



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Strategi Pengajaran Terpadu untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Yayasan Perintis Pendidik Nusa Melalui Pendekatan Multidisiplin

Prity Nur Aisah¹ | Diana Fitria Ningsih^{2*} | Alfath Rizka Nurramidhan³ | Aresth Cariv Kila Tangdilallo⁴ | Hardiana Widyastuti⁵ | Arfan Damari⁶

^{1,2*,3,4,5} IPB University, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

⁶ Yayasan Perintis Pendidik Nusa, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Correspondence

^{2*} IPB University, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.
Email: dianafitrianingsih1603@gmail.com.

Funding information

IPB University.

Abstract

According to UNESCO, around 258 million children and adolescents worldwide lacked access to education in 2020, most of whom are in developing countries. In Indonesia, while cities like Bogor have good access to education, villages such as Benteng in Bogor Regency still face challenges in educational development, especially in subjects such as English, Mathematics, Social Studies (IPS), and Digitalization. This community service program aims to enhance education quality through interactive learning approaches, including four main programs: ELEVEN (English Learning and Vocabulary ENhancement), Back2Math (Back to Basic Math), Jelajah Duniaku, and DigiKidz. The program employs hands-on training methods, educational games, and game card method to enrich vocabulary, mathematical concepts, social insights, and digital skills. The results show significant improvement in students' academic abilities across all subjects taught. This program also produces learning modules that can be used sustainably by local teachers and communities.

Keywords

Community Service; Quality Education; Interactive Learning.

Abstrak

Berdasarkan data UNESCO, sekitar 258 juta anak dan remaja di dunia tidak memiliki akses pendidikan pada 2020, sebagian besar berasal dari negara berkembang. Di Indonesia, meskipun kota-kota besar seperti Bogor memiliki akses pendidikan yang baik, beberapa desa, seperti Desa Benteng di Kabupaten Bogor, masih menghadapi tantangan dalam pengembangan pendidikan. Terutama di bidang Bahasa Inggris, Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Digitalisasi. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan pembelajaran interaktif yang mencakup empat program utama: ELEVEN (English Learning and Vocabulary ENhancement), Back2Math (Back to Basic Math), Jelajah Duniaku, dan DigiKidz. Program ini mengaplikasikan metode hands-on training, permainan edukatif, serta metode game card untuk memperkaya kosakata, pemahaman konsep matematika, wawasan sosial, dan keterampilan digital. Hasil yang dicapai menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan akademik siswa di semua bidang studi yang diajarkan. Program ini juga menghasilkan modul pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru dan komunitas setempat.

Kata Kunci

Pengabdian Masyarakat; Pendidikan Berkualitas; Pembelajaran Interaktif.

1 | PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Berdasarkan data dari *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), sekitar 258 juta anak dan remaja di seluruh dunia tidak memiliki akses terhadap pendidikan pada tahun 2020, dengan sebagian besar berada di negara-negara berkembang (UNESCO, 2024). Pendidikan yang berkualitas merupakan faktor utama dalam mendorong kemajuan suatu daerah (Kemenkeu, 2022), khususnya apabila didukung oleh pemanfaatan sumber daya lokal yang ada. Selain itu, pendidikan yang berkualitas juga memiliki peran strategis dalam mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), terutama pada poin keempat. Kabupaten Bogor dikenal sebagai salah satu pusat pendidikan di Provinsi Jawa Barat, dengan fasilitas pendidikan yang relatif lengkap serta akses ke berbagai institusi pendidikan berkualitas. Namun, beberapa desa di Kabupaten Bogor, seperti Desa Benteng di Kecamatan Ciampea, menghadapi tantangan yang cukup signifikan dalam pengembangan pendidikan. Desa Benteng merupakan salah satu wilayah yang berada di bawah naungan Yayasan Perintis Pendidik Nusa, yang berfokus pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di daerah tertinggal. Meskipun pendidikan dasar sudah dilaksanakan, akses terhadap pembelajaran yang lebih mendalam di berbagai mata pelajaran masih sangat terbatas. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran *English*, kekurangan sumber daya pendukung dan kurangnya pendekatan kreatif dalam proses pengajaran mengakibatkan rendahnya kemampuan dasar siswa dalam membaca, menulis, dan menguasai kosakata. Selain itu, pada mata pelajaran *Mathematics*, diperlukan metode pengajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang dianggap sulit. Begitu pula, dalam bidang *Social Science* (IPS), terbatasnya media pembelajaran menyebabkan siswa kurang memperoleh pemahaman yang relevan tentang lingkungan sekitar mereka. Di sisi lain, penguasaan kompetensi digital, yang merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21, juga belum menjadi fokus utama dalam pengajaran meskipun keterampilan ini sangat relevan untuk menghadapi tantangan di era digital.

