



Jurnal Lentera Karya Edukasi

Journal homepage:

<http://ejournal.upi.edu/index.php/lentera/index>



Peran Mahasiswa dalam Mendukung Proses Pembelajaran melalui Program Pengabdian di Sekolah Rakyat 9 Bandung: Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa

Mohammad Rezza Pahlevi^{1*}, Siti Nurhasanah², Muhammad Raffa Abdillah³

^{1,2,3} Universitas Indonesia Membangun

E-mail: mohammadrezzapahlevi@inaba.ac.id

ABSTRACT

The People's School Program is a government initiative to expand educational access for students from economically disadvantaged families. However, the learning process still faces challenges, including low learning motivation, limited participation, weak learning habits, and inadequate independent learning skills. This community service program aimed to improve learning quality through the involvement of university students as learning facilitators. A participatory and collaborative approach was implemented through four stages: preparation, implementation, evaluation, and reporting. The activities included interactive learning, learning motivation sessions, instructional media development, independent learning activities, and collaboration with teachers. The program resulted in a more active learning environment, increased student participation and motivation, strengthened independent learning habits, and enhanced collaboration between university students and teachers. In addition, the program produced learning modules, instructional media, student worksheets, and other learning resources to support future classroom activities. These findings indicate that university student involvement through community service is an effective strategy for improving learning quality in the People's School Program while strengthening collaboration between higher education institutions and schools

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 29 Jan 2026
First Revised 15 Feb 2026
Accepted 30 March 2026
First Available online 1 April 2026
Publication Date 1 April 2026

Keyword:

community service;
student teaching;
People's School Program;
interactive learning;
learning motivation

Kata Kunci:

pengabdian kepada masyarakat;
mahasiswa mengajar;
Sekolah Rakyat;
pembelajaran interaktif;
motivasi belajar

ABSTRAK

Program Sekolah Rakyat merupakan upaya pemerintah dalam memperluas akses pendidikan bagi peserta didik dari keluarga kurang mampu. Namun, proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya motivasi belajar, partisipasi siswa, budaya belajar, dan kemandirian belajar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping pembelajaran. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan. Kegiatan mencakup pembelajaran interaktif, pemberian motivasi belajar, pengembangan media pembelajaran, pembiasaan belajar mandiri, serta kolaborasi dengan guru. Hasil kegiatan menunjukkan terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, meningkatnya partisipasi, motivasi, dan kemandirian belajar siswa, serta semakin kuatnya kolaborasi antara mahasiswa dan guru. Selain itu, kegiatan menghasilkan modul, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa melalui program pengabdian kepada masyarakat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Rakyat sekaligus memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah.

Copyright © 2026 Universitas Pendidikan Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia karena berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta mendukung upaya pengentasan kemiskinan. Peran strategis pendidikan tersebut sejalan dengan temuan (Oktavianatun & Nursiwi Nugraheni, 2024) yang menyatakan bahwa pendidikan berkualitas merupakan pilar pembangunan berkelanjutan yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat dan pengurangan kemiskinan. Selain itu, (Taryanto & Suwito Eko Pramono, 2026) menegaskan bahwa pendidikan menjadi fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Melalui pendidikan yang berkualitas, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan karakter, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian sebagai bekal menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pernyataan tersebut didukung oleh (Sanga et al., 2023) yang menjelaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan karakter, kecerdasan, serta keterampilan peserta didik, sedangkan (Nagel et al., 2020) menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan inovasi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, peningkatan akses dan kualitas pendidikan menjadi salah satu prioritas pembangunan nasional untuk mewujudkan masyarakat yang lebih sejahtera dan berdaya saing. Hal ini sejalan dengan (Taryanto & Suwito Eko Pramono, 2026) yang menegaskan bahwa pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan merupakan strategi penting dalam memperkuat daya saing nasional, serta diperkuat oleh (Oktavianatun & Nursiwi Nugraheni, 2024) yang menyatakan bahwa pendidikan berkualitas menjadi fondasi utama pembangunan nasional yang berkelanjutan.

