



**UNS**  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET



# IJECS

**Indonesian Journal of Educational  
Community Service**

**IJECS: Vol. 1 No. 1, January 2026**

*This inaugural issue presents five articles reflecting diverse implementations of community service from various academic disciplines. The contributions in this issue encompass innovations in entrepreneurial and vocational education, psychoeducational approaches for character building, the application of cooperative learning models, the development of teachers' digital pedagogical competence, and the integration of English language curriculum with locally grounded approaches. Collectively, the articles emphasize practical and transformative solutions for enhancing the quality of education across multiple levels.*

<https://journal.uns.ac.id/index.php/ijecs>

**Published by Bachelor's Degree Program in Educational Technology,  
Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret**

**E-ISSN: XXXX - XXXX**



# IJECS

Indonesian Journal of Educational  
Community Service



<https://journal.uns.ac.id/index.php/ijecs>

## *Editorial Team*

*Editor-in-Chief*

**Dr. Eka Budhi Santosa, M.Pd.**

*Head of the Bachelor Program in Educational Technology, Universitas Sebelas Maret, Indonesia.  
Vice Chairman of the Association of Indonesian Educational Technology Professionals (IPTPI).*

*Managing Editor*

**Dr. Relly Prihatin, M.Pd.**

*Lecturer at Universitas Sebelas Maret, Indonesia*

*Editorial Board*

**Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.**

*Director General of Teachers and Education Personnel, Ministry of Primary and Secondary  
Education, Republic of Indonesia*

*Professor at Universitas Sebelas Maret, Indonesia.*

**Assoc. Prof. Ts. Dr. Mahizer bin Hamzah**

*Associate Professor at Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia.*

**Prof. Dr. Dedi Kuswandi, M.Pd.**

*Professor at Universitas Negeri Malang (UM), Indonesia.*

**Prof. Dr. Asrowi, M.Pd.**

*Professor at Universitas Sebelas Maret, Indonesia.*

**Prof. Dr. Agus Efendi, M.Pd.**

*Professor at Universitas Sebelas Maret, Indonesia.*

**Dr. Fatma Sukmawati, M.Pd.**

*Treasurer of the Association of Indonesian Educational Technology Professionals (IPTPI).  
Lecturer at Universitas Sebelas Maret, Indonesia*

**Dr. Triana Rejekiningsih, M.Pd.**

*Lecturer at Universitas Sebelas Maret, Indonesia*



## Table of Contents

Vol. 1 No. 01 (2026): Indonesian Journal of Educational  
Community Service: January 2026

DOI: <https://doi.org/10.20961/ijecs.v1i1>

Published: 2026-01-31

I	<i>Editorial Team</i>
II	<i>Table of Contents</i>
III	<i>Comments from the Editor</i>
1-8	<b>EDUTECHNOENTREPRENEURSHIP dalam Pendidikan dan Pelatihan Sport Careers</b> <i>Sabariah, Rufi'i, Bando Adi, Suhari, Chaterine Nurmida, Chandra Dani, Erika, Sabrina</i> Teknologi Pendidikan, PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia
9-19	<b>Penguatan Pendidikan Karakter melalui Psikoedukasi Adab dan Etika pada Peserta Didik <i>Boarding School</i></b> <i>Atika Rahmania El Barusi</i> Psikologi, Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Jakarta Selatan, Indonesia
20-26	<b>Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbasis Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama</b> <i>Supurwoko, Dimas David Suryakusuma</i> Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia
27-33	<b>Pelatihan Pengembangan Asesmen Digital Untuk Peningkatan Kompetensi Digital Pedagogik Guru dalam Implementasi Platform Merdeka Belajar di SMAN 1 Rambatan</b> <i>Novrianti</i> Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
33-41	<b>Integrasi TEYL dan <i>Deep Learning</i> berbasis Kearifan Lokal dalam Kurikulum Terpadu Sekolah Dasar Muhammadiyah</b> <i>Madya Aditama, Prasetyawan Aji Sugiharto, Ismi Islamia R. Iswari, Yan Imam Santoso, Mohammad Andre Wibisana, Rosalidya Putri, Maulana Nailu Naja, Najma Wisnu Syahda Al Faiza</i> Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia



