



Dedicated:
Journal of Community Services
(Pengabdian kepada Masyarakat)
<https://ejournal.upi.edu/index.php/dedicated/>



Learning group activities as a contribution to community service

Khansa Salsabila Rohadatul Aisy
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
khansa.salsa.ks88@gmail.com

ABSTRACT

One of the problems in Arahán Kidul Village, Arahán Sub-district, Indramayu Regency, West Java Province is the lack of awareness of the surrounding potential that they can utilize as an additional source that is beneficial for community education in the village. The objectives of this joint learning program and contribution in teaching staff are 1) Educate students about the importance of science; 2) Build quality, personality, creative and innovative human resources; 3) Encourage and motivate students to be enthusiastic about learning and achieving. The method of service held in the form of joint learning activities for elementary school students and teaching activities in elementary schools. The results of the joint learning program and contribution show that students are excited and enthusiastic in participating in joint learning activities held at the post. In addition, this joint learning program can also help students who have difficulty dealing with practical questions posed in school activities. In teaching activities in elementary schools, assisted by game media, it can increase students' interest in learning.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 28 Aug 2024

Revised: 19 Nov 2024

Accepted: 24 Nov 2024

Available online: 11 Dec 2024

Publish: 27 Dec 2024

Keywords:

community services; learning activity; learning group

Open access

Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat) is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang ada di Desa Arahán Kidul, Kecamatan Arahán, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat adalah kurangnya kesadaran terhadap potensi sekitar yang dapat mereka manfaatkan sebagai sumber tambahan yang bermanfaat bagi pendidikan masyarakat di desa tersebut. Tujuan dari program belajar bersama dan kontribusi dalam tenaga pengajar ini yaitu 1) Mendidik peserta didik tentang pentingnya ilmu pengetahuan; 2) Membangun sumber daya manusia yang berkualitas, berkepribadian, kreatif dan inovatif; 3) Mendorong dan memotivasi peserta didik agar semangat belajar dan berprestasi. Metode pengabdian yang diadakan berupa kegiatan belajar bersama bagi peserta didik sekolah dasar dan kegiatan mengajar di sekolah dasar. Hasil dari program belajar bersama dan kontribusi menunjukkan peserta didik bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar bersama yang diadakan di posko. Selain itu, program pembelajaran bersama ini juga dapat membantu peserta didik yang kesulitan menghadapi soal-soal praktis yang diajukan dalam kegiatan sekolah. Dalam kegiatan mengajar di sekolah dasar dibantu dengan media permainan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aktivitas pembelajaran; kelompok belajar; pengabdian kepada masyarakat

How to cite (APA 7)

Aisy, K. S. R. (2024). Learning group activities as a contribution to community service. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(2), 243-254.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2024, Khansa Salsabila Rohadatul Aisy. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: khansa.salsa.ks88@gmail.com

INTRODUCTION

Setiap elemen masyarakat dalam sebuah lingkungan perlu bekerja sama dengan pemerintah dalam meningkatkan sumber daya manusia. Universitas Pendidikan Indonesia sebagai perguruan tinggi yang berada di wilayah Jawa Barat ikut berkontribusi dalam peningkatan sumber daya manusia. Salah satu kontribusi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik yang dilakukan oleh mahasiswa. Sebagai program yang sudah cukup lama dilaksanakan dan dikembangkan di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia, pelaksanaan KKN Tematik dijadikan sebagai sarana pembelajaran dan pengabdian mahasiswa kepada Masyarakat ([Amelia et al., 2022](#)).

Melalui perkembangannya program-program KKN Tematik disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan pada kebutuhan dan persoalan yang penting dicermati pada masyarakat untuk segera diselesaikan maka KKN Tematik di fokuskan pada tema 'Membangun Eksistensi Desa Berbasis SDG's' guna meningkatkan pengetahuan dan kecakapan untuk meningkatkan tingkat literasi membaca dan numerasi pada masyarakat sehingga dapat berdampak pada kualitas pendidikan masyarakat. Oleh karena itu, mahasiswa yang berpartisipasi pada KKN ini akan mengabdikan diri pada masyarakat agar dapat meningkatkan tingkat di berbagai bidang, salah satunya adalah di bidang pendidikan di beberapa penempatan desa. Salah satunya adalah Mahasiswa KKN yang ditempatkan di Desa Arah Kidul. Desa Arah Kidul adalah salah satu desa di Kecamatan Arah, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat. Dengan lahan seluas 684 hektare serta memiliki 41 RT dan 8 RW menjadikan Desa Arah Kidul adalah desa terluas se-Kecamatan Arah. Desa Arah Kidul ini memiliki total 6.600 penduduk (berdasarkan data tahun 2019). Sebagian besar potensi dari desa ini adalah di sektor pertanian sebagai petani, pengrajin anyaman, dan sebagai buruh. Selain itu desa ini memiliki 11 Musala, 1 Masjid, dan 4 SD yaitu SDN 1 arah Kidul, SDN 2 Arah Kidul, SDN 3 Arah Kidul, dan SDN 4 Arah Kidul.