Sebagai salah satu upaya mewujudkan pemerataan pendidikan, pemerintah menginisiasi Program Sekolah Rakyat yang ditujukan bagi peserta didik dari keluarga kurang mampu. Program ini merupakan salah satu bentuk kebijakan untuk memperluas kesempatan belajar bagi kelompok masyarakat yang masih menghadapi keterbatasan akses pendidikan, sebagaimana dijelaskan oleh (Siswana & Wawan Setiawan Priha, 2026). Program ini dirancang untuk memperluas akses pendidikan melalui penyediaan layanan pendidikan yang terintegrasi dengan fasilitas pendukung, seperti ruang belajar, asrama, serta pembinaan karakter dan keterampilan. Pendekatan tersebut selaras dengan pandangan (Baidowi et al., 2023) yang menekankan bahwa Sekolah Rakyat tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter, kemandirian, dan potensi peserta didik secara menyeluruh. Kehadiran Sekolah Rakyat diharapkan mampu mengurangi angka putus sekolah, meningkatkan kualitas sumber daya manusia, serta menjadi instrumen dalam memutus rantai kemiskinan melalui jalur pendidikan. Harapan tersebut sejalan dengan (Vega et al., 2024) yang menjelaskan bahwa pemerataan akses pendidikan menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kesejahteraan masyarakat.

Meskipun didukung oleh fasilitas pembelajaran yang memadai, implementasi proses pembelajaran di Sekolah Rakyat masih menghadapi berbagai tantangan. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Ibnu et al., 2025) yang mengemukakan bahwa pelaksanaan Program Sekolah Rakyat masih menghadapi sejumlah kendala pada tahap implementasi sehingga efektivitas pembelajaran masih perlu terus ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan program Mahasiswa Mengajar, ditemukan bahwa sebagian peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah, partisipasi aktif dalam pembelajaran yang belum optimal, serta belum terbentuknya budaya belajar dan kemandirian belajar secara konsisten. Sebagian siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran, kurang berinisiatif untuk bertanya maupun berdiskusi, serta masih bergantung pada penjelasan guru tanpa

melakukan penguatan materi secara mandiri di luar jam pelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pendidikan tidak hanya bergantung pada penyediaan sarana dan prasarana, tetapi juga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian peserta didik. Pandangan ini selaras dengan (Baidowi et al., 2023) yang menjelaskan bahwa keberhasilan penyelenggaraan Sekolah Rakyat juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang mampu mengembangkan karakter, kemandirian, dan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Berbagai literatur menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan esensi penting yang menentukan tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam praktiknya, penerapan pendekatan yang berpusat pada peserta didik terbukti efektif menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memicu keaktifan, sebagaimana ditekankan dalam temuan (Indriyani et al., 2025). Selain itu, analisis dari (Mulyani Julaehe et al., 2025) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang menuntut partisipasi langsung mampu mendongkrak motivasi sekaligus pencapaian hasil belajar siswa secara tajam. Di ranah ekstrakurikuler, kegiatan pendampingan melalui program pengabdian kepada masyarakat juga memberikan kontribusi positif terhadap perbaikan ekosistem akademik, seperti yang ditunjukkan oleh (Al Mighwar et al., 2024). Fakta lapangan ini semakin diperkuat oleh (Fatoni & Masharyono, 2023), yang menyimpulkan bahwa keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping terbukti berimplikasi langsung pada peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik.

Perguruan tinggi memegang peranan strategis dalam memberikan kontribusi nyata untuk mengurai berbagai problematika pendidikan melalui implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada pilar pengabdian kepada masyarakat. Melalui program pengabdian ini, mahasiswa hadir bukan sekadar sebagai fasilitator dan pendamping, melainkan sebagai agen yang mampu menghidupkan suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan yang menyegarkan ini terbukti efektif dalam memantik motivasi serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas, sebagaimana diungkapkan dalam temuan (Al Mighwar et al., 2024). Lebih lanjut, sinergi yang terbangun antara mahasiswa dan pendidik di lapangan turut memperkuat efektivitas kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh. Keterkaitan ini sejalan dengan analisis (Mulyani Julaehe et al., 2025), yang mengonfirmasi bahwa kolaborasi tersebut membuka ruang yang lebih luas bagi penerapan strategi pembelajaran yang variatif, interaktif, dan benar-benar berpusat pada kebutuhan peserta didik.

