilanjutkan dengan sosialisasi kepada pihak sekolah, hingga implementasi kegiatan yang menekankan penguatan motivasi intrinsik dan keberanian siswa untuk bermimpi melalui pendekatan *Experiential Learning*. Program ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu Yume Mirai (kelas 5 dan 6) dengan aktivitas menonton kartun Jepang, pengenalan kosakata sederhana, dan penulisan surat harapan; serta Yume *Sōzō* (kelas 4) dengan kegiatan kreatif seperti membuat boneka *teru-teru bozu*, pertunjukan boneka cita-cita, dan menuliskan impian pada awan cita-cita. Tahap akhir berupa evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan keberanian siswa dalam menyampaikan cita-cita, motivasi belajar, serta ketertarikan terhadap pembelajaran baru, sehingga program ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus transformatif.

Metode Penerapan Inovasi

Metode inovasi dalam Program MIRAI dibagi ke dalam dua program utama yang disesuaikan dengan jenjang kelas siswa. Pembagian ini bertujuan agar kegiatan dapat menyesuaikan tingkat pemahaman dan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif sekaligus menyenangkan. Pembagian program ini juga memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk mengalami proses belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif maupun emosional mereka. Dengan pendekatan yang fleksibel dan adaptif, kegiatan tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan karakter serta pengembangan kreativitas. Upaya tersebut diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan nyata peserta didik.

Program pertama adalah Yume Mirai (夢未来) yang ditujukan bagi siswa kelas 5 dan 6. Dalam bahasa Jepang, *yume* berarti mimpi atau cita-cita, sedangkan *mirai* berarti masa depan. Program ini menekankan refleksi diri dan pengenalan nilai positif melalui kegiatan seperti menonton film kartun Jepang dengan fokus pada pengamatan karakter, mengenal kosakata sederhana bahasa Jepang, serta menulis surat berisi harapan dan cita-cita untuk orang tua maupun masa depan mereka.

Program kedua adalah Yume *Sōzō* (夢創造) yang diperuntukkan bagi siswa kelas 4. *Yume* berarti mimpi, sementara *sōzō* berarti mencipta atau berkreasi. Program ini menggunakan pendekatan kreatif dan interaktif, misalnya membuat boneka tradisional Jepang *teru-teru bozu*, pertunjukan boneka bertema cita-cita, serta menuliskan impian masa depan pada media “awan cita-cita.” Melalui kedua program tersebut, program MIRAI diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus transformatif. Siswa didorong untuk berani bermimpi, memiliki cita-cita, serta menjadikannya motivasi dalam meraih masa depan yang lebih baik. Untuk memastikan bahwa tujuan tersebut tercapai secara nyata dan dapat dinilai secara objektif, diperlukan mekanisme evaluasi yang terstruktur. Oleh sebab itu, keberhasilan Program MIRAI diukur dan dianalisis menggunakan *Key Performance Indicator* yang ditampilkan pada Tabel 1.

Indikator keberhasilan Program MIRAI pada Tabel 1 dirancang untuk menilai efektivitas kegiatan dalam membangun motivasi, keberanian, dan kreativitas siswa. Partisipasi aktif selama kegiatan menjadi tolok ukur utama, diikuti dengan kemampuan siswa menyampaikan cita-cita baik secara lisan maupun tertulis. Pemahaman terhadap nilai karakter positif seperti kerja keras dan percaya diri diamati melalui diskusi serta observasi. Antusiasme terhadap budaya Jepang dan pembelajaran baru juga menjadi indikator penting yang dilihat dari respons siswa. Selain itu, hasil karya kreatif seperti *teru-*