KKN sebagai bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman mahasiswa untuk belajar di tengah kehidupan bermasyarakat. Dalam kegiatan KKN para mahasiswa akan melaksanakan beberapa program kerja dan salah satunya yaitu membantu tenaga pengajar di Sekolah Dasar yang ada di Arah Kidul, membantu menjadi tenaga pengajar pemberantas buta huruf, membuat plang nama gang di beberapa titik di arah Kidul, membuat pemetaan desa arah Kidul, memeriahkan kegiatan HUT RI ke-78, menyediakan tempat sampah di berbagai titik desa dan kegiatan belajar bersama dan riang gembira dengan peserta didik Desa Arah Kidul. KKN diharapkan dapat meningkatkan korelevansi antara kurikulum perguruan tinggi dengan realita lingkungan di masyarakat ([Kurnia et al., 2020](#)).

KKN dapat berupa kegiatan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran audio, visual, dan audiovisual untuk menciptakan suasana baru dan pembelajaran yang menarik. Metode pembelajaran tanya jawab dapat dilakukan untuk mendukung peserta didik memahami materi secara cepat dan melatih keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat ([Purwati et al., 2023](#)). Bentuk kegiatan KKN berupa kegiatan mengajar les, Baca Tulis Hitung (CALISTUNG), gotong royong, dan pembagian masker berdampak untuk meningkatkan ilmu dan pengetahuan masyarakat. Sedangkan, manfaat KKN bagi mahasiswa dapat meningkatkan wawasan mereka dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat pun dapat menyerap ilmu yang dimiliki mahasiswa sehingga dapat terjadi proses berbagi informasi ([Kemal, 2022](#)).

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa masih banyak peserta didik di Desa Arah yang mengalami kesulitan belajar matematika dan mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris. Latar belakang dari penelitian sebelumnya dan hasil observasi yang melatarbelakangi pengabdian dengan memberikan bimbingan belajar untuk peserta didik sekolah dasar. Kegiatan pengabdian ini memiliki program mengajar

bersama di posko KKN, dan membantu menjadi tenaga pengajar di sekolah dasar. Diharapkan dengan adanya pengabdian ini dapat mengajak masyarakat untuk peduli akan pentingnya pendidikan agar dapat memberikan dampak yang positif baik terhadap peserta didik dan masyarakat, serta menyediakan kelas tambahan.

Literature Review

Bimbingan Belajar

Bimbingan merupakan pemberian bantuan kepada setiap orang yang dilakukan oleh ahli dalam bidang bimbingan dan diharapkan dengan bimbingan tersebut orang yang diberikan bimbingan dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya (Mariskhana, 2019). Lebih lanjut, bimbingan dapat dikatakan sebagai bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam kehidupannya, agar individu atau sekumpulan individu itu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya (Hasbi et al., 2022). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan adalah salah satu bentuk proses pemberian bantuan kepada individu atau sekumpulan individu dalam memecahkan masalahnya, sehingga masing-masing individu akan mampu untuk mengoptimalkan potensi dan keterampilan dalam mengatasi setiap permasalahan, serta mencapai penyesuaian diri dalam kehidupannya.

Belajar merupakan proses yang terjadi pada diri manusia yang berdampak dalam sepanjang hidupnya. Tujuan belajar untuk mendapatkan pengetahuan, membentuk keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang (Darmayanti et al., 2020). Bimbingan belajar adalah bimbingan yang ditunjukkan kepada peserta didik untuk mendapat pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, kemampuannya dan membantu peserta didik untuk menentukan cara-cara yang efektif dan efisien dalam mengatasi masalah belajar yang dialami oleh peserta didik (Munawwaroh et al., 2022). Lebih lanjut, bimbingan belajar dapat dikatakan sebagai bimbingan yang dilakukan untuk membantu manusia dalam menyelesaikan permasalahannya di bidang akademik dengan menciptakan suasana mengajar yang kondusif supaya terhindar dari kesulitan belajar (Sherley et al., 2021).