# IJECS

Indonesian Journal of Educational  
Community Service



UNS  
UNIVERSITAS  
SEBELAS MARET

<https://journal.uns.ac.id/index.php/ijecs>

## Comments from the Editor

**Dr. Eka Budhi Santosa, M.Pd.**

*Head of the Bachelor Program in Educational Technology, Universitas Sebelas Maret, Indonesia.  
Vice Chairman of the Association of Indonesian Educational Technology Professionals (IPTPI).*

Dengan penuh rasa syukur dan bangga, kami mempersembahkan edisi perdana Indonesian Journal of Educational Community Service (Vol. 1, No. 1, Januari 2026). Sebagai jurnal yang berfokus pada sinergi antara dunia akademik dan pengabdian masyarakat, penerbitan perdana ini menandai komitmen kami dalam mendiseminasikan solusi transformatif bagi tantangan pendidikan di lapangan. Kelima artikel yang terpilih dalam edisi ini merefleksikan keragaman implementasi pengabdian masyarakat dari berbagai disiplin ilmu, mulai dari inovasi pendidikan kewirausahaan dan vokasi hingga pendekatan psikoedukasi dalam penguatan karakter siswa.

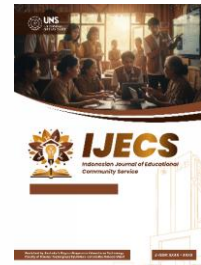
Selain itu, isu ini menyoroti pentingnya adaptasi pedagogi di era modern melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dan pengembangan kompetensi digital bagi tenaga pendidik. Relevansi kurikulum juga diperkuat dengan integrasi pengajaran bahasa Inggris yang tetap berpijak pada nilai-nilai lokal, memastikan bahwa kemajuan global tetap selaras dengan identitas budaya. Secara kolektif, kontribusi dalam edisi ini menekankan bahwa pengabdian masyarakat bukan sekadar tugas akademik, melainkan jembatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara praktis dan berkelanjutan di berbagai tingkatan. Kami berharap kumpulan pemikiran ini dapat menjadi referensi yang menginspirasi bagi para praktisi dan akademisi untuk terus berkontribusi dalam memajukan pendidikan di Indonesia.



Bachelor's Degree Program in Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret, Surakarta Indonesia

## Indonesian Journal of Educational Community Service

E-ISSN: XXXX-XXXX | Volume 1, Issue 1, 2026, pp. 1-8  
Open Access: <https://doi.org/10.20961/ijecs.v1i1.3167>



### **EDUTECHNOENTREPRENEURSHIP dalam Pendidikan dan Pelatihan Sport Careers**

Sabariah<sup>1</sup>, Rufi'i<sup>2</sup>, Adi Bando<sup>3</sup>, Suhari<sup>4</sup>, Nurmidia Chaterine<sup>5</sup>, Dani Chandra<sup>6</sup>, Erika<sup>7</sup>, Sabrina<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Teknologi Pendidikan, PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[sabariah@unipasby.ac.id](mailto:sabariah@unipasby.ac.id), \* <sup>2</sup>[rufii@unipasby.ac.id](mailto:rufii@unipasby.ac.id), <sup>3</sup>[bandono.adibandono@gmail.com](mailto:bandono.adibandono@gmail.com),  
<sup>4</sup>[suhari@unipasby.ac.id](mailto:suhari@unipasby.ac.id), <sup>5</sup>[nurmidia.chaterine.s@unipasby.ac.id](mailto:nurmidia.chaterine.s@unipasby.ac.id), <sup>6</sup>[dcy.pranoto@unipasby.ac.id](mailto:dcy.pranoto@unipasby.ac.id),  
<sup>7</sup>[erikamagisterterp@gmail.com](mailto:erikamagisterterp@gmail.com), <sup>8</sup>[250020003@student.unipasby.ac.id](mailto:250020003@student.unipasby.ac.id)

\*Corresponding Author

Article History: Received: January 1, 2026; Accepted: January 15, 2026; Published: January 31, 2026