Tabel 1 *Key performance indicator* keberhasilan program

Indikator keberhasilan	Deskripsi	Metode pengumpulan data	Alat ukur
Partisipasi siswa dalam kegiatan	Siswa mengikuti dan terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan Program MIRAI.	Observasi langsung	Lembar observasi kehadiran dan partisipasi siswa
Keberanian siswa dalam menyampaikan cita-cita	Siswa mampu menyampaikan cita-cita atau harapan masa depan secara lisan maupun tertulis.	Observasi dan dokumentasi	Hasil tulisan siswa pada <i>letters of hope</i> dan <i>dream cloud</i>
Pemahaman terhadap nilai karakter positif	Siswa mampu mengenali nilai-nilai positif seperti kerja keras, percaya diri, dan semangat belajar dari kegiatan yang dilakukan.	Diskusi dan observasi	Diskusi dan observasi pemahaman siswa
Ketertarikan terhadap budaya dan pembelajaran baru	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme terhadap pengenalan budaya Jepang serta aktivitas pembelajaran interaktif.	Observasi	Observasi respons dan antusiasme siswa
Hasil karya siswa	Siswa menghasilkan karya selama kegiatan berlangsung yang mencerminkan pemahaman dan kreativitas mereka.	Dokumentasi	Produk kegiatan seperti <i>teru-teru bozu</i> , surat harapan, dan awan cita-cita
Respons guru terhadap pelaksanaan program	Guru memberikan tanggapan mengenai manfaat program terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa.	Wawancara singkat	Panduan wawancara guru

teru bozu, surat harapan, dan awan cita-cita menjadi bukti konkret pencapaian program. Perspektif guru turut dilibatkan melalui wawancara singkat untuk menilai manfaat program terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa. Dengan kombinasi indikator tersebut, keberhasilan program dapat dievaluasi secara menyeluruh dari aspek keterlibatan, pemahaman nilai, kreativitas, hingga dampak nyata pada motivasi belajar.

Lokasi, Bahan, dan Alat Kegiatan

Program MIRAI dilaksanakan di SDN 2 Jayamekar, Desa Jayamekar, Kecamatan pakenjeng, Kabupaten Garut pada tanggal 27 Februari 2026 melalui kegiatan SUIJI-SLP IPB 2026. Program ini dilaksanakan di Sekolah Dasar terkait dikarenakan terdapat urgensi terkait kemampuan dalam memiliki mimpi untuk masa depan pada anak sekolah dasar masih rendah. Program ini menggunakan seperangkat alat pembuatan boneka *teru-teru bozu*, amplop tradisional Jepang, wayang profesi, media awan cita-cita, dan media visual lainnya.

Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data dalam program MIRAI dilakukan melalui beberapa metode untuk melihat efektivitas kegiatan dalam meningkatkan motivasi dan keberanian siswa dalam memiliki cita-cita. Observasi langsung dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk melihat tingkat partisipasi, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu, tim juga melakukan diskusi dan tanya jawab dengan siswa serta

guru untuk mengetahui pemahaman mereka mengenai nilai-nilai yang disampaikan selama program, seperti pentingnya memiliki mimpi, rasa percaya diri, serta ketertarikan terhadap budaya dan pembelajaran baru. Selama pelaksanaan kegiatan, penulis juga melakukan dokumentasi berupa foto, catatan kegiatan, serta hasil karya siswa seperti surat harapan dan awan cita-cita sebagai bentuk rekam proses pembelajaran yang berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan mengevaluasi respons dan perubahan pemahaman siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan dalam program MIRAI. Penilaian dilakukan melalui hasil observasi terhadap partisipasi siswa, kemampuan mereka dalam mengungkapkan cita-cita, serta refleksi yang muncul dalam karya yang mereka buat selama kegiatan berlangsung. Selain itu, umpan balik dari siswa dan guru juga dikumpulkan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan yang dilakukan mampu meningkatkan motivasi belajar dan keberanian siswa dalam mengekspresikan harapan masa depan mereka. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan untuk mengidentifikasi keberhasilan program sekaligus menjadi bahan perbaikan bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang agar dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program MIRAI dalam kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan jenjang kelas siswa mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap konsep cita-cita dan pengembangan diri. Program ini dirancang dengan metode inovatif yang menggabungkan unsur kreativitas serta pengenalan budaya Jepang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Pembagian kegiatan ke dalam dua program utama memungkinkan materi dan aktivitas disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif dan siswa pada masing-masing tingkat kelas.