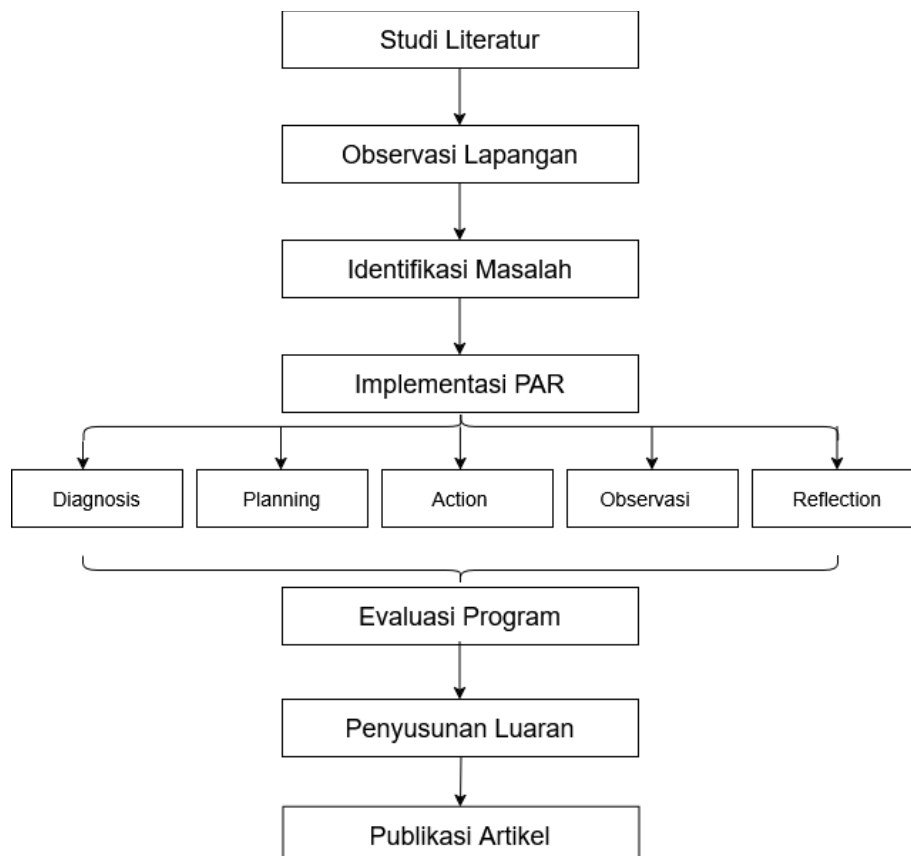
Secara teoretis, seluruh rancangan kegiatan pembelajaran dalam program ini mengacu pada perspektif konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam ekosistem kelas. Paradigma ini menyatakan bahwa pengetahuan esensial tidak dapat ditransfer secara pasif, melainkan harus dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi konstan dengan lingkungan belajarnya, seperti yang dijelaskan dalam studi (Putri et al., 2024). Proses pembentukan pemahaman mandiri tersebut juga sangat bergantung pada kolaborasi erat dengan individu lain, sejalan dengan konsep konstruksi sosial bersama yang diusung oleh (Shafa Salsabila & Gumiandari, 2024). Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk melahirkan pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar empiris (*learning by doing*) yang bermakna, sebuah pendekatan yang ditekankan dalam analisis (Azizah Siti Lathifah et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di Sekolah Rakyat melalui optimalisasi peran mahasiswa sebagai pendamping pembelajaran. Program ini difokuskan pada

penerapan pembelajaran interaktif, penguatan motivasi belajar, pengembangan media pembelajaran, pembiasaan belajar mandiri, serta kolaborasi dengan guru mata pelajaran. Perubahan sosial yang diharapkan meliputi meningkatnya motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemandirian peserta didik, terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif, serta terbangunnya sinergi yang berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan yang inklusif dan berkualitas.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Rakyat dengan sasaran utama peserta didik yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Informatika. Program melibatkan dosen sebagai ketua pengusul, dua orang mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan, serta guru mata pelajaran Informatika sebagai mitra dalam pelaksanaan program. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif dengan menempatkan pihak sekolah sebagai subjek yang berperan aktif dalam proses identifikasi permasalahan, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan, hingga evaluasi hasil pengabdian. Adapun tahapan penelitian yang diterapkan pada kegiatan pengabdian di Sekolah Rakyat:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penjelasan:

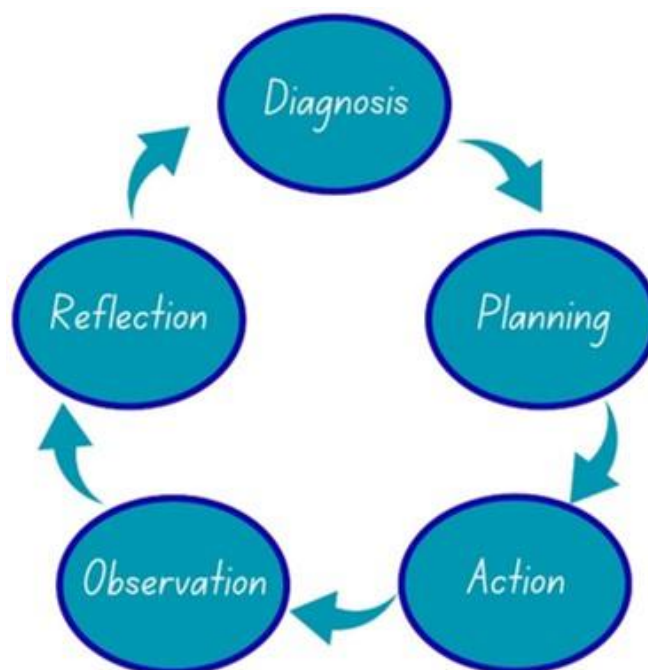
1. **Studi Literatur:** merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum memasuki tahap siklus PAR (Diagnosis). Pada tahap ini tim pengabdian melakukan penelusuran dan kajian terhadap berbagai sumber kepustakaan yang relevan dengan permasalahan yang akan diatasi, seperti mempelajari kajian teori pembelajaran, Studi penelitian terdahulu & kajian kebijakan.
2. **Observasi Lapangan:** tim pengabdian melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di Sekolah Rakyat 9 Bandung untuk memperoleh