#### ABSTRAK

Transformasi pendidikan dan pelatihan olahraga era digital memerlukan integrasi teknologi kewirausahaan guna meningkatkan kompetensi inovasi mahasiswa-atlet namun literasi akses kurikulum industri belum selaras sehingga kesiapan karier dan peluang usaha terbatas. Mengembangkan model *edutechnoentrepreneurship* yang adaptif meningkatkan literasi teknologi keterampilan kewirausahaan kolaborasi industri memfasilitasi karier atlet melalui integrasi kurikulum pelatihan pengalaman langsung mendukung inovasi *sport technology* serta keberlanjutan ekosistem profesional olahraga. Pendekatan partisipatif-kolaboratif melalui analisis kebutuhan, pelatihan teknologi dan kewirausahaan, *workshop* praktik, pendampingan inkubasi bisnis *sport technology*, serta evaluasi berkelanjutan untuk penguatan kompetensi dan ekosistem karier olahraga digital. Kegiatan pengabdian masyarakat bertema *edutechnoentrepreneurship* dalam *sport careers* melibatkan sekolah, universitas, pelatih, dan peserta secara kolaboratif. Pemateri memperkenalkan teknologi olahraga melalui presentasi digital dan praktik, mendorong kemampuan analisis, kreativitas, serta pemahaman peluang usaha *sport technology*. Dokumentasi menunjukkan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Pelatihan ini memperkuat integrasi pendidikan, teknologi, dan kewirausahaan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi industri olahraga modern yang inovatif dan kompetitif.

**Kata Kunci:** *Edutechnoentrepreneurship*, Karier olahraga digital, Kompetensi inovasi mahasiswa-atlet, *Sport technology*, Kolaborasi industri olahraga.



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the **CC BY-SA** license.

#### 1. LATAR BELAKANG

Transformasi pendidikan dan pelatihan olahraga di era digital menuntut pendekatan baru yang mengintegrasikan pendidikan, teknologi, dan kewirausahaan. Konsep *edutechnoentrepreneurship* hadir untuk menjembatani kebutuhan dunia pendidikan dan industri olahraga yang semakin kompetitif. Sun *et al.* (2025) menegaskan bahwa pendidikan kewirausahaan harus lebih inovatif dan adaptif terhadap beragam karakter mahasiswa agar mampu memperkuat keterhubungan dengan dunia usaha. Namun, terdapat kesenjangan antara kurikulum dan kebutuhan industri yang terlihat dari rendahnya tingkat kewirausahaan lulusan, seperti yang ditunjukkan oleh temuan Agastya (2022).

Pemanfaatan teknologi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun implementasinya masih terhambat oleh keterbatasan infrastruktur, literasi digital, dan resistensi perubahan (Pujiono, 2025). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang praktis, berbasis pengalaman langsung, serta didukung pengembangan sikap dan kontrol perilaku kewirausahaan (Liu *et al.*, 2021) diperlukan untuk meningkatkan kemampuan inovasi, kreativitas, dan *soft skills* mahasiswa olahraga agar lebih siap menghadapi perkembangan industri olahraga digital.

Konsep *edutechnoentrepreneurship* juga penting bagi mahasiswa-atlet yang menjalani model karir ganda, yaitu menyeimbangkan prestasi olahraga dan kesiapan karir masa depan. Pendidikan berkualitas dan dukungan akademik terbukti membantu atlet mencapai tujuan hidup yang lebih luas (Amantova & Ābele, 2020), termasuk dalam mengambil keputusan karir yang lebih tepat seiring pengalaman belajar yang mereka peroleh (Huang *et al.*, 2016). Pendekatan ini memperkuat identitas atlet di luar arena kompetitif (Quinaud *et al.*, 2020), sekaligus memfasilitasi transisi karir melalui integrasi kurikulum berbasis kebutuhan pasar kerja (Kumar *et al.*, 2025; Martins *et al.*, 2023). Ketika pendidikan, pembinaan olahraga, dan industri saling berkolaborasi, peluang karir alternatif yang aman pasca-olahraga dapat tercipta (Karim *et al.*, 2020). Oleh karena itu, dukungan ekosistem yang holistik dan kemitraan antarlembaga memainkan peran penting dalam keberhasilan dan keberlanjutan karir atlet di era profesionalisme olahraga yang terus berkembang (Guidotti *et al.*, 2023; Ha, 2025).