Bimbingan belajar merupakan bimbingan yang diarahkan untuk membantu manusia dalam menuntaskan permasalahan akademik dengan kegiatan belajar-mengajar yang kondusif. Layanan bimbingan belajar adalah layanan bimbingan yang mendukung para manusia untuk mengembangkan sikap, kebiasaan belajar, serta materi belajar yang cocok dengan kebutuhan dan aspek tujuan kegiatan belajar dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Darmayanti et al., 2020). Berdasarkan pernyataan terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan belajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah belajar yang dihadapi peserta didik, sehingga tercapai tujuan belajar yang diinginkan.

Bimbingan belajar tidak dikhususkan untuk peserta didik normal saja, bimbingan belajar dapat diikuti oleh seluruh peserta didik baik yang normal maupun istimewa. Tujuan bimbingan belajar atau belajar bersama secara umum untuk membantu murid-murid agar mendapatkan penyesuaian yang baik di dalam situasi belajar sehingga setiap murid dapat belajar dengan efisien sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, dan mencapai perkembangan yang optimal. Bimbingan belajar membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, memiliki kemampuan di bawah rata-rata, dan berkemampuan tinggi untuk memperoleh kesempatan belajar yang sama dan berkembang sesuai kemampuannya. Layanan bimbingan belajar diharapkan membantu para peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga tidak mengalami kesulitan menerima materi (Prasetya et al., 2019). Sistem bimbingan belajar berbasis teknologi telah dikembangkan untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran (Purwanto, 2021).

Kuliah Kerja Nyata (KKN)

KKN merupakan mata kuliah di mana mahasiswa sebagai pelajar dihadapkan dengan lingkungan masyarakat secara langsung, KKN memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana keadaan masyarakat, permasalahan lingkungan, dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Tujuan mahasiswa melakukan KKN biasanya sudah dibuatkan dalam satu tema yang disepakati oleh pihak perguruan tinggi. KKN memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk merasakan dampak positif dari perguruan tinggi terhadap permasalahan-permasalahan yang muncul dalam masyarakat (Rusli et al., 2020).

KKN sebagai bentuk pengabdian nyata mahasiswa dalam lingkungan bermasyarakat memiliki sasaran dan manfaat kegiatan antara lain: a) memperdalam cara berpikir dan bekerja bagi mahasiswa; b) mahasiswa memahami kesulitan yang dihadapi masyarakat; c) melatih mahasiswa dalam pemecahan masalah; d) masyarakat memiliki awasan baru dalam merencanakan, merumuskan, dan melaksanakan pembangunan; e) menumbuhkan potensi masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan; dan f) memperoleh manfaat serta bantuan mahasiswa dalam melaksanakan program masyarakat (Kurnia et al., 2020).

METHODS

Dalam rangka mengembangkan budaya belajar dan menciptakan lingkungan yang ideal untuk mendorong proses belajar bagi warga di lingkungan Arahon Kidul di Indramayu, diperlukan suasana yang aman, nyaman, tertib dan menyenangkan. Pengabdian ini bertujuan untuk mendukung kegiatan belajar bersama yang dikhususkan bagi warga dan peserta didik yang masih duduk dibangku sekolah. Gerakan Belajar bersama sejalan dan berkesinambungan sesuai dengan tema 'Gerakan Membangun Eksistensi Desa Berbasis SDG's' di bidang Pendidikan.

Dalam mencapai tujuan yang diharapkan Program Kerja KKN Tematik di Arahon Kidul dilakukan dengan pemberdayaan masyarakat khususnya peserta didik SDN 1 Arahon Kidul, SDN 2 Arahon Kidul, SDN 3 Arahon Kidul, dan SDN 4 Arahon Kidul melalui belajar bersama (peserta didik sekolah dasar) serta praktik langsung di posko mahasiswa KKN dan menjadi tenaga pengajar di SD. Berikut tabel agenda pelaksanaan kegiatan belajar bersama di posko mahasiswa KKN dan mengajar di SD Arahon Kidul:

Tabel 1. Agenda Pelaksanaan Kegiatan belajar

No.	Metode	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Sosialisasi	Sosialisasi ke sekolah di Desa Arahon Kidul	27 Juli – 28 Juli 2023
2	Praktek	Kegiatan belajar bersama anak desa (peserta didik SD Sederajat) di Posko Mahasiswa KKN	30 Juli – 12 Agustus 2023
3	Praktek	Kegiatan mengajar di SD yang ada di Arahon Kidul	31 Juli – 12 Agustus 2023

Sumber: Pengabdian 2023

Dalam **Tabel 1** menjelaskan bahwa kegiatan ini meliputi sosialisasi dan praktik. Sosialisasi dilakukan sebelum kegiatan dimulai dengan cara memberikan arahan-arahan terkait kegiatan belajar yang dilaksanakan. Setelah diberikan sosialisasi dilaksanakan praktik kegiatan belajar bersama dengan dua teknik yaitu kegiatan belajar bersama dengan peserta didik mengunjungi posko dan kegiatan mengajar di SD. Penjadwalan kegiatan belajar bersama sebagai berikut.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Belajar

Agustus 2023						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
30	31	1	2	3	4	5
Belajar Bersama anak desa		Belajar Bersama SDN 2 Arah Kidul		Belajar Bersama SDN 4 Arah Kidul		Belajar Bersama SDN 1 Arah Kidul
6	7	8	9	10	11	12
		Belajar Bersama SDN 3 Arah Kidul		Belajar Bersama SDN 2 Arah Kidul		Belajar Bersama SDN 4 Arah Kidul

Sumber: Pengabdian 2023

Dalam **Tabel 2** menunjukkan jadwal kegiatan belajar bersama peserta didik tidak dilakukan setiap hari sebab peserta didik yang mengikuti kegiatan ini masih duduk di bangku sekolah dasar. Maka dari itu, jadwal kegiatan ini dibuat fleksibel mengikuti kesanggupan peserta didik, penjadwalan terbagi menjadi dua sesi yaitu sesi satu pada jam 14.00-15.30 dan sesi dua pada jam 15.30-17.00. Sementara untuk pelaksanaan kegiatan mengajar ditujukan untuk membantu pendidik di daerah tersebut dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 3 Jadwal Kegiatan Mengajar

Agustus 2023						
Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
30	31	1	2	3	4	5
	Mengajar di SDN 2 Arah Kidul	Mengajar di SDN 4 Arah Kidul	Mengajar di SDN 1 Arah Kidul	Mengajar di SDN 3 Arah Kidul	Mengajar di SDN 2 Arah Kidul	Mengajar di SDN 4 Arah Kidul
6	7	8	9	10	11	12
	Mengajar di SDN 1 Arah Kidul	Mengajar di SDN 3 Arah Kidul	Mengajar di SDN 2 Arah Kidul	Mengajar di SDN 4 Arah Kidul	Mengajar di SDN 1 Arah Kidul	Mengajar di SDN 3 Arah Kidul

Sumber: Pengabdian 2023

Dalam **Tabel 3** menunjukkan jadwal kegiatan mengajar tidak hanya dilakukan pada satu sekolah saja. Kegiatan mengajar dilakukan pada sekolah-sekolah di sekitar lokasi pengabdian. Kegiatan mengajar dilakukan dari jam 07.00-09.00 atau sampai waktu istirahat pertama.

RESULT AND DISCUSSION

Kegiatan sosialisasi ke SD dan menjadi tenaga pengajar di SD yang ada di Arah Kidul, Mahasiswa KKN yang berinteraksi langsung dengan peserta didik mendapati bahwa banyak peserta didik yang masih kekurangan minat belajar akibat pengaruh lingkungan sekitar, seperti lingkungan keluarga yang tidak memadai untuk membantu belajar, kurangnya kesadaran akan pentingnya belajar, serta kurikulum yang memberatkan, peserta didik dituntut untuk mengikuti pembelajaran di kelas tanpa harus paham betul apa

yang mereka pelajari. Berdasarkan hasil observasi diketahui terdapat banyak peserta didik yang belum bisa menghitung, mengurutkan bilangan, serta topik numerisasi lainnya. Kegiatan belajar bersama di luar lingkungan sekolah perlu dilakukan untuk membantu peserta didik tersebut. Maka dari itu, mahasiswa KKN berinisiatif membantu kegiatan belajar bersama yang belum pernah ada dengan mahasiswa KKN sendiri yang menjadi tenaga pengajar khususnya dalam pelajaran matematika. Tujuannya supaya peserta didik yang ada di Desa Arahan Kidul dapat meraih prestasi yang baik di bangku sekolahnya. Kegiatan belajar bersama dilakukan di posko mengikuti jadwal yang sudah disosialisasikan.