Yume Mirai-Peningkatan Motivasi dan Cita-cita

Motivasi intrinsik merupakan aspek krusial yang perlu diperkuat pada anak usia sekolah dasar (6–12 tahun), terutama bagi mereka yang akan melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah. Fase ini ditandai dengan proses pembentukan konsep diri, pemahaman terhadap tujuan belajar, serta munculnya gambaran mengenai kemampuan dan minat yang dimiliki anak. Penguatan motivasi intrinsik di tingkat pendidikan dasar berperan besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menumbuhkan ketekunan, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Berdousis, 2025). Proses pembelajaran pada tahap ini perlu dirancang untuk tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, melainkan juga menumbuhkan rasa percaya diri serta keberanian siswa dalam memiliki cita-cita.

Program pertama, Yume Mirai (夢未来) yang berarti “Mimpi dan Masa Depan”, ditujukan bagi siswa kelas 5 dan 6 yang sedang berada pada fase perkembangan di mana mereka mulai memahami nilai kehidupan, membangun impian, serta mengenal budaya di luar lingkungannya. Siswa diarahkan bukan hanya untuk belajar secara akademik, tetapi juga mengenali potensi diri, menumbuhkan sikap positif, dan mulai merancang masa depan. Pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar dari dalam diri siswa. Pelaksanaan program Yume Mirai ditunjukkan pada Gambar 2.

Kegiatan utama dalam program ini adalah *Watching Mission* yang ditunjukkan pada Gambar 2 a, yaitu menonton cuplikan kartun Jepang yang dipilih karena mengandung

pesan moral kuat dan mudah dipahami anak-anak. Kartun Jepang sarat dengan nilai positif seperti kerja keras, persahabatan, tanggung jawab, keberanian, dan kepedulian. Siswa diberikan misi untuk mengamati karakter dan sikap tokoh dalam cerita, kemudian berdiskusi bersama fasilitator mengenai sifat-sifat tersebut. Diskusi membantu siswa menyadari bahwa nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kegiatan menonton berfungsi sebagai media pembelajaran karakter yang menarik dan mudah dipahami.

Kegiatan *Japanese Daily Words* ditampilkan pada Gambar 2 b, memperkenalkan siswa pada kosakata sederhana bahasa Jepang yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti salam (*ohayō gozaimasu*), ungkapan terima kasih (*arigatō gozaimasu*), serta beberapa kata dasar yang mudah dipahami anak-anak. Aktivitas ini memberikan pengalaman awal dalam mengenal bahasa asing dengan cara menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran bahasa asing sejak usia sekolah dasar dianggap penting karena anak memiliki kemampuan kognitif dan daya serap bahasa yang tinggi, sehingga lebih mudah memahami serta meniru pelafalan kata baru (Hiver *et al.* 2021). Pengenalan bahasa asing sejak dini juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi, perluasan wawasan budaya, serta tumbuhnya rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan bersama mahasiswa Jepang yang berperan sebagai penutur asli. Kehadiran penutur asli memberikan pengalaman autentik bagi siswa, terutama dalam hal pelafalan, intonasi, serta penggunaan kosakata sesuai konteks. Interaksi langsung melalui percakapan sederhana meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa secara nyata. Pembelajaran yang melibatkan penutur asli terbukti mampu memperbaiki kemampuan pengucapan, pemahaman bahasa, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa asing (Vasylets, 2017).

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh kosakata baru, tetapi juga belajar menghargai keberagaman budaya dan memahami bahwa bahasa merupakan jembatan komunikasi antarbangsa. Pengalaman belajar bersama mahasiswa Jepang meninggalkan kesan menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengenal dunia yang lebih luas.