Penerapan *edutechnoentrepreneurship* dalam pengembangan karier olahraga menghadapi sejumlah tantangan signifikan yang dapat memengaruhi kompetensi atlet dan pelatih di era digital. Salah satu tantangan utama adalah literasi teknologi yang rendah di kalangan atlet dan pelatih, yang sering kali menghambat optimalisasi alat analisis performa dan perangkat *wearable* yang semakin berkembang (Arisman *et al.*, 2024). Menurut Rukmana *et al.* (2023), kesadaran dan pemahaman yang kurang dalam komunitas akademik tentang pentingnya mengkomersialisasi produk inovatif juga menjadi penghalang dalam penerapan teknologi. Tanpa peningkatan literasi teknologi, sulit bagi mereka untuk mengadopsi aplikasi baru yang dirancang untuk meningkatkan performa olahraga.

Selain itu, akses yang tidak merata terhadap teknologi menghadirkan kesulitan yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan digital di daerah dengan infrastruktur yang minim. Hal ini menyebabkan kesenjangan yang mencolok antara atlet dan pelatih di daerah urban dan rural, yang dianggap memiliki potensi tinggi untuk berpartisipasi dalam ekosistem wirausaha olahraga. Tripathi dan Gupta menekankan bahwa dukungan untuk adopsi teknologi merupakan kunci di era industri 4.0, di mana semakin banyak alat berbasis teknologi yang diperlukan dalam manajemen data (Tripathi & Gupta, 2021).

Dari sudut pandang kewirausahaan, kemampuan peserta dalam mengidentifikasi peluang inovasi di sektor teknologi olahraga masih terbatas, sehingga memerlukan penguatan kurikulum yang menyeluruh yang mencakup pembelajaran aktif dan keterampilan wirausaha (Grantham & Iachizzi, 2024). Mccausland *et al.* mencatat bahwa dukungan yang kuat dalam bentuk pembinaan dan mentorship dari industri dapat mendorong kewirausahaan (Grantham & Iachizzi, 2024). Oleh karena itu, sinergi antara institusi pendidikan, pelatih olahraga, dan industri teknologi adalah aspek penting yang perlu dipercepat untuk menciptakan lingkungan inovatif yang mendukung pertumbuhan karier di bidang olahraga (Dhiman & Arora, 2024).

Upaya untuk mengatasi tantangan ini memerlukan strategi yang komprehensif dan berkelanjutan. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan spesifik untuk atlet dan pelatih dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi olahraga, menghasilkan keuntungan jangka panjang dalam penyediaan pelatihan dan peningkatan performa atlet (Baron *et al.*, 2024). Penelitian juga menunjukkan bahwa infrastruktur digital yang lebih kuat di daerah-daerah yang kurang beruntung dapat membantu meratakan akses terhadap teknologi dan meningkatkan potensi setiap individu untuk terlibat dalam wirausaha (Igbereharha & Onyesom, 2021). Dalam konteks ini, kemitraan aktif antara industri teknologi dan institusi pendidikan diperlukan untuk menciptakan ekosistem yang memungkinkan pengembangan ide inovatif (Tripathi & Gupta, 2021).

Secara keseluruhan, penerapan *edutechnoentrepreneurship* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kesiapan karir dalam bidang olahraga, asalkan tantangan-tantangan yang ada dapat diatasi melalui kolaborasi yang kuat dan peningkatan literasi teknologi di

seluruh lapisan masyarakat. Dengan dukungan yang tepat, individu dalam sektor olahraga dapat lebih siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang datang di era digital yang terus berubah ini (Dharmadi, 2022).

## **2. METODE**

Pengabdian masyarakat dalam tema *edutechnoentrepreneurship* di bidang pendidikan dan pelatihan karier olahraga dapat diimplementasikan melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif. Hal ini melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk peserta, pelatih, lembaga pendidikan, dan mitra industri olahraga. Langkah awal dalam program ini adalah melakukan identifikasi kebutuhan untuk memahami tingkat literasi teknologi, potensi usaha, serta tantangan yang dihadapi oleh masyarakat sasaran. Menurut Li dan Yu, perkembangan teknologi digital memberikan tantangan dan kesempatan baru dalam pendidikan kewirausahaan yang perlu dipertimbangkan dalam perumusan program pelatihan (Li & Yu, 2023).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pelatihan dirancang untuk mengintegrasikan aplikasi analisis olahraga, perangkat *wearable*, dan media interaktif. Penelitian oleh Hussain *et al.* berfokus pada penerapan analitik untuk meningkatkan keputusan dalam olahraga, dan meskipun konteksnya adalah permainan kriket, relevansi dalam bidang analitik olahraga secara umum dapat dianggap sebagai dukungan bagi pengembangan pelatihan yang lebih terintegrasi (Hussain *et al.*, 2024). Sejalan dengan hal ini, penelitian oleh Ghosh *et al.* menunjukkan pentingnya analitik dalam olahraga dan dapat mendukung sistem analisis performa atlet yang lebih akurat dan efektif (Ghosh *et al.*, 2018).