Gambar 1. Peserta didik mengikuti Kegiatan Belajar Bersama
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Selama pelaksanaan kegiatan belajar bersama, peserta didik sangat antusias mengikuti pelajaran. Terutama dalam pelajaran matematika yang belum dipahami betul di sekolah. Dalam **Gambar 1** menunjukkan bahwa para peserta kegiatan belajar bersama mengerjakan latihan soal yang diberikan, sebelumnya mereka diberikan materi terkait cara pengerjaan yang sederhana. Para anak menyukai metode belajar dengan latihan soal dengan cara pengerjaan yang sederhana dan cepat sehingga mudah dipahami.



Gambar 2 Kegiatan Belajar Inggris
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Mahasiswa memperkenalkan peserta kegiatan belajar dengan bilangan dalam bahasa Inggris di mana pelajaran tersebut tak dipelajari di sekolah. Kegiatan belajar yang dilakukan dengan memberikan materi langsung kepada peserta kegiatan belajar sehingga mudah bertanya jika ada yang tidak memahami. Diajarkan pula cara mengucapkan pelafalan Bahasa Inggris yang baik dan benar. **Gambar 2** menunjukkan kegiatan belajar Bahasa Inggris dilakukan dengan tatap muka langsung untuk mengajarkan pelafalan bahasa Inggris. Tidak hanya kegiatan belajar di posko saja, pengabdian ini pun melakukan kegiatan mengajar di sekolah dasar sekitar.



Gambar 3 Kegiatan Mengajar di SD
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Kegiatan belajar dan mengajar dilakukan tidak hanya memberikan materi saja seperti yang terlihat dalam **Gambar 3**. Kegiatan mengajar dengan improvisasi selama pelajaran berlangsung seperti bermain *games*, *ice breaking*, menghafal lagu, serta kuis *games* yang menyenangkan dilakukan untuk membuat para peserta didik tidak jenuh. Hasilnya peserta didik menjadi lebih fokus dan senang berada di kelas. Bahkan saat jam pelajaran berakhir, banyak peserta didik yang masih tetap ingin belajar bersama mahasiswa KKN Tematik Universitas Pendidikan Indonesia.



Gambar 4 Kegiatan Mengajar Matematika
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Dalam kegiatan belajar dan mengajar matematika, kebanyakan peserta didik dari SD yang ada di Arahan Kidul cukup dapat mengikuti pelajaran. **Gambar 4** menunjukkan terdapat beberapa peserta didik yang terkendala membaca sehingga menyulitkan pembelajaran matematika. Contohnya yang terjadi di Kelas 4

SDN 1 Arahan Kidul, karena belum lancar membaca sementara materi Tematik pelajaran Matematika saat itu tentang soal cerita penjumlahan dan pengurangan. Akibatnya, peserta didik tersebut tak bisa menjawab soal dan mengikuti pelajaran sehingga dilakukan bantuan secara personal dengan peserta didik tersebut. Pada akhir kegiatan pengabdian dilakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi menunjukkan berbagai dampak yaitu a) sekitar 85% peserta didik SD yang ada di Arahan Kidul sudah dapat membaca, sementara kurang lebih 15% lainnya belum pandai membaca; b) di bidang numerisasi, peserta didik kelas 6 SDN 2 Arahan Kidul ada yang belum bisa membedakan antara bilangan bulat dan bilangan angka biasa. Namun, setelah diberi penjelasan, soal latihan, dan *games*. Peserta didik kelas 6 tersebut langsung paham dan mengerti materi yang diberikan. Sementara peserta didik kelas 2 SDN 4 Arahan Kidul sangat cerdas dalam melakukan perhitungan matematika seperti penjumlahan dan pengurangan dengan bantuan bentuk, seperti 3 lingkaran ditambah 4 lingkaran.