Kegiatan *Letters of Hope* yang ditunjukkan pada Gambar 2 c, melengkapi rangkaian kegiatan dengan mengajak siswa menulis surat yang berisi harapan, ungkapan rasa terima kasih kepada orang tua, serta gambaran cita-cita yang ingin mereka capai di masa depan. Melalui aktivitas ini, siswa diberikan ruang untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka secara tertulis, sekaligus merefleksikan nilai-nilai positif yang telah mereka pelajari selama kegiatan berlangsung. Proses menulis tidak hanya berfungsi sebagai latihan literasi, tetapi juga sebagai sarana refleksi diri yang membantu siswa memahami bahwa mimpi dan tujuan hidup dapat diwujudkan melalui usaha, kerja keras, serta dukungan dari lingkungan sekitar (Hwang, 2025).



Gambar 2 Pelaksanaan program Yume Mirai: a) *Watching mission*, b) *Japanese daily words*, dan c) *Letters of hope*

Selain itu, kegiatan menulis reflektif seperti ini juga dapat membantu anak mengembangkan kesadaran diri (*self-awareness*) dan kemampuan menetapkan tujuan (*goal setting*). Kegiatan refleksi tertulis mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa mengaitkan pengalaman belajar dengan tujuan pribadi mereka di masa depan (Hiver *et al.* 2021). Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya belajar menyampaikan harapan dan rasa syukur kepada orang tua, tetapi juga mulai membangun kepercayaan diri untuk merencanakan masa depan yang lebih baik. Kegiatan *Letters of Hope* menjadi salah satu media yang efektif untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, memperkuat nilai karakter positif, serta mendorong siswa untuk berani memiliki mimpi dan berupaya mewujudkannya.

Rangkaian kegiatan Yume Mirai memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan impian. Pelaksanaan program Yume Mirai menunjukkan hasil positif sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Siswa kelas 5 dan 6 berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari menonton film edukatif, berdiskusi tentang nilai karakter, hingga mempelajari kosakata sederhana bahasa Jepang. Observasi selama kegiatan memperlihatkan antusiasme tinggi, terutama saat siswa diajak membahas nilai-nilai seperti kerja keras, tanggung jawab, dan semangat belajar yang tercermin dalam cerita.

Kegiatan *Letters of Hope* turut mendorong keberanian siswa dalam mengungkapkan cita-cita dan harapan masa depan. Hasil pengamatan terhadap karya menunjukkan 93,55% atau 29 dari 31 anak kelas 5 dan 95% atau 30 dari 33 siswa kelas 6 mampu menuliskan impian serta harapan, baik untuk diri sendiri maupun untuk orang tua. Karya tersebut mencerminkan tumbuhnya keberanian untuk bermimpi sekaligus kesadaran akan pentingnya usaha dalam mencapai tujuan. Guru memberikan apresiasi positif terhadap program ini karena dinilai efektif meningkatkan rasa percaya diri siswa serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Pendekatan interaktif berbasis pengalaman membantu individu mengembangkan potensi diri melalui pengalaman belajar yang bermakna (Siregar *et al.* 2024). Program ini diharapkan mampu memperkuat motivasi intrinsik sekaligus karakter siswa sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Yume Sōzō-Mewujudkan Impian Melalui Kreativitas

Anak dengan rentang usia 6-12 tahun di Sekolah Dasar umumnya memiliki imajinasi yang berkembang pesat serta kecenderungan untuk mengekspresikan gagasan melalui kegiatan bermain dan berkarya, karena imajinasi merupakan kemampuan alami yang mendukung perkembangan kreativitas dan cara anak memahami serta mengekspresikan pengalaman mereka melalui berbagai aktivitas kreatif (Zultrianti *et al.* 2023). Aktivitas bermain eksplorasi, dan kegiatan kreatif diketahui memiliki peran penting dalam mengembangkan imajinasi serta kemampuan berpikir kreatif pada anak, karena melalui aktivitas tersebut anak dapat membangun ide, menciptakan gambaran baru, serta mengekspresikan pengalaman dan gagasannya secara bebas (Aljarrah, 2017). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi dan berkreasikan sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas serta proses belajar lebih bermakna.