Implementasi program pelatihan dilakukan melalui *workshop* dan praktik langsung untuk memastikan peserta tidak hanya belajar secara teori tetapi juga dapat mengoperasikan teknologi yang diperkenalkan. Eksplorasi tentang kemajuan dalam pelatihan berbasis teknologi juga diperkuat oleh temuan dari Paneru *et al.*, yang menunjukkan bahwa analitik data memainkan peran penting dalam meningkatkan performa atlet di berbagai cabang olahraga (Paneru *et al.*, 2024). Melalui program yang dirancang dengan baik, peserta diharapkan dapat menciptakan ide inovasi dalam teknologi olahraga dan menyusun rencana bisnis yang berkelanjutan.

Setelah pelatihan, pendampingan dan inkubasi dilakukan untuk membantu peserta merancang produk dan layanan yang layak untuk dijadikan usaha. Evaluasi di akhir program juga penting untuk menilai capaian dan memperkuat kerja sama serta menciptakan ekosistem berkelanjutan dalam pengembangan karir olahraga berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan ajakan untuk meningkatkan kolaborasi dan pelatihan dalam bidang analitik olahraga untuk mengoptimalkan performa dan keputusan strategis yang kritical dalam sektor tersebut (Sainani *et al.*, 2020).

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang mengangkat tema *edutechnoentrepreneurship* dalam pendidikan dan pelatihan *sport careers* menunjukkan sebuah paradigma baru dalam dunia olahraga. Dalam acara pembukaan, kehadiran kepala sekolah serta perwakilan pimpinan Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya memberikan landasan penting mengenai integrasi antara teknologi dan kewirausahaan di dalam pengembangan karier olahraga. Transformasi ini tidak hanya sekadar penerapan teknologi, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi generasi muda untuk berinovasi dan menjadi wirausaha di industri olahraga yang saat ini mengalami pertumbuhan pesat (Ma, 2024a; Ma, 2024b).



Gambar 1. Pemateri memanfaatkan metode interaktif

Sesi pelatihan pada Gambar 1, pemateri memanfaatkan metode interaktif untuk mendemonstrasikan berbagai inovasi teknologi olahraga, termasuk aplikasi analisis performa dan perangkat *wearable*. Hal ini sejalan dengan temuan yang menegaskan bahwa penggunaan teknologi seperti *big data* dan analisis data dapat secara signifikan meningkatkan performa atlet dan memberikan arahan yang lebih baik dalam pengembangan keterampilan (Adithyan *et al.*, 2025; Leal-Arcas *et al.*, 2025; Wijaya *et al.*, 2024). Keterlibatan aktif pendidik dalam mendesain kurikulum yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran olahraga menjadi sangat krusial. Untuk mencapai tujuan ini, penting agar pendidik mampu mengadaptasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kecenderungan generasi muda yang semakin akrab dengan teknologi (Wei, 2025).



Gambar 2. Atmosfer pembelajaran selama pendidikan dan pelatihan *sports careers*

Pada Gambar 1, atmosfer pembelajaran yang diciptakan selama pelatihan juga mencerminkan keberhasilan implementasi pendekatan *edutechnoentrepreneurship*. Peserta yang hadir menunjukkan semangat dan kesiapan tinggi untuk menerima pengetahuan baru, sementara para pendamping dan tenaga pengajar terlibat aktif menggunakan perangkat digital. Suasana yang dinamis ini diharapkan dapat mengarahkan peserta untuk mengembangkan pola pikir inovatif yang mendorong penciptaan produk teknologi olahraga dan peluang usaha di masa depan (DOĞAN, 2020; Sugiarto *et al.*, 2020). Sejalan dengan itu, penekanan pada kompetensi digital dan analitis sangat sesuai dengan tuntutan industri olahraga saat ini, di mana kemampuan memahami data adalah hal yang esensial (Leal-Arcas *et al.*, 2025; Miftakhov & Galyautdinov, 2024).