Mahasiswa memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pendidikan, terutama melalui kegiatan pengajaran yang inovatif. Oleh karena itu, dibutuhkan inisiatif untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan efektif guna meningkatkan kualitas serta minat belajar siswa (Komba *et al.*, 2015). Menyadari hal ini, penulis berencana untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat berkelanjutan di Desa Benteng sebagai tambahan waktu belajar di luar sekolah. Beberapa program yang dirancang oleh tim EduRise, antara lain *ELEVEN* (English Learning and Vocabulary Enhancement), *Back2Math* (Back to Basic Math), *Jelajah Duniaku*, dan *DigiKidz*. Program-program ini dirancang untuk meningkatkan pembelajaran siswa dalam empat mata pelajaran utama, yaitu *English*, *Mathematics*, *Social Science* (IPS), dan *Digitalization*, dengan pendekatan interaktif yang bertujuan untuk memperkaya kosakata *English*, memperbaiki pemahaman konsep *Mathematics*, memperluas wawasan sosial, serta memperkenalkan keterampilan teknologi dasar. Sebagai hasilnya, program ini akan menghasilkan modul pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh komunitas dan pengajar setempat. Selain itu, artikel populer juga disusun untuk mempublikasikan hasil kegiatan ini, dengan harapan dapat menginspirasi lebih banyak akademisi dan komunitas pendidikan untuk berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan di daerah-daerah terpencil. Program ini diharapkan tidak hanya dapat memotivasi siswa, tetapi juga mendorong kolaborasi yang lebih luas dalam mengatasi tantangan pendidikan di era globalisasi.

2 | METODE

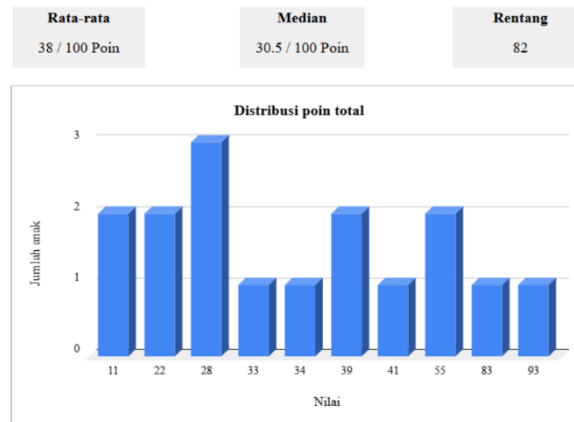
Program ini dirancang menggunakan metode interaktif yang sesuai dengan karakteristik masing-masing mata pelajaran. Pada mata pelajaran *English*, digunakan metode *game card* untuk memperkaya kosakata melalui permainan kartu interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Pada mata pelajaran *Mathematics*, digunakan metode *Back2Math* yang banyak membahas materi mendasar dengan latihan soal yang diberikan bertahap pada setiap sesi. Pada mata pelajaran *Social Science* (IPS), digunakan berbagai metode seperti diskusi, permainan edukatif, dan alat peraga visual yang menarik dengan tema "*Jelajah Duniaku*" sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Program *DigiKidz* mengusung metode pembelajaran *hands-on training* yang memungkinkan peserta untuk langsung terlibat dalam praktik, serta edukasi berbasis diskusi yang mendorong interaksi.

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

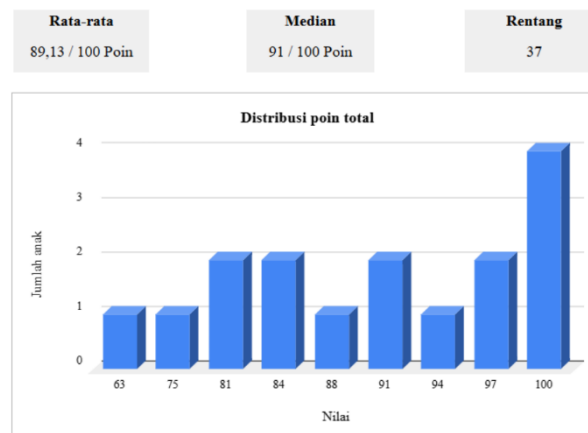
3.1.1 Program ELEVEN (*English Learning and Vocabulary Enhancement*)

Pelaksanaan program ELEVEN (*English Learning and Vocabulary Enhancement*) di Desa Benteng menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan *English* siswa. Gambar 1 menunjukkan kemampuan *English* siswa sebelum mengikuti program ELEVEN yang diukur dari nilai pre-test.