gambaran faktual mengenai permasalahan yang dihadapi. Hal yang dilakukan meliputi observasi proses pembelajaran di kelas, pengamatan terhadap interaksi guru dan peserta didik selama pembelajaran, identifikasi awal perilaku dan partisipasi belajar siswa, diskusi informal dengan guru mata pelajaran, koordinasi awal dengan pihak sekolah.

3. **Identifikasi Masalah:** tim pengabdian merumuskan secara spesifik berbagai permasalahan yang dihadapi mitra berdasarkan data hasil observasi lapangan dan studi literatur. Kegiatan yang dilakukan seperti, menganalisis hasil observasi secara sistematis, mengelompokkan permasalahan berdasarkan kategori (motivasi, partisipasi, metode), menentukan prioritas masalah yang akan diintervensi.
4. **Implementasi *Participatory Action Research (PAR)*:** merupakan tahapan inti dalam kegiatan pengabdian, di mana seluruh program yang telah direncanakan dilaksanakan secara kolaboratif antara tim pengabdian (dosen dan mahasiswa) dengan mitra (guru mata pelajaran informatika). Implementasi PAR dilakukan melalui siklus yang berkelanjutan, meliputi lima tahapan utama yang saling terkait, yaitu ***Diagnosis, Planning, Action, Observation*** dan diakhiri dengan tahap ***Reflection*** sebagai bahan perbaikan program ke depan. Dengan pendekatan ini, kegiatan pengabdian tidak hanya berorientasi pada penyelesaian masalah yang dihadapi mitra, tetapi juga bertujuan meningkatkan kapasitas sekolah dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif, partisipatif, dan berkelanjutan.
 - a. **Tahap *Diagnosis*:** merupakan langkah pertama dalam siklus PAR yang bertujuan untuk memverifikasi, memperdalam, dan memvalidasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya secara partisipatif bersama mitra (guru dan sekolah). Berbeda dengan identifikasi masalah yang dilakukan oleh tim pengabdian secara internal, tahap diagnosis dilakukan melalui dialog dan diskusi kolaboratif dengan mitra untuk memastikan bahwa permasalahan yang dirumuskan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan sudut pandang mitra. Hasil observasi awal menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu: rendahnya motivasi belajar, belum terbentuknya budaya belajar yang konsisten, rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta belum optimalnya kemandirian belajar siswa.
 - b. **Tahap *Planning*:** Berdasarkan hasil diagnosis yang telah disepakati bersama, tim pengabdian dan guru mata pelajaran menyusun rencana program pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan sekolah. Kegiatan yang dilakukan, seperti: Penyusunan jadwal kegiatan pendampingan pembelajaran secara kolaboratif, Penyesuaian materi dengan Program Tahunan (Prota) mata pelajaran informatika, Penyusunan perangkat pembelajaran (modul, media digital, LKPD), Penetapan metode dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan.
 - c. **Tahap *Action*:** tahap ini merupakan implementasi dari program yang telah dirancang Bersama. Bentuk kegiatan, seperti: Pembelajaran Interaktif (diskusi kelompok, tanya jawab, kuis edukatif, dan game-based learning, Penguatan motivasi belajar (mentoring dan sharing session mengenai pentingnya pendidikan), Penggunaan media inovatif (slide interaktif, bahan ajar visual, dan LKPD), Pembiasaan belajar mandiri (pemberian tugas terstruktur dan latihan mandiri), Kolaborasi guru dan mahasiswa (sinergi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi).
 - d. **Tahap *Observasi*:** dilakukan secara berkelanjutan selama program berlangsung untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah diterapkan. Kegiatan yang

dilakukan dengan menerapkan observasi keaktifan siswa selama pembelajaran, penilaian hasil LKPD dan tugas mandiri, refleksi bersama guru mata pelajaran, dokumentasi seluruh proses kegiatan. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar dalam melakukan refleksi terhadap pelaksanaan program sekaligus menyusun rekomendasi untuk pengembangan kegiatan pada tahap berikutnya.