Program Yume Sōzō (夢創造), yang berarti “Menciptakan Mimpi” atau “Kreasi Impian”, ditujukan untuk siswa kelas 4 dengan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif. Melalui program ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan imajinasi dan cita-cita mereka melalui berbagai aktivitas kreatif seperti menuliskan impian, dan berbagi cerita tentang masa depan yang mereka impikan. Kegiatan tersebut

memberikan ruang bagi siswa untuk mengenali potensi diri sekaligus menumbuhkan keberanian dalam mengungkapkan gagasan. Program Yume *Sōzō* tidak hanya menjadi sarana ekspresi imajinasi, tetapi juga membantu siswa membangun motivasi dan gambaran positif mengenai impian serta tujuan yang ingin mereka capai di masa depan. Pelaksanaan program Yume *Sōzō* ditunjukkan pada Gambar 3.

Kegiatan yang diberikan kepada siswa sebagai pembuka program ini adalah pembuatan boneka tradisional Jepang *Teru-teru Bozu* yang ditunjukkan pada Gambar 3a. Dalam kegiatan ini, siswa diperkenalkan terlebih dahulu pada cerita singkat mengenai boneka *Teru-teru Bozu*, yaitu boneka kecil yang secara tradisional dibuat oleh anak-anak di Jepang dan digantung di jendela dengan harapan agar cuaca menjadi cerah. Setelah memahami latar belakang budaya tersebut, siswa diajak untuk membuat boneka *Teru-teru Bozu* mereka sendiri menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kertas, kain, atau tisu yang dibentuk menyerupai boneka kecil. Proses pembuatan boneka ini melatih keterampilan motorik halus siswa, seperti mengikat, menggambar wajah boneka, serta menghias boneka sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kegiatan kerajinan tangan yang melibatkan koordinasi jari dan tangan diketahui dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak, karena aktivitas seperti menggambar, menempel, meronce, atau merakit benda melatih koordinasi tangan-mata serta kelenturan gerakan jari (Sari *et al.* 2023). Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengenal salah satu unsur budaya tradisional Jepang dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Kegiatan *Dreams Puppet Show* yang ditampilkan pada Gambar 3b, menjelaskan kepada siswa beberapa profesi yang sering ditemui dengan pertunjukan boneka-boneka yang bertujuan untuk mengenalkan tugas dan memberikan gambaran tentang setiap profesi kepada siswa, di antaranya guru, pilot, chef dan pilot. Melalui pertunjukan boneka ini, siswa tidak hanya belajar mengekspresikan imajinasi mereka, tetapi juga berlatih berbicara di depan teman-teman sekelas. Pertunjukan boneka dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial-emosional anak, terutama dalam mengekspresikan emosi, meningkatkan rasa percaya diri, serta mendorong penerimaan diri. Hal ini dicapai melalui metode demonstrasi yang bersifat interaktif (Yuniari *et al.* 2024).

Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, karena siswa dapat saling berbagi cerita, memberikan dukungan, serta menampilkan pertunjukan boneka bertema cita-cita. Selain itu, mereka menuliskan impian masa depan pada media kertas berbentuk awan yang disebut *Dream Cloud* yang ditunjukkan pada Gambar 3c. Melalui kegiatan ini, siswa diminta menuliskan harapan atau cita-cita yang ingin dicapai di masa depan, lalu membacakan atau menjelaskan maknanya di depan teman-teman. Proses tersebut memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan aspirasi pribadi sekaligus menumbuhkan keberanian dalam bermimpi, serta memperkuat dukungan sosial antar teman sebaya sehingga meningkatkan rasa percaya diri.