Gambar 1. Hasil Nilai *Pre-test* Bahasa Inggris

Hasil pre-test (Gambar 1) menunjukkan bahwa nilai peserta memiliki variasi yang cukup besar, dengan nilai terendah 11 dan nilai tertinggi 93, menghasilkan rentang nilai sebesar 82. Rata-rata nilai peserta adalah 38, sementara median berada di angka 30,5. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta memiliki nilai di bawah rata-rata, dengan distribusi nilai yang tidak merata. Data ini menunjukkan perlunya dilaksanakan program *ELEVEN (English Learning and Vocabulary Enhancement)* untuk meningkatkan pemahaman peserta, terutama bagi mereka yang berada di kelompok nilai rendah. Sebagai tindak lanjut dari hal ini, program *ELEVEN* dilaksanakan selama tiga bulan untuk meningkatkan pemahaman peserta, khususnya bagi mereka yang berada di kelompok nilai rendah. Setelah program selesai, dilakukan post-test untuk mengevaluasi hasilnya, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2.



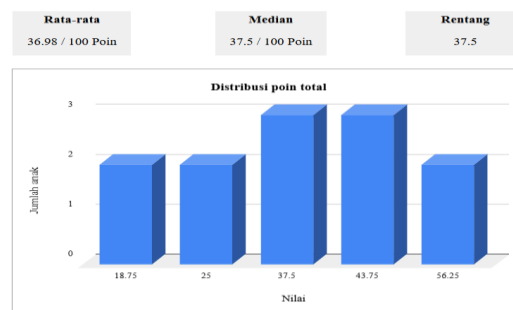
Gambar 2. Hasil Nilai *Post-test* Bahasa Inggris

Hasil post-test pada Gambar 2 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan *English* siswa setelah mengikuti program *ELEVEN (English Learning and Vocabulary Enhancement)*. Post-test dan pre-test yang diujikan mencakup materi yang telah diajarkan selama program *ELEVEN* berlangsung, yakni dasar-dasar angka dalam *English*, mengenal warna, bagian tubuh, nama hari, nama bulan, serta benda-benda yang ada di kelas maupun tas sekolah. Nilai terendah meningkat dari 11 pada pre-test menjadi 63 pada post-test, sementara nilai tertinggi meningkat dari 93 menjadi 100. Rata-rata nilai peserta naik dari 38,0 pada pre-test menjadi 89,13 pada post-test, dengan persentase peningkatan sebesar 34,54%. Selain itu, median nilai yang awalnya 30,5 pada pre-test melonjak menjadi 91 pada post-test, mencerminkan peningkatan performa mayoritas siswa. Rentang nilai yang sebelumnya sebesar 82 menyempit menjadi 37, menunjukkan distribusi nilai yang lebih merata. Data ini membuktikan bahwa program *ELEVEN* sangat efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan. Secara spesifik, siswa yang sebelumnya tidak mengetahui arti suatu kosakata kini dapat menggunakan kata tersebut dalam konteks yang sesuai, sementara siswa yang awalnya melakukan kesalahan dalam penulisan atau pelafalan mampu memperbaiki kesalahan mereka setelah mengikuti program *ELEVEN*. Metode *Game Card* yang diterapkan berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas berbasis permainan ini melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan seperti mencocokkan kata dengan gambar, melengkapi kalimat, dan tantangan kelompok, yang mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif. Selain itu, program ini menghasilkan berbagai luaran konkret. Di antaranya adalah modul pembelajaran yang terstruktur dan dapat digunakan untuk program serupa di masa depan, artikel populer untuk menyebarluaskan dampak kegiatan, video dokumentasi yang merangkum momen penting selama program berlangsung, dan publikasi jurnal. Jurnal ini merangkum metode pembelajaran yang diterapkan, hasil yang dicapai, serta potensi implementasi program di komunitas lain. Publikasi jurnal ini bertujuan untuk memberikan kontribusi akademik dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Card*) untuk mengembangkan kosakata *English*. Video dokumentasi tidak hanya berfungsi sebagai media inspirasi, tetapi juga menjadi alat promosi untuk memperkenalkan metode pembelajaran berbasis permainan kepada komunitas pendidikan yang lebih luas.