- e. **Tahap Reflection:** tahap ini merupakan langkah akhir dalam siklus PAR. tim pengabdian bersama mitra (guru mata pelajaran Informatika) melakukan diskusi reflektif untuk meninjau kembali seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, mulai dari tahap diagnosis, planning, action, hingga observation. Kegiatan yang dilakukan, yaitu: diskusi reflektif bersama guru, identifikasi keberhasilan program, identifikasi kendala dan hambatan, analisis faktor pendukung, perumusan rekomendasi awal.



Gambar 2. Metode *Participatory Action Research* (PAR)

Sumber: (Cornish et al., 2023)

5. **Evaluasi Program:** tim pengabdian melakukan penilaian secara menyeluruh terhadap keberhasilan program yang telah berlangsung dengan mengukur sejauh mana tujuan program telah tercapai. Kegiatan yang dilakukan evaluasi proses pembelajaran (menilai efektivitas pelaksanaan pembelajaran interaktif, penguatan motivasi belajar, pembiasaan belajar mandiri), evaluasi perubahan perilaku belajar siswa (mengukur peningkatan partisipatif aktif siswa, mulai terbentuk budaya belajar mandiri di kalangan peserta didik), evaluasi pencapaian tujuan program (membandingkan sebelum dan sesudah kegiatan program pengabdian untuk melihat permasalahan yang diidentifikasi telah teratasi), evaluasi keterlibatan mitra (menilai tingkat partisipasi dan kolaborasi guru mata pelajaran Informatika serta pihak sekolah dalam mendukung pelaksanaan program).
6. **Penyusunan Luaran:** tim pengabdian menyusun dan mendokumentasikan berbagai produk yang dihasilkan selama pelaksanaan program pengabdian. Luaran ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik sekaligus sebagai sumber daya yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya. Luaran yang dihasilkan, yaitu:

- a. **Modul Pembelajaran:** Bahan ajar tertulis yang berisi materi pembelajaran Informatika yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses belajar mengajar.
 - b. **Buku Ajar Informatika:** Buku pegangan yang memuat materi pelajaran Informatika secara lengkap sebagai referensi bagi guru dan siswa.
 - c. **Media Pembelajaran Digital:** Slide interaktif dan bahan ajar visual yang digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif.
 - d. **Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD):** Lembar kerja yang berisi tugas dan latihan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
 - e. **Dokumentasi:** Dokumentasi foto selama pelaksanaan program sebagai bukti pelaksanaan kegiatan.
 - f. **Surat Pengakuan Penggunaan Bahan Ajar:** Surat keterangan dari pihak sekolah yang menyatakan bahwa bahan ajar yang disusun mahasiswa mengajar bersama dosen dan guru mata pelajaran, yang dikembangkan telah digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Rakyat.
7. **Publikasi Artikel:** merupakan tahap akhir dari seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Rakyat 9 Bandung. Tim pengabdian menyusun dan mengirimkan naskah artikel ilmiah yang mendokumentasikan seluruh proses dan hasil kegiatan pengabdian ke jurnal ilmiah untuk dipublikasikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di Sekolah Rakyat dengan melibatkan mahasiswa sebagai pendamping pembelajaran melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR). Program difokuskan pada upaya meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kemandirian belajar, serta mendukung guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran Informatika sehingga setiap program yang diterapkan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan, program pengabdian menghasilkan beberapa perubahan positif baik pada proses pembelajaran maupun perilaku belajar peserta didik. Bentuk kegiatan, tujuan, serta hasil yang diperoleh disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat

Program Kegiatan	Permasalahan yang Diatasi		Hasil yang Dicapai
Pembelajaran interaktif berbasis aktivitas siswa	Kurangnya partisipasi siswa		Siswa lebih aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan kegiatan kelompok selama pembelajaran berlangsung.
Mentoring dan penguatan motivasi belajar	Kurangnya motivasi belajar		Meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kesadaran terhadap pentingnya pendidikan.
Pengembangan media pembelajaran dan LKPD	Pembelajaran variatif	kurang	Modul, media pembelajaran digital, serta LKPD membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika.

Program Kegiatan		Permasalahan yang Diatasi	Hasil yang Dicapai
Pembiasaan mandiri	belajar	Belum terbentuk budaya belajar	Siswa mulai terbiasa mengerjakan tugas secara mandiri dan kelompok, lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.
Kolaborasi mahasiswa	guru dan	Pembelajaran masih berpusat pada guru	Terbentuk kolaborasi dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif.