Gambar 3 Pelaksanaan program Yume *Sōzō*, a) *Teru-teru bozu crafts*, b) *Dream puppets show*, dan c) *Dream cloud*.

Pelaksanaan program Yume *Sōzō* terbukti memberikan hasil positif sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan, khususnya dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Seluruh siswa kelas 4 mengikuti rangkaian kegiatan dengan penuh antusias, mulai dari membuat boneka *teru-teru bozu*, menampilkan *puppet show* bertema cita-cita, hingga menuliskan impian masa depan melalui media *Dream Cloud*. Diskusi sederhana dan pengamatan selama kegiatan juga menunjukkan bahwa siswa mulai mengenali nilai-nilai karakter positif seperti kerja keras, percaya diri, dan semangat belajar yang ditanamkan melalui setiap aktivitas.

Keberanian siswa dalam menyampaikan cita-cita terlihat jelas melalui karya yang dihasilkan pada kegiatan *Dream Cloud*, mereka menuliskan serta mengungkapkan harapan masa depan secara lisan maupun tertulis. Produk kegiatan berupa boneka *teru-teru bozu*, surat harapan, dan awan cita-cita mencerminkan kreativitas sekaligus pemahaman siswa terhadap makna kegiatan. Wawancara singkat dengan guru menunjukkan bahwa program ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam mengutarakan cita-cita. Guru menilai bahwa perpaduan unsur kreativitas, budaya, dan refleksi diri dalam kegiatan mampu membantu siswa memahami pentingnya memiliki impian serta menumbuhkan keberanian untuk mewujudkannya melalui proses belajar.

Melalui pengalaman ini, siswa belajar bahwa setiap orang memiliki impian yang berbeda dan bahwa impian tersebut dapat diwujudkan melalui usaha, pembelajaran, serta dukungan lingkungan. Aktivitas visual seperti menuliskan tujuan pada media simbolik membantu anak memahami konsep masa depan secara lebih konkret, sekaligus memotivasi mereka menetapkan tujuan belajar sejak dini (Febriani dan Noviekayati, 2025). Kegiatan yang melibatkan ekspresi aspirasi dan penetapan tujuan (*goal setting*) dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta orientasi masa depan siswa (Han, 2021).

SIMPULAN

Program MIRAI merupakan inisiatif penguatan karakter siswa SDN 2 Jayamekar melalui pendekatan *Experiential Learning* yang dipadukan dengan unsur budaya Jepang. Program ini terdiri atas dua bagian, yaitu Yume Mirai untuk siswa kelas 5 dan 6 yang berfokus pada refleksi diri, pengenalan nilai positif, serta penulisan surat harapan, dan Yume *Sōzō* untuk siswa kelas 4 yang menekankan kreativitas melalui pembuatan boneka *teru-teru bozu*, pertunjukan boneka cita-cita, serta penulisan impian di awan cita-cita. Pelaksanaan program menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa, keberanian dalam mengungkapkan cita-cita, pemahaman terhadap nilai karakter, serta antusiasme terhadap budaya baru. Karya kreatif yang dihasilkan siswa menjadi bukti nyata keberhasilan program, diperkuat dengan tanggapan positif dari guru mengenai manfaat kegiatan terhadap motivasi dan kepercayaan diri. Dengan demikian, Program MIRAI berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus transformatif, serta menjadi fondasi penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik dan keberanian bermimpi bagi masa depan anak-anak di Desa Jayamekar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Pengembangan Agromaritim dan Akselerasi Innopreneurship dan Direktorat Pendidikan Internasional IPB University atas dukungan dan fasilitasi penuh terhadap pelaksanaan program pengabdian, mulai dari