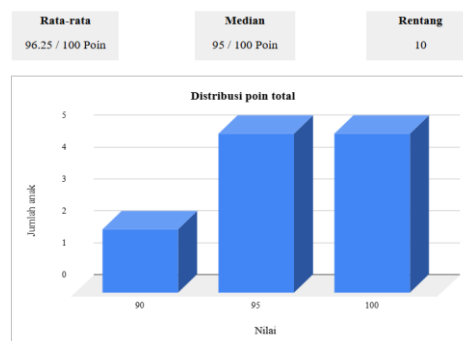
3.1.2 Program Back2Math

Pelaksanaan program *Back2Math* (*Back to Basic Math*) di Desa Benteng juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan pemahaman dasar *Mathematics* pada anak-anak yang dibimbing oleh Tim EduRise. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan mereka dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Gambar 3 menunjukkan kemampuan *Mathematics* siswa sebelum mengikuti program *Back2Math* yang diukur melalui nilai pre-test. Pada tahap ini, diberikan soal-soal yang mencakup materi yang biasa diajarkan di Sekolah Dasar mulai dari kelas 1 sampai 6. Hasilnya menunjukkan banyak siswa yang masih kesulitan, bahkan pada materi mendasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.



Gambar 3. Daftar Nilai Pre-test Matematika

Hasil pre-test pada Gambar 3 menunjukkan bahwa nilai peserta memiliki variasi yang cukup besar, dengan nilai terendah 18,75 dan nilai tertinggi 56,25, menghasilkan rentang nilai sebesar 37,5. Rata-rata nilai peserta adalah 36,98, sementara median berada pada angka 37,5. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta memiliki nilai di bawah rata-rata, dengan distribusi nilai yang tidak merata. Data ini menunjukkan perlunya dilaksanakan perbaikan agar dapat memperkecil kesenjangan dan meningkatkan kemampuan masing-masing anak. Hasil dari perbaikan melalui program *Back2Math* (*Back to Basic Math*) dapat dilihat pada Gambar 4. Gambar ini menunjukkan peningkatan kemampuan *Mathematics* siswa setelah mengikuti program *Back2Math*, berdasarkan hasil post-test. Soal post-test berisi materi-materi yang telah diajarkan selama program, seperti konsep nilai tempat hingga operasi hitung bilangan.



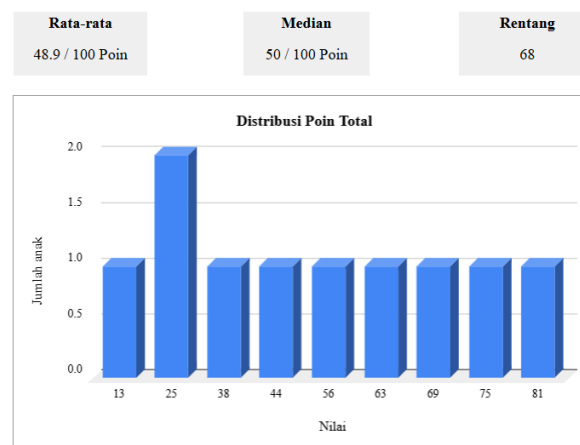
Gambar 4. Daftar Nilai Post-test Matematika

Hasil post-test pada Gambar 4 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan *Mathematics* siswa setelah mengikuti program *Back2Math (Back to Basic Math)*. Nilai terendah meningkat dari 11 pada pre-test menjadi 90 pada post-test, sementara nilai tertinggi meningkat dari 56,25 menjadi 100. Rata-rata nilai peserta naik dari 36,98 pada pre-test menjadi 96,25 pada post-test, dengan persentase peningkatan sebesar 60,27%. Selain itu, median nilai yang awalnya 37,5 pada pre-test melonjak menjadi 95 pada post-test, mencerminkan peningkatan performa mayoritas siswa. Rentang nilai yang sebelumnya sebesar 37,5 menyempit menjadi 10, menunjukkan distribusi nilai yang lebih merata. Peningkatan ini meliputi kemampuan dalam operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian hingga operasi hitung campuran. Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep ini kini mampu mengerjakan soal-soal dengan lebih percaya diri dan akurasi. Pendekatan bertahap dalam penggunaan modul pembelajaran, penyusunan latihan soal bertahap dalam setiap sesi materi serta pendampingan personal dari pengajar membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Suasana belajar kolaboratif juga memberikan ruang bagi siswa yang lebih paham untuk membantu teman-temannya, sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung. Implementasi program ini berhasil menjawab masalah mitra terkait rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar *Mathematics*. Peningkatan kemampuan siswa setelah program menjadi indikator keberhasilan utama, yang ditunjukkan melalui evaluasi pre-test dan post-test. Selain itu, keberhasilan juga tercermin dalam perubahan sikap siswa yang menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan soal *Mathematics*, serta antusiasme mereka untuk terus belajar.