Sumber: Hasil Pengabdian, 2026

3.1 Implementasi Pembelajaran Interaktif

Penerapan pembelajaran interaktif dilakukan melalui diskusi kelompok, kuis edukatif, permainan pembelajaran (game-based learning), serta tanya jawab selama proses belajar berlangsung. Strategi tersebut mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dibandingkan dengan kondisi awal yang cenderung pasif, siswa mulai menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok.

Peningkatan partisipasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam pendekatan pembelajaran aktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan guru maupun teman sebaya. Kondisi ini memperkuat tujuan pengabdian dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di Sekolah Rakyat.

3.2 Penguatan Motivasi Belajar dan Budaya Belajar

Kegiatan mentoring dan sharing session dilaksanakan secara berkala untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Materi yang diberikan meliputi pentingnya pendidikan, strategi belajar efektif, pengembangan cita-cita, serta pembentukan karakter disiplin.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran dan mulai menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan belajar. Hubungan yang terjalin antara mahasiswa dan peserta didik juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih komunikatif sehingga siswa lebih terbuka dalam menyampaikan kesulitan belajar yang dihadapi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendampingan oleh mahasiswa tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai pendamping sosial yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

3.3 Penguatan Kemandirian Belajar Peserta Didik

Penguatan budaya belajar mandiri dilakukan melalui pemberian tugas terstruktur berupa latihan mandiri dan pembuatan infografis. Mahasiswa juga memberikan pendampingan mengenai strategi belajar efektif agar peserta didik mampu belajar secara mandiri di luar jam pembelajaran.

Selama pelaksanaan kegiatan terlihat adanya perubahan perilaku belajar peserta didik. Siswa mulai menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas tanpa menunggu arahan guru, serta lebih aktif mencari informasi tambahan sebagai pendukung pembelajaran. Perubahan tersebut mengindikasikan mulai terbentuknya budaya belajar mandiri sebagai salah satu indikator keberhasilan program pengabdian.

3.4 Kolaborasi Guru Mata Pelajaran dan Mahasiswa

Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui kolaborasi antara mahasiswa dan guru mata pelajaran Informatika sejak tahap perencanaan hingga evaluasi pembelajaran. Guru memberikan masukan mengenai materi dan karakteristik peserta didik, sedangkan mahasiswa berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran serta pelaksanaan pembelajaran interaktif.

Kolaborasi tersebut menghasilkan proses pembelajaran yang lebih dinamis karena guru dan mahasiswa saling melengkapi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Selain meningkatkan efektivitas pembelajaran, kolaborasi ini juga menghasilkan berbagai luaran berupa modul pembelajaran, buku ajar Informatika, LKPD, media pembelajaran digital, dokumentasi kegiatan, serta surat pengakuan penggunaan bahan ajar dari pihak sekolah.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pengabdian menunjukkan adanya perubahan sosial pada lingkungan belajar Sekolah Rakyat. Perubahan tersebut ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif peserta didik, tumbuhnya motivasi belajar, mulai terbentuknya budaya belajar mandiri, serta terbangunnya kolaborasi yang lebih erat antara perguruan tinggi dan sekolah. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa melalui pendekatan partisipatif mampu menjadi salah satu strategi dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Rakyat.

3.5 Diskusi

Hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di Sekolah Rakyat. Perubahan yang terlihat tidak hanya berupa meningkatnya partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran, tetapi juga tumbuhnya motivasi belajar, mulai terbentuknya budaya belajar mandiri, serta semakin kuatnya kolaborasi antara mahasiswa dan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan suatu program pengabdian tidak hanya ditentukan oleh penyediaan sarana pembelajaran, tetapi juga oleh terciptanya interaksi yang mampu mengaktifkan peran peserta didik dalam membangun pengetahuan.

Peningkatan partisipasi peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran interaktif mendukung teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Azizah Siti Lathifah et al., 2024), yang menyatakan bahwa proses belajar berlangsung secara optimal ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Penerapan diskusi kelompok, tanya jawab, permainan edukatif, dan penggunaan media pembelajaran mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik. Dengan demikian, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian (Indriyani et al., 2025) yang menjelaskan bahwa penerapan Student-Centered Learning mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Demikian pula penelitian (Mulyani Juliaha et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar dan keaktifan siswa. Pada kegiatan pengabdian ini, kombinasi antara pembelajaran interaktif dan media pembelajaran digital menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih berani menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok.