Discussion

Belajar sebagai proses untuk mempersiapkan diri manusia pada masa kini dan masa mendatang dalam menghadapi permasalahan (Sumantri, 2019). Umumnya tempat pembelajaran dilakukan di sekolah dengan pendidik sebagai pendidik yang menyampaikan materi pembelajaran. Pendidik sebagai komponen penting dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan wawasan kepada peserta didik (Sharif et al., 2022). Dalam memberikan materi pendidik harus mengupayakan situasi ruangan kelas kondusif sehingga peserta didik mudah menerima pembelajaran (Feiyue, 2022; Ng et al., 2022; Paragae, 2023). Pendidik dapat berinovasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif sehingga para peserta didik tidak jenuh dengan metode belajar yang itu-itu saja (Munthe, 2019). Menjaga ketenangan belajar merupakan aspek utama yang perlu dilakukan pendidik untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif (Ali et al., 2023; Bonna, 2023; Sahib et al., 2021). Faktor lain di luar faktor eksternal, pendidik perlu memerhatikan faktor internal yang muncul dari dalam diri supaya dapat mengontrol sikap dan menjadi teladan yang baik untuk peserta didik. Pendidik perlu memiliki rasa ikhlas dalam mengajar peserta didik, rasa kasih sayang untuk peserta didik, bersikap adil pada seluruh peserta didik, dan memiliki semangat mengajar sehingga peserta didik mudah menyerap materi yang diberikan dan semangat pendidik akan menularkan rasa semangat kepada peserta didik dalam belajar (Ya'cub, 2022).

Metode pembelajaran saat ini tidak hanya dengan metode ceramah saja, metode pembelajaran dapat dilakukan dengan kegiatan belajar bersama teman ataupun pembelajaran dari berbasis video *conference* (Husaini, 2021). Namun, metode pembelajaran daring menyebabkan peserta didik tidak dapat berinteraksi langsung dengan teman sekelasnya. Kegiatan belajar bersama mendukung peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sekelasnya sehingga pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Metode pembelajaran yang tepat dapat memberikan pemahaman peserta didik secara lebih cepat (Monica & Fitriawati, 2020). Kegiatan belajar bersama menyebabkan peserta didik lebih antusias dibandingkan pembelajaran daring dan menghilangkan rasa bosan peserta didik dalam pembelajaran daring (Putri et al., 2021). Kegiatan belajar bersama teman sekelasnya akan mendukung peserta didik berinteraksi dan berdiskusi ketika terdapat hal yang tidak dipahami (Rahmawati & Senen, 2023). Kegiatan belajar bersama dapat menyebabkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik (Rachman & Qodriyyah, 2024). Komunikasi dalam kegiatan belajar bersama lebih lancar dibandingkan pembelajaran secara daring sebab komunikasi kegiatan belajar bersama dilakukan secara langsung berbeda dengan pembelajaran daring yang dapat terhambat jaringan (Kuntarto et al., 2021).

Kegiatan belajar bersama dapat dilakukan dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi atau mengerjakan tugas bersama. Umumnya belajar kelompok ditugaskan oleh pendidik untuk memecahkan suatu permasalahan sehingga mendukung terjadinya interaksi untuk memecahkan permasalahan bersama (Kim et al., 2022; Tümen Akyildiz, 2020). Dalam belajar kelompok setiap peserta didik dapat berinteraksi dan mengeluarkan pendapatnya ketika pengerjaan tugas tersebut. Diskusi dalam pembelajaran kelompok akan terjadi dengan tujuan untuk memberikan pendapat, mempengaruhi pendapat temannya, dan mengembangkan sikap sosial lainnya (Shudur, 2019). Selain metode belajar bersama, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengintegrasikan permainan ke dalam kegiatan pembelajaran (Marwahningsih & Darsinah, 2023). Permainan yang digunakan dapat beraneka ragam baik permainan tradisional atau permainan daring. Permainan daring umumnya menggunakan aplikasi untuk mendukung pembelajaran yang aktif. Media pembelajaran dengan permainan daring dianggap lebih diminati peserta didik dibandingkan media pembelajaran dengan permainan tradisional (Saskiah, 2023; Zafar et al., 2021). Peran teknologi dalam media pembelajaran ini dianggap sebagai fasilitator untuk memudahkan peserta didik menerima materi pembelajaran (Hadiapurwa et al., 2023; Ibrahimi & Noor, 2019; Rosyiddin et al., 2023).