Keberhasilan pelaksanaan program ini tidak terlepas dari berbagai faktor yang mendukung, termasuk antusiasme dan semangat anak-anak untuk belajar, serta apresiasi dan keterlibatan orang tua yang mendorong terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini menjadi dorongan bagi tim pengajar untuk terus memberikan usaha terbaik dalam menyampaikan materi. Meskipun demikian, terdapat tantangan yang muncul dari keberagaman latar belakang siswa, mulai dari tingkat kelas yang berbeda-beda dan variasi kecepatan dalam memahami materi. Tim EduRise merespons hal ini dengan pendekatan yang fleksibel, menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan masing-masing siswa. Selain itu, suasana belajar yang mendukung diciptakan untuk memastikan semua siswa merasa nyaman dan termotivasi. Anak-anak yang lebih cepat memahami materi juga diajak untuk membantu teman-temannya, sehingga terbentuk kerja sama yang positif di antara mereka. Pendekatan ini tidak hanya membantu mengatasi hambatan, tetapi juga memperkuat interaksi antar siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri yang lebih besar.

3.1.3 Program Jelajah Duniaku

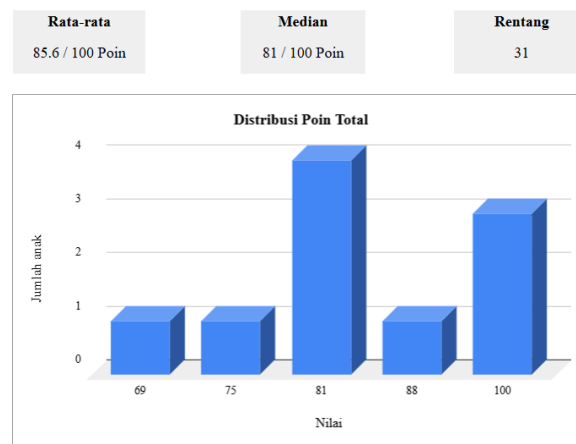
Pelaksanaan program *Jelajah Duniaku* memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa di Yayasan Perintis Pendidik Nusa Desa Benteng dalam bidang *Social Science* (IPS). Sebelum program dimulai, tingkat pemahaman siswa terhadap konsep dasar *Social Science* masih cukup rendah. Hal ini terlihat dari hasil pre-test yang ditunjukkan oleh Gambar 5, di mana banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar geografi, keragaman budaya Indonesia, serta nilai-nilai sejarah dan Pancasila yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 5. Daftar Nilai *Pre-test* IPS

Hasil pre-test pada Gambar 5 menunjukkan bahwa nilai peserta memiliki variasi yang cukup besar, dengan nilai terendah sebesar 13 dan nilai tertinggi sebesar 81, sehingga menghasilkan rentang nilai sebesar 68. Rata-rata nilai siswa adalah 48,9, sementara median berada pada angka 50. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai yang masih berada di tingkat rendah hingga sedang. Sebaran nilai juga menunjukkan distribusi yang tidak merata, dengan mayoritas siswa mendapatkan nilai di rentang skor rendah. Data ini mengindikasikan perlunya intervensi dan upaya perbaikan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Social Science* (IPS). Menurut Ali *et al.* (2024), memahami *Social Science* sangat penting bagi anak-anak karena dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan

komunikasi, bekerja sama, serta menghargai perbedaan dan keragaman dalam masyarakat. Lebih jauh, pengajaran *Social Science* memberikan bekal bagi generasi mendatang untuk memahami dan merespons isu-isu global yang terjadi di dunia (Marsendi *et al.*, 2024). Berdasarkan pentingnya peran *Social Science* dalam pembentukan karakter dan wawasan generasi muda, program ini dirancang untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa. Selama program berlangsung, berbagai metode interaktif diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Pendekatan seperti diskusi, permainan edukatif, dan penggunaan alat peraga visual menjadi elemen kunci dalam meningkatkan antusiasme siswa. Diskusi memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pendapat dan bekerja sama, sedangkan permainan edukatif seperti mencocokkan peta dan kuis berhadiah mampu memadukan pembelajaran dengan hiburan. Alat peraga visual seperti peta, gambar ilustrasi, dan penayangan video edukasi membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dipahami dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.