Gambar 3. Kolaborasi peserta, pelatih, dan pendamping.

Dokumentasi yang diambil sepanjang acara menunjukkan kolaborasi yang kuat antara peserta, pelatih, dan pendamping. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu tetapi juga sebagai platform untuk membangun jaringan dan kolaborasi lintas generasi. Melalui kerja sama ini, peserta dilatih untuk memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengelola program *sport careers* yang lebih inovatif dan berbasis data (Leal-Arcas *et al.*, 2025; Miftakhov & Galyautdinov, 2024). Dengan menggabungkan elemen-elemen pendidikan, teknologi, dan kewirausahaan, kegiatan ini bertujuan untuk membentuk generasi yang adaptif terhadap perubahan dan penuh inovasi di bidang olahraga.



Gambar 4. Peserta pelatihan *Sports careers*.

Berdasarkan kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam bidang *edutechnoentrepreneurship* sangat bergantung pada sinergi yang efektif antara teknologi, pendidikan, dan kapasitas pengajar dalam merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang relevan. Oleh karena itu, penting untuk terus mengadakan pelatihan dan *workshop* yang mendukung peningkatan kapabilitas serta kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan olahraga guna mempersiapkan para calon pemimpin di industri ini di masa depan (Leal-Arcas *et al.*, 2025; Ma, 2024a; Miftakhov & Galyautdinov, 2024).



Gambar 5. Kegiatan pelatihan *Sport Careers* di Gedung olahraga.

Dokumentasi kegiatan pelatihan *sport careers*, seperti pada Gambar 5 dilaksanakan dalam sebuah gedung olahraga. Kegiatan tersebut mencerminkan suasana formal sekaligus kolaboratif. Berkumpunya peserta, pelatih, pendamping, dan pihak penyelenggara dalam satu foto besar menunjukkan bahwa kegiatan ini merupakan hasil kerja sama yang kuat antara institusi pendidikan dan komunitas olahraga. Melalui pendekatan *edutechnoentrepreneurship*, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga memperkenalkan peserta pada perkembangan teknologi, manajemen acara olahraga, serta peluang usaha yang dapat tercipta dari industri olahraga. Lingkungan gedung yang luas dan fasilitas yang mendukung memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menambah wawasan peserta tentang bagaimana pembinaan olahraga dilakukan secara profesional. Kegiatan ini menjadi bukti bahwa pelatihan seperti ini mendorong terciptanya generasi muda yang siap berinovasi, berkolaborasi, dan memanfaatkan teknologi untuk membangun karier di dunia olahraga modern.

## **KESIMPULAN**

*Edutechnoentrepreneurship* dalam pendidikan dan pelatihan *sport careers* merupakan pendekatan strategis yang mampu menjawab kebutuhan dunia olahraga modern dengan mengintegrasikan pendidikan, teknologi, dan kewirausahaan. Melalui pemanfaatan inovasi digital seperti aplikasi analisis performa, perangkat wearable, serta media pembelajaran interaktif, peserta tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga memperoleh kemampuan untuk menciptakan solusi kreatif dan peluang usaha di sektor *sport technology*. Pendekatan ini memperkuat peran lembaga pendidikan dan pelatih sebagai fasilitator yang mendorong literasi teknologi, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Dengan dukungan kolaborasi berbagai pihak dan penyempurnaan program secara berkelanjutan, *edutechnoentrepreneurship* berpotensi besar mencetak generasi atlet, pelatih, dan profesional olahraga yang adaptif, inovatif, serta siap bersaing dalam ekosistem *sport careers* yang dinamis di era digital.

## **KONFLIK KEPENTINGAN**

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini.