Kegiatan pembelajaran dengan media permainan merupakan penggabungan proses pembelajaran dan permainan dengan tujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran yang bersifat tradisional (Tasiah & Nurdjan, 2023). Permainan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih berkesan dan menciptakan suasana yang aktif dan meningkatkan motivasi peserta didik (Khairuddin & Mailok, 2020). Penerapan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial peserta didik melalui kerja sama dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya (Zulfikri & Masnan, 2023). Kegiatan pembelajaran berbasis permainan meliputi tiga komponen yaitu hadiah kemenangan, interaksi sosial, dan balasan dari permainan tersebut (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Kegiatan pembelajaran terintegrasi permainan terbukti meningkatkan semangat peserta didik, pembelajaran yang menarik, membangun karakter, dan mendukung persaingan untuk mendapatkan nilai tertinggi di antara para peserta didik (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Permainan sebagai media pembelajaran dapat pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga memancing minat peserta didik (Maghfiroh & Bahrodin, 2022).

CONCLUSION

Program KKN Tematik Universitas Pendidikan Indonesia dengan tema 'Membangun Eksistensi Desa Berbasis SDG's' dalam memberdayakan warga Desa Arahon Kidul terutama peserta didik SD terhadap kegiatan belajar bersama telah berjalan dengan baik dimana tingkat partisipasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan hampir diikuti satu kelas di setiap sekolah. Para peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar bersama yang diselenggarakan oleh mahasiswa KKN Tematik Arahon Kidul UPI 2023. Sementara untuk kegiatan mengajar di SD Arahon Kidul diikuti dengan baik dan antusias oleh seluruh peserta didik yang ada di kelas. Para peserta didik antusias dalam mengikuti pelajaran, mengikuti *games*, dan sangat aktif untuk berdiskusi di kelas.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme. Terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan serta para pihak yang membantu dalam menyukseskan kegiatan dalam memotivasi dan mendorong peserta didiknya untuk mengikuti kegiatan belajar tersebut.

REFERENCES

- Ali, U., Saingo, Y. A., Kasse, S., & Hayer, A. M. (2023). Resolusi konflik guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 193-218.
- Amelia, A., Manurung, K. A., & Purnomo, D. B. (2022). Peranan manajemen sumberdaya manusia dalam organisasi. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 21(2), 128-138.
- Bonna, K. (2023). Concept and nature of classroom management practices. *International Journal of Multidisciplinary Studies and Innovative Research*, 11(4), 1601-1615.
- Darmayanti, N. W., Sueca, I. N., Utami, L. S., & Sari, N. (2020). Pendampingan bimbingan belajar di rumah bagi siswa SD Dusun Buruan Tampaksiring untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 207-210.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43.
- Feiyue, Z. (2022). Edutainment methods in the learning process: Quickly, fun and satisfying. *International Journal of Environment, Engineering and Education*, 4(1), 19-26.
- Hadiapurwa, A., Joelene, E. N., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). Social media usage for language literacy development in Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 11(1), 109-126.
- Hasbi, H., Pebriana, P. H., Haidar, I., Sitinjak, L., Alfiyanto, A., Riyadi, I., & Hidayati, F. (2022). Program bimbingan belajar menggunakan alat peraga kubus dan balok untuk memahami volume bangun ruang kubus dan balok pada siswa kelas VI SD. *Indonesia Berdaya*, 3(4), 729-736.
- Husaini, H. (2021). Eksistensi guru Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran pada masa pandemic COVID-19 di Kota Lhokseumawe. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 12(2), 299-322.
- Iberahim, M. F., & Noor, N. M. (2019). Amalan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan guru-guru Sekolah Rendah di Negeri Johor (Gamification practices in teaching and learning among Primary School Teachers in Johor). *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 1-7.
- Kemal, I. (2022). Meningkatkan pendidikan proses belajar mengajar siswa di Kelurahan Nelayan Indah Kecamatan Labuhan. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 634-640.
- Khairuddin, N. S., & Mailok, R. (2020). Pembelajaran berasaskan permainan dalam mata pelajaran Sejarah menggunakan teknik Mnemonik: Game based learning in history subjects using Mnemonic Techniques. *Journal of ICT in Education*, 7(1), 9-15.
- Kim, J., Lee, H., & Cho, Y. H. (2022). Learning design to support student-AI collaboration: Perspectives of leading teachers for AI in education. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6069-6104.
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis manfaat penggunaan aplikasi Zoom dalam pembelajaran daring bagi guru dan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 49-62.
- Kurnia, M., Jaya, I., Jalil, A. R., Arya, N., & Amin, S. (2020). KKN tematik pemberdayaan masyarakat melalui penerapan teknologi untuk peningkatan taraf hidup masyarakat di Kecamatan Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Hasanuddin*, 1(1), 1-9.