Selain meningkatkan partisipasi belajar, kegiatan mentoring dan penguatan motivasi juga memberikan dampak positif terhadap perubahan sikap belajar peserta didik. Pendampingan

yang dilakukan mahasiswa tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan motivasi mengenai pentingnya pendidikan, pengembangan cita-cita, serta strategi belajar yang efektif. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa hubungan interpersonal antara mahasiswa dan peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka sehingga peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan kesulitan belajar yang dihadapi. Hasil ini memperkuat temuan (Al Mighwar et al., 2024) serta (Fatoni & Masharyono, 2023) yang menyatakan bahwa program pendampingan belajar oleh mahasiswa melalui kegiatan pengabdian masyarakat mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penguatan budaya belajar mandiri yang dilaksanakan melalui pemberian tugas terstruktur, LKPD, dan latihan mandiri juga menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar peserta didik. Sebelum program dilaksanakan, sebagian besar siswa masih bergantung pada arahan guru dalam menyelesaikan tugas. Namun setelah memperoleh pendampingan secara berkelanjutan, peserta didik mulai menunjukkan inisiatif untuk menyelesaikan tugas secara mandiri, mencari sumber belajar tambahan, serta lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara partisipatif mampu mengembangkan kemampuan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*) yang menjadi salah satu tujuan penting pendidikan.

Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang digunakan dalam program ini juga berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan. Keterlibatan aktif guru sejak tahap identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi memungkinkan setiap tindakan yang dilakukan benar-benar sesuai dengan kebutuhan sekolah. Kolaborasi tersebut menghasilkan berbagai luaran berupa modul pembelajaran, media pembelajaran digital, LKPD, dan bahan ajar yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh sekolah. Dengan demikian, manfaat program tidak berhenti pada pelaksanaan kegiatan, tetapi juga menghasilkan perangkat pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Temuan penting dari kegiatan pengabdian ini adalah bahwa perubahan sosial tidak hanya terjadi pada peserta didik, tetapi juga pada sistem pembelajaran di sekolah. Sebelum program dilaksanakan, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru dengan tingkat partisipasi siswa yang relatif rendah. Setelah program berlangsung, tercipta budaya pembelajaran yang lebih kolaboratif, interaktif, dan partisipatif melalui sinergi antara mahasiswa, guru, dan peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai tenaga pendamping pembelajaran, tetapi juga sebagai agen perubahan (*agent of change*) yang mampu mendorong inovasi pembelajaran dan memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dengan masyarakat melalui implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Secara teoritis, hasil pengabdian ini memperkuat pandangan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan kombinasi antara pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta kolaborasi berbagai pemangku kepentingan pendidikan. Oleh karena itu, model pendampingan mahasiswa melalui pendekatan Participatory Action Research dapat menjadi salah satu alternatif strategi yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Rakyat maupun satuan pendidikan lain yang memiliki karakteristik serupa.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat di Sekolah Rakyat menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping pembelajaran melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Program yang dilaksanakan melalui pembelajaran interaktif, penguatan motivasi belajar, pengembangan media pembelajaran, pembiasaan belajar mandiri, serta kolaborasi dengan guru berhasil meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, membangun kemandirian belajar, serta memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah. Selain menghasilkan perubahan pada perilaku belajar peserta didik, kegiatan ini juga menghasilkan berbagai luaran berupa modul pembelajaran, media pembelajaran digital, dan LKPD yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar secara berkelanjutan.

Temuan utama kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa keberhasilan peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh penerapan berbagai strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, tetapi juga oleh kolaborasi aktif yang terbangun antara mahasiswa, guru, dan peserta didik melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Secara teoritis, hasil pengabdian ini memperkuat pandangan konstruktivisme bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif ketika peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi, pengalaman belajar yang bermakna, dan kolaborasi dengan lingkungan belajar. Selain itu, temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pendamping pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator dan agen perubahan yang mampu mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif, berpusat pada peserta didik, serta mendukung implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui kemitraan dengan sekolah.