pendanaan, penyediaan akomodasi, hingga pemenuhan biaya hidup peserta SUIJI-SLP Indonesia tahun 2026. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada universitas inisiator dari Jepang, yaitu Kagawa University, Ehime University, dan Kochi University, atas partisipasi dan kontribusi aktif dalam mendukung terselenggaranya program SUIJI-SLP Indonesia tahun 2026. Selain itu ucapan terima kasih juga disampaikan kepada perangkat dan seluruh masyarakat Desa Jayamekar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljarrah A. (2017). Play as a manifestation of children's imagination and creativity. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. 5(1):23-36.
- Badan Pusat Statistik (BPS) 2025a, *Indikator Pendidikan Indonesia 2024-2025: Harapan Lama Sekolah dan Rata-rata Lama Sekolah Provinsi Jawa Barat*, BPS RI, Jakarta.
- Badan Pusat Statistik (BPS) 2025b, *Statistik Kesejahteraan Rakyat Provinsi Jawa Barat 2024*, BPS Provinsi Jawa Barat, Bandung.
- Berdousis I. 2025. Gamification and motivation in elementary education: A self-determination theory approach to teacher perspectives. *International Journal of Innovative Research in Education*. 12(2): 70-84.
- Bringle RG, Hatcher JA. 1995. Reflection in service learning: Making meaning of experience, *Educational Horizons*. 73(3): 112-122.
- Febriani LF, Noviekayati IGAA. 2025. Goal setting training to improve future orientation in the "The Lost Boys" community. *Sinergi International Journal of Psychology*. 3(4): 211–222.
- Forrester G, Hudson R, Rowley J, Pugh J. 2022. Mind The Aspiration Gap: How Primary School Pupils Perceive Their Future Adult Selves and The Perspectives and Expectations of Parents and Teachers. *Educational Review*. 76(4): 732–752.
- Han Z. 2021. Exploring the conceptual constructs of learners' goal commitment, grit, and self-efficacy. *Frontiers in Psychology*. 12(1): 1-6.
- Hiver P, Al-Hoorie AH, Vitta JP, Wu J. 2021. Engagement in Language Learning: A Systematic Review of 20 Years of Research Methods and Definitions. *Language Teaching Research*. 28(1): 201-230.
- Hwang S. 2025. Unpacking the impact of writing feedback perception on self-regulated writing ability: The role of writing self-efficacy and self-regulated learning strategies. *Behavioral Sciences*. 15(2): 1-24.
- Kolb DA. 2014. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd edn, Pearson Education, New Jersey.
- Kurniawan A, Saputra H. 2023. Urgensi pendidikan karakter di sekolah dasar pedesaan dalam menghadapi krisis motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 11(20): 145-158.
- Piaget J. 1936. *Origins of Intelligence in the Child*. Routledge & Kegan Paul, London.
- Rahmansyah M. 2022. Implementasi model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) untuk meningkatkan efikasi diri siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*. 3(1): 22-30.

- Sari H, Amanda RS, Rahman KA. 2024. Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 Tahun melalui kegiatan art and craft di TK Kirana Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*. 7(2): 399-406.
- Siregar E, Aswan D, Adning M. 2024. Correlation between experiential learning and micro-learning approaches in enhancing learning quality. *Jurnal Teknodi*. 147-157.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Vasylets O, Gilabert R, Manchón RM. 2017. Effects of aligned interaction on second language speech learning: The role of native speaker interaction. *Language Learning*. 67(4). 909–944.
- Yuniari LK, Parmiti DP, Astawan IG. 2024. Demonstration learning method assisted by hand puppet media improves children's language and social-emotional skills. *Journal of Education Action Research*. 8(2): 350–358.
- Zultrianti M, Supriatna N, Gunawan A, Hendayani S. 2023. Imajinasi kreatif dalam kemampuan berpikir anak sekolah dasar, penting kah?. *Jurnal Elementaria Edukasia*. 6(4): 1926-1936.