Gambar 6. Daftar Nilai *Post-test* IPS

Hasil *post-test* pada Gambar 6 memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi *Social Science* (IPS) setelah mengikuti program pembelajaran. Nilai terendah meningkat dari 13 menjadi 69, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 81 menjadi 100. Rata-rata nilai peserta naik dari 48,9 menjadi 85,6. Median nilai juga meningkat dari 50 menjadi 81, yang mencerminkan perbaikan performa mayoritas siswa. Selain itu, rentang nilai menyempit dari 68 menjadi 31, yang menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa menjadi lebih merata. Hasil evaluasi program menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa. Berdasarkan perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 75%. Siswa yang sebelumnya kesulitan mengenali konsep dasar *Social Science* kini mampu menjelaskan materi dengan lebih baik. Selain itu, keaktifan siswa selama sesi pembelajaran meningkat secara signifikan. Sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi dan permainan edukatif yang juga memperkuat rasa percaya diri siswa dalam belajar. Program ini tidak hanya memberikan dampak pada pemahaman siswa, tetapi juga menghasilkan berbagai luaran yang bermanfaat untuk keberlanjutan kegiatan di masa depan. Di antaranya adalah modul pembelajaran yang dapat digunakan kembali, data hasil *pre-test* dan *post-test* untuk evaluasi, laporan akhir program, artikel populer untuk menyebarkan dampak program, serta video dokumentasi yang merekam momen penting selama kegiatan berlangsung. Dengan hasil yang dicapai, program *Jelajah Duniaku* berhasil memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Social Science*.

3.1.4 Program DigiKidz

Pada era digital yang terus berkembang, literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang wajib dimiliki oleh generasi muda. Untuk mendukung pengembangan kemampuan ini, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah meluncurkan program literasi digital yang berfokus pada penguatan empat pilar utama. Pilar pertama adalah kemampuan digital (*digital skills*), yaitu keterampilan dalam memanfaatkan layanan digital secara efektif dan produktif. Pilar kedua adalah etika digital (*digital ethics*), yang mencakup pemahaman dan penerapan norma serta nilai dalam berinteraksi di ruang digital. Selanjutnya, keamanan digital (*digital safety*) menekankan pentingnya pengetahuan dan praktik dalam melindungi data pribadi serta menjaga privasi di dunia maya. Terakhir, budaya digital (*digital culture*) berperan dalam membangun budaya positif yang mendukung transformasi digital secara inklusif dan berkelanjutan. Seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak pada masa kini cenderung memiliki akses terhadap perangkat digital, seperti smartphone dan internet, sejak usia dini. Hal ini membuka peluang besar untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital sejak awal. Namun, di sisi lain, minimnya pengawasan dari orang dewasa dan rendahnya pemahaman terkait keamanan digital dapat menimbulkan risiko, seperti paparan terhadap konten negatif.

Kondisi ini menekankan pentingnya peran orang tua, pendidik, dan pemangku kepentingan lainnya dalam memastikan penggunaan perangkat digital yang aman dan bermanfaat bagi perkembangan anak-anak. *DigiKidz* dirancang untuk membekali anak-anak keterampilan dan pengetahuan tentang dunia digital. Program ini meliputi pelatihan keterampilan teknis, di mana peserta diberikan pembekalan mengenai kemampuan dasar dalam pengoperasian aplikasi digital, seperti mengetik, menulis, dan mendesain dokumen menggunakan *Microsoft Word*, serta menghasilkan desain kreatif dengan memanfaatkan platform *Canva*. Selain itu, program ini juga mencakup sosialisasi keamanan dan etika digital, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya menjaga keamanan data pribadi, mengenali potensi ancaman siber, dan menerapkan etika yang tepat dalam interaksi di ruang digital. Lebih lanjut, peserta diajak untuk mengeksplorasi sumber-sumber informasi positif dan relevan, sehingga mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengembangan diri dan pembelajaran.