## **REFERENSI**

- Adithyan, K., Ajith, P., Cherian, J., & George, M. (2025). Data science in the field of sports and athletic performance. *International Research Journal on Advanced Engineering and Management*, 2(12), 3803-3808. <https://doi.org/10.47392/irjaem.2024.0565>
- Agastya, P. (2022). What is missing in entrepreneurship education: a case study. *International Journal of Management Entrepreneurship Social Sciences and Humanities*, 5(2), 71-88. <https://doi.org/10.31098/ijmesh.v5i2.1136>
- Amantova, I. and Ābele, A. (2020). Dual career model for latvia's environment. *Society Integration Education Proceedings of the International Scientific Conference*, 6, 28. <https://doi.org/10.17770/sie2020vol6.5074>
- Arisman, A., Qomara, D., Pujiati, A., & Anugraris, E. (2024). Sport industry sport tourism sebagai motor penggerak industri olahraga di indonesia. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(6), 526-539. <https://doi.org/10.37630/jpo.v14i6.2291>
- Baron, J., Lawrence, S., & Nevins-Bennett, C. (2024). Sustainable development goals: a case of the community college student initiative project. *European Journal of Education and Pedagogy*, 5(3), 24-35. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.3.833>
- Condello, G., Capranica, L., Doupona, M., Varga, K., & Burk, V. (2019). Dual-career through the elite university student-athletes' lenses: the international fisu-eas survey. *Plos One*, 14(10), e0223278. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0223278>
- Dharmadi, M. (2022). Befind: start-up sports training untuk meningkatkan industri olahraga berbasis teknologi digital. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 333-339. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.52468>

- Dhiman, V. and Arora, M. (2024). Exploring the linkage between business incubation and entrepreneurship: understanding trends, themes and future research agenda. *LBS Journal of Management & Research*, 22(1), 66-92. <https://doi.org/10.1108/lbsjmr-06-2023-0021>
- DOĞAN, E. (2020). Investigation of the effects of sports education on university students' stress coping strategies. *Asian Journal of Education and Training*, 6(3), 474-478. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2020.63.474.478>
- Ghosh, A., Singh, S., & Jawahar, C. (2018). *Towards structured analysis of broadcast badminton videos*. <https://doi.org/10.1109/wacv.2018.00039>
- Grantham, S. and Iachizzi, M. (2024). From classroom to career: a new approach to work-integrated learning in communication studies. *Higher Education Skills and Work-Based Learning*, 14(4), 821-834. <https://doi.org/10.1108/heswbl-02-2024-0051>
- Guidotti, F., Conte, D., Bertocchi, L., Doupona, M., & Capranica, L. (2023). Dual career in european-funded projects: a critical analysis and review. *Revista Brasileira De Ciências Do Esporte*, 45. <https://doi.org/10.1590/rbce.45.e20230057>
- Ha, S. (2025). Psychosocial and structural barriers to dual careers among korean student-athletes: a multilayered ecological perspective. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1588430>
- Huang, C., Chou, C., & Hung, T. (2016). College experiences and career barriers among semi-professional student-athletes. *Career Development International*, 21(6), 571-586. <https://doi.org/10.1108/cdi-09-2015-0127>
- Hussain, A., Arshad, S., & Awais, M. (2024). Runsguard framework: context aware cricket game strategy for field placement and score containment. *Applied Sciences*, 14(6), 2500. <https://doi.org/10.3390/app14062500>
- Igberaharha, C. and Onyesom, M. (2021). Strategies for boosting students' enrolment into business education programme of colleges of education. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 1107. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.22005>
- Karim, Z., Ahmad, Y., & Razak, N. (2020). The development model of post malaysia sports school's athlete alternative career pathway. *Indian Journal of Public Health Research & Development*. <https://doi.org/10.37506/ijphrd.v11i3.1375>
- Kumar, S., Yadav, H., & Pant, M. (2025). Role of sports universities in shaping india's sporting ecosystem: a strategic framework. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 5(3), 1-4. <https://doi.org/10.55544/ijrah.5.3.1>
- Leal-Arcas, R., Alawdah, A., Almaniya, T., & Alsayari, A. (2025). Big data and analytics in the sports industry. *Journal of Strategic Innovation and Sustainability*, 20(3). <https://doi.org/10.33423/jsis.v20i3.7760>
- Li, Z. and Yu, Q. (2023). Development path of innovation and entrepreneurship education in universities under the digital economy. *Journal of Contemporary Educational Research*, 7(10), 113-119. <https://doi.org/10.26689/jcer.v7i10.5492>
- Liu, T., Lipowski, M., Xue, Y., Tao, X., Liu, H., Xu, R., ... & Zhao, Z. (2021). The impact of entrepreneurship education of entrepreneurs on the entrepreneurial psychology of sports majors from the perspective of pedagogy. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.727831>
- Ma, S. (2024a). Enhancing sports education through big data analytics: leveraging models for improved teaching strategies. *Applied and Computational Engineering*, 57(1), 184-189. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/57/20241331>
- Ma, S. (2024b). Integrating sports education with data analysis and computer technology: a new paradigm for enhanced athletic performance. *Applied and Computational Engineering*, 57(1), 178-183. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/57/20241330>
- Martins, D., Ardions, I., Silva, P., Carvalho, P., Muñio, C., Vivirito, S., ... & Juhász, E. (2023). *Final report on sport coaches' capacity to use sport as a tool for the development of skills and competencies functional to the labour market*. <https://doi.org/10.56002/ceos.0087b>
- Miftakhov, R. and Galyautdinov, M. (2024). *Implementation of the master's program in sports analytics*, 94-96. <https://doi.org/10.62105/2949-6349-2024-1-s1-94-96>