- Maghfiroh, N. L., & Bahrodin, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca anak disleksia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 69-78.
- Mariskhana, K. (2019). Prestasi belajar sebagai dampak dari minat baca dan bimbingan belajar siswa IPS. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 19(1), 71-78.
- Marwahningsih, N., & Darsinah, D. (2023). Mengintegrasikan kecakapan abad 21 dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 94-104.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi COVID-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630-1640.
- Munawwaroh, A., Prasmala, E. R., & Noti, M. B. (2022). Bimbingan belajar untuk sekolah dasar pada masa pandemi. *JPM Pambudi*, 6(1), 49-53.
- Munthe, A. P., & Naibaho, H. P. (2019). Manfaat dan kendala penerapan tutor sebaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Lentera Harapan Mamit. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 138-147.
- Ng, D. T., Ng, E. H., & Chu, S. K. (2022). Engaging students in creative music making with musical instrument application in an online flipped classroom. *Education and Information Technologies*, 27(1), 45-64.
- Paragae, I. P. N. S. (2023). Innovative teaching strategies in teaching English as a foreign language. *English Teaching and Linguistics Journal (ETLiJ)*, 4(1), 1-9.
- Prasetya, I., Ulina, E. T., Jayanti, I. D., Pangestu, S. G., Anggraeni, R., & Arfiah, S. (2019). Kegiatan bimbingan belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kelurahan Bolong Karanganyar. *Buletin KKNDik*, 1(1), 30-34.
- Purwanto, D. (2021). Perancangan sistem informasi manajemen berbasis web pada bimbingan belajar creative solution. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 180-187.
- Purwati, R., Aris, M., Novitasari, Y. D., & Maulana, H. (2023). Partisipasi mahasiswa kuliah kerja nyata dalam kegiatan mengajar sekolah dasar di Desa Sumberagung Kabupaten Nganjuk. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), 104-112.
- Putri, M., Kuntarto, E., & Alirmansyah, A. (2021). Analisis kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran daring di era pandemi (studi kasus pada siswa kelas III sekolah dasar). *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 91-108.
- Rachman, S. A., & Qodriyyah, H. F. (2024). Fun learning activities about nutritious food as an effort to introduce stunting at SDN Ligarmanah. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(1), 77-86.
- Rahmawati, E., & Senen, S. H. (2023). Learning together program for reading and writing interest in Arahon Kidul Village. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(2), 279-290.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.

- Rusli, R. P., Setiawati, L., & Komara, D. A. (2023). Empowering parents in a bedtime storytelling program for children during a pandemic. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(1), 31-40.
- Sahib, A., Danim, S., Sahono, B., & Somantri, M. (2021). The implementation of classroom management in teaching and learning activities. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 562-579.
- Saskiah, S. (2023). Game-based learning: Strengthening Islamic religious education learning process. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(2), 175-186.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.
- Sharif, M. S. A. M., Kamarudin, M. F., Kamarulzaman, M. H., Saali, M. M. S. N. M., Esrati, M. Z., & Latif, M. N. (2022). Inovasi pengajaran dan pembelajaran sirah melalui permainan dalam kalangan pelajar pintar cerdas. *Al-Maqasid: The International Journal of Maqasid Studies and Advanced Islamic Research*, 3(2), 49-62.
- Sherley, Y., Ardian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang bangun sistem informasi media pembelajaran berbasis website (Studi kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 136-147.
- Shudur, M. (2019). Manfaat belajar kelompok dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 4(2), 328-346.
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan kurikulum di Indonesia menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 27-50.
- Tasiah, N., & Nurdjan, S. (2023). Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk mengembangkan pemahaman literasi membaca peserta didik. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 38-49.
- Tümen Akyildiz, S. (2020). College students' views on the pandemic distance education: A focus group discussion. *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), 322-334.
- Ya'cub, M. (2022). Pendidikan Akhlak dalam pencapaian ilmu manfaat. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18(1), 1-16.
- Zafar, A., Patah, B. M., & Fatya, S. N. (2021). Use of gamification to increasing motivation in learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 33-42.
- Zulfikri, A. Z., & Masnan, A. H. (2023). The use of interactive games in children's teaching and learning processes: An innovation. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 12(1), 128-134.