Gambar 7. Hasil Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) DigiKidz

3.2 Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan program *ELEVEN* (*English Learning and Vocabulary Enhancement*) dan *Back2Math* (*Back to Basic Math*) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam mata pelajaran *English* dan *Mathematics*. Program-program ini memberikan dampak yang jelas terhadap peningkatan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kesulitan pada konsep dasar dalam kedua mata pelajaran tersebut. Pada program *ELEVEN*, hasil pre-test menunjukkan adanya variasi nilai yang besar di antara peserta, dengan sebagian besar siswa berada di bawah rata-rata, hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dasar dalam *English*. Namun, setelah mengikuti program selama tiga bulan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata peserta naik hampir dua kali lipat, yakni dari 38 pada pre-test menjadi 89,13 pada post-test. Peningkatan ini mengindikasikan efektivitas metode *game card* yang digunakan dalam program, yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang turut meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosakata dan penggunaan bahasa dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, program ini juga menghasilkan modul pembelajaran yang terstruktur, yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru dan komunitas setempat untuk mendukung pembelajaran *English* di masa mendatang. Penelitian sebelumnya oleh Komba *et al.* (2015) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam belajar, terutama dalam pembelajaran bahasa. Temuan ini sejalan dengan hasil program *ELEVEN*, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman mereka dalam *English*. Pada program *Back2Math*, hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dengan konsep dasar Matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun, setelah mengikuti program ini, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil post-test. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 36,98 pada pre-test menjadi 96,25 pada post-test, yang mencerminkan keberhasilan pendekatan bertahap yang diterapkan dalam program ini.

Melalui penggunaan modul pembelajaran yang memberikan latihan soal bertahap dan pendampingan personal dari pengajar, siswa dapat memahami konsep-konsep Matematika dengan lebih baik dan lebih percaya diri. Pendekatan kolaboratif yang memungkinkan siswa yang lebih cepat memahami materi untuk membantu teman-temannya juga menjadi faktor penting dalam pencapaian keberhasilan program ini. Hal ini menciptakan suasana belajar yang mendukung dan memperkuat interaksi antar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan bekerja sama. Peningkatan kemampuan siswa dalam *Mathematics* sejalan dengan temuan dari penelitian Marsendi *et al.* (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat bertahap dan mendalam sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks. Pendekatan yang digunakan dalam *Back2Math* dapat dikatakan sejalan dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut, di mana modul yang berfokus pada latihan soal bertahap membantu siswa memahami dasar-dasar matematika dengan lebih baik. Program *Jelajah Duniaku* yang difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi *Social Science* (IPS) juga memberikan hasil yang positif. Sebelum program dimulai, hasil pre-test menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar IPS masih rendah. Namun, setelah mengikuti program ini, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi IPS. Peningkatan rata-rata skor sebesar 75% menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif yang

diterapkan dalam program, seperti diskusi, permainan edukatif, dan penggunaan alat peraga visual, sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Pendekatan yang menyenangkan ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang dianggap sulit. Menurut Ali *et al.* (2024), pembelajaran IPS tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan pemahaman tentang keragaman budaya dan nilai-nilai global. Temuan ini konsisten dengan hasil program *Jelajah Duniaku*, di mana pengajaran berbasis diskusi dan permainan edukatif meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman budaya dan nilai-nilai sejarah yang penting untuk membentuk karakter dan wawasan generasi muda. Pendekatan ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka. Salah satu aspek yang penting dari ketiga program ini adalah pendekatan berbasis teknologi yang digunakan dalam program *DigiKidz*. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi generasi muda. Program *DigiKidz* memberikan pelatihan keterampilan teknis yang memungkinkan siswa untuk mengoperasikan aplikasi digital dasar seperti *Microsoft Word* dan *Canva*, serta mengenali potensi ancaman siber dan memahami etika digital. Dengan adanya pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar keterampilan praktis yang berguna di dunia digital, tetapi juga diberi pemahaman tentang pentingnya menjaga privasi dan data pribadi mereka di dunia maya. Program ini juga menekankan pentingnya sumber informasi yang positif dan relevan, yang memungkinkan siswa untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pengembangan diri dan pembelajaran.

Hasil dari ketiga program ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif, berbasis permainan, serta penggunaan teknologi digital sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat pada peningkatan skor siswa, tetapi juga pada perubahan sikap siswa yang menjadi lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Program-program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan mendukung, yang mengarah pada peningkatan kemampuan siswa secara signifikan. Selain itu, modul pembelajaran yang dihasilkan dari program ini dapat digunakan sebagai sumber daya yang bermanfaat untuk mendukung pembelajaran di masa depan. Namun, meskipun hasil yang diperoleh sangat positif, masih terdapat tantangan terkait dengan keberagaman latar belakang siswa, seperti perbedaan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan pendekatan yang lebih fleksibel dan adaptif untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari program-program ini. Hal ini juga menekankan perlunya kolaborasi yang lebih erat antara guru, orang tua, dan komunitas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan lebih kondusif bagi semua siswa.