Berdasarkan hasil tersebut, direkomendasikan agar model pendampingan mahasiswa melalui pendekatan *Participatory Action Research* diterapkan secara berkelanjutan dan diperluas pada mata pelajaran maupun satuan pendidikan lainnya dengan melibatkan kolaborasi yang lebih intensif antara perguruan tinggi, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan. Pengembangan program juga perlu didukung melalui evaluasi yang lebih komprehensif terhadap dampak jangka panjang, sehingga keberlanjutan perubahan perilaku belajar peserta didik serta peningkatan kualitas pembelajaran dapat terukur secara lebih optimal. Selain itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan mengembangkan indikator evaluasi yang lebih terukur terhadap motivasi, partisipasi, kemandirian, maupun hasil belajar peserta didik agar efektivitas model pendampingan berbasis PAR dapat dievaluasi secara lebih komprehensif dan menjadi rujukan bagi implementasi pada satuan pendidikan lain yang memiliki karakteristik serupa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Indonesia Membangun atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru mata pelajaran Informatika, serta seluruh peserta didik Sekolah Rakyat 9 Bandung yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kerja sama selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Apresiasi turut disampaikan kepada seluruh mahasiswa pelaksana yang telah berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran, penyusunan bahan ajar, dan pendampingan proses pembelajaran. Sinergi yang terjalin antara perguruan tinggi dan pihak sekolah menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mighwar, M., Kusnawan, A., Supratman, I., Husen Sobana, D., Suci Asih, V., Sopiah, E., Siti Nurazizah, F., Saepul Akbar, Y., & Rifaldy, R. (2024). UIN Bandung Community Service: Fun Learning Boosts Student Motivation at SDN Mekarbakti, Mekarsari Village. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 8(1), 38–58. <https://doi.org/10.21009/jpmm.008.1.04>
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Baidowi, A., Nur Ahyat, & Mohammad Fahrudi Noer. (2023). KI HAJAR DEWANTARA DAN REVOLUSI PENDIDIKAN PADA MASA PERGERAKAN NASIONAL DI INDONESIA. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.22437/jejak.v3i1.24821>
- Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U., Delgado, J., Rua, M., De-Graft Aikins, A., & Hodgetts, D. (2023). *PARTICIPATORY ACTION RESEARCH*.
- Fatoni, A., & Masharyono, M. (2023). Distance learning and student motivation reinforcement during the COVID-19 pandemic through KKN Tematik UPI program. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 81–92. <https://doi.org/10.17509/dedicated.v1i1.59231>
- Ibnu, Kautsar Ibnu Muharam, & Teguh Kurniawan. (2025). *Implementasi Kebijakan Program Sekolah Rakyat Kementerian Sosial RI (Studi Kasus: Sekolah Rakyat Menengah Atas 10 Jakarta Selatan)*. <https://doi.org/10.33007/ska.v15i1.3739>
- Indriyani, N., Suparni, S., Rejeki, Y. F., Erawan, A. N., & Subekti, T. (2025). Learning Motivation of Undergraduate Nursing Students with Student Centered Learning (SCL) Learning Methods. *Journal of English Language and Education*, 10(1), 434–442. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i1.662>
- Mulyani Julaeaha, E., Ernawati, S., Farid Yusup, M., Setiawan Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui, D., & Setiawan, D. (2025). *Amandemen Journal of Learning, Teaching and Educational Studies Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*. 3(2). <https://doi.org/10.61166/amd.v3i1.100>
- Nagel, F., Julius, P., Katolik, U., & Surabaya, W. M. (2020). *Peningkatan SDM Indonesia yang Berdaya Saing melalui Pendidikan di Era Transformasi Digital dan Teknologi yang Berkelanjutan*.
- Oktavianatun, & Nursiwi Nugraheni. (2024). Analisis perkembangan pendidikan berkualitas sebagai upaya mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs). *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11181016>
- Putri, A. S., Radandima, G. U. E., & Setiawan, A. (2024). Analysis of The Constructivist Approach in The Learning Process of Public Policy. *Jejaring Administrasi Publik*, 16(2), 115–130. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.53461>
- Sanga, Laurensius Dihe, & Yvonne Wangdra. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5.
- Shafa Salsabila, S., & Gumindari, S. (2024). *PENDEKATAN KONTRUKTIVIS SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN*.
- Siswana, & Wawan Setiawan Priha. (2026). PENGUATAN KEBIJAKAN SOSIAL SEKOLAH RAKYAT SEBAGAI STRATEGI INKLUSIVITAS PENDIDIKAN: SEBUAH TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS STRENGTHENING SOCIAL POLICY ON PUBLIC SCHOOLS AS A STRATEGY FOR

EDUCATIONAL INCLUSIVITY: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW INFO ARTIKEL ABSTRAK. *Journal of Community Service*, 8(1).

Taryanto, & Suwito Eko Pramono. (2026). Peningkatan Mutu Pendidikan sebagai Pilar Utama Peningkatan Daya Saing Nasional Indonesia di Era Globalisasi. *Business and Investment Review*, 4(1). <https://doi.org/10.61292/birev.231>

Vega, A., Vanezha, I., Agustia, J., Rizqi, M., & Uzdah, R. (2024). KESETARAAN AKSES PENDIDIKAN: ANALISIS PENGIMPLEMENTASIAN NILAI PANCASILA DALAM PEMERATAAN AKSES PENDIDIKAN DI INDONESIA. In *Jl. Semarang* (Vol. 1, Number 2). JLI.