4 | KESIMPULAN

Program pembelajaran interaktif yang dilaksanakan di Desa Benteng menunjukkan keberhasilan signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan siswa pada berbagai bidang studi. Melalui program seperti *ELEVEN*, *Back2Math*, *Jelajah Duniaku*, dan *DigiKidz* terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan akademik siswa, termasuk keterampilan bahasa Inggris, pemahaman konsep dasar matematika, dan wawasan ilmu pengetahuan sosial, dan digitalisasi. Pendekatan interaktif berbasis permainan dan modul pembelajaran yang terstruktur berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Keberhasilan ini juga didukung oleh dukungan orang tua, antusiasme siswa, dan fleksibilitas metode yang diterapkan untuk mengatasi keberagaman tingkat kemampuan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya program ini. Terima kasih kepada pihak Yayasan Perintis Pendidik Nusa, Bapak/Ibu Dosen Manajemen IPB University, anak-anak dan orang tua atas kerjasamanya, kepercayaan, serta antusiasme yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada tim EduRise yang telah mengerahkan waktu, tenaga, dan ide-ide kreatif demi keberhasilan program ini. Akhirnya, apresiasi kami haturkan kepada seluruh pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, yang telah mendukung secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif yang lebih luas.

REFERENSI

- Ali, A., Fenica, S. D., Noviyanti, S., & Chan, F. (2024). Peran Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Global The Role Of Social Science In Global Education. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1551-1560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10676>.
- Fatimah, S., & Murdani, D. (2024). Penerapan Manajemen Mutu Terpadu Sebagai Strategi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Madrasah Aliyah Nurul Barokah Cipatat. *Jurnal Online Manajemen ELPEI*, 4(2), 941-951. <https://doi.org/10.58191/jomel.v4i2.256>.
- Hasan, M., Warisno, A., Harahap, N., & Murtafiah, N. H. (2022). Implementasi manajemen mutu terpadu dalam meningkatkan mutu lulusan di SMP IT Wahdatul Ummah Kota Metro. *An Naba*, 5(2), 34-54.
- Kemenkeu, D. J. K. N. (2022). Diambil kembali dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13317>. *UMKM-Bangkit-Ekonomi-Indonesia-Terungkit*. [html](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13317).
- Marcelina, L., Erita, Y., & Fitria, Y. (2023). Pembelajaran tematik terpadu model integrated di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1-13. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10737>.
- Marsendi, F., Luthfiyah, G. S., Andriani, N. D., Aufi, R., & Lushinta, I. P. (2024). Menavigasi Relevansi Pendidikan IPS Di Era Disrupsi. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 16(1), 74-84.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyanti, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran bahasa daerah melalui multimedia interaktif pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057-4066.
- Ndraha, M. P., Naibaho, T. T., Purba, M. A., Siburian, G. D., Manurung, A. K. R., Silitonga, R. A., ... & Saragih, V. R. (2023). The Importance Of Learning English "Vocabulary" For Elementary School Age Children. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 2(3), 114-125. <https://doi.org/10.47668/join.v2i3.992>.
- Priatmoko, S. (2017). *Strategi Guru dalam peningkatan mutu pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus: Studi Multisitus di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Ar-Roihan Lawang dan Sekolah Dasar Muhammadiyah 9 "Panglima Sudirman" Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sabaruddin, S., & Jafar, F. (2024, December). Peningkatan Kemampuan Vocabulary dan Speaking Siswa dengan Menggunakan Metode English for Specific Purpose (ESP) di SMA Negeri 9 Kabupaten Pangkep. In *Prosiding Seminar Nasional Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan* (Vol. 5, pp. 343-353). <https://doi.org/10.51978/proppnp.v5i0.560>.
- Sari, N. D., & Saputra, R. (2024). Strategi Monitoring Kurikulum Dan Pengembangan Profesional Guru Untuk Meningkatkan Hasil Pendidikan Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(4), 61-71. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i4.102>.
- UNESCO. (2024). Out-of-school children and youth. *UNESCO UIS*. <https://uis.unesco.org/en/topic/out-school-children-and-youth>. Diakses pada 9 September 2024.

How to cite this article: Aisah, P. N., Ningsih, D. F., Nurramidhan, A. R., Tangdilallo, A. C. K., Widyastuti, H., & Damari, A. (2025). Strategi Pengajaran Terpadu untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Yayasan Perintis Pendidik Nusa Melalui Pendekatan Multidisiplin. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 118-126. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i1.502>.