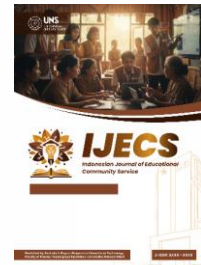
- Paneru, B., Paneru, B., Poudyal, R., & Poudyal, K. (2024). Enhancing soccer pass receiver prediction in broadcast images through advanced deep learning techniques: a comprehensive study on model optimization and performance evaluation. *Journal of Soft Computing Exploration*, 5(2), 115-121. <https://doi.org/10.52465/josce.v5i2.301>
- Pujiono, I. (2025). Edtech startups and their impact on traditional learning models. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 3(1), 35-45. <https://doi.org/10.70610/edujavare.v3i1.802>
- Quinaud, R., Gonçalves, C., Capranica, L., & Carvalho, H. (2020). Factors influencing student-athletes' identity: a multilevel regression and poststratification approach. *Perceptual and Motor Skills*, 127(2), 432-447. <https://doi.org/10.1177/0031512519899751>
- Rukmana, A., Meltareza, R., Harto, B., Komalasari, O., & Harnani, N. (2023). Optimizing the role of business incubators in higher education: a review of supporting factors and barriers. *West Science Business and Management*, 1(03), 169-175. <https://doi.org/10.58812/wsbm.v1i03.96>
- Ryan, C. (2015). Factors impacting carded athlete's readiness for dual careers. *Psychology of Sport and Exercise*, 21, 91-97. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2015.04.008>
- Sainani, K., Borg, D., Caldwell, A., Butson, M., Tenan, M., Vickers, A., ... & Bargary, N. (2020). Call to increase statistical collaboration in sports science, sport and exercise medicine and sports physiotherapy. *British Journal of Sports Medicine*, 55(2), 118-122. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2020-102607>
- Sugiarto, T., Kurniawan, A., & Sugiyanto, S. (2020). Efektivitas pembelajaran sport massase berbasis multimedia interaktif untuk mahasiswa pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.17977/um040v4i1p35-43>
- Sun, J., Sarker, M., & Yi, F. (2025). Synergizing professional and entrepreneurship education in chinese private colleges: a grounded theory approach. *Sage Open*, 15(3). <https://doi.org/10.1177/21582440251367513>
- Tatpuje, D., Jadhav, V., & Ganbote, A. (2021). Comparative study on selected models of entrepreneurship education. *Sedme (Small Enterprises Development Management & Extension Journal) a Worldwide Window on Msme Studies*, 48(3), 272-284. <https://doi.org/10.1177/09708464211073486>
- Tripathi, S. and Gupta, M. (2021). Indian supply chain ecosystem readiness assessment for industry 4.0. *International Journal of Emerging Markets*, 18(8), 1917-1947. <https://doi.org/10.1108/ijoem-08-2020-0983>
- Wei, C. (2025). Educational practice of ai technology in sports training and competition data visualization. *Journal of Information Systems Engineering & Management*, 10(3), 106-113. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i3.3745>
- Wijaya, A., Ardha, M., Nurhasan, N., Yang, C., Lin, R., & Putro, A. (2024). Exploring the research trend and development of sports science technology in the last 4 decades: systematic review. *Retos*, 61, 655-667. <https://doi.org/10.47197/retos.v61.109306>



Bachelor's Degree Program in Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret, Surakarta Indonesia

## Indonesian Journal of Educational Community Service

E-ISSN: XXXX-XXXX | Volume 1, Issue 1, 2026, pp. 9-19  
Open Access: <https://doi.org/10.20961/ijecs.v1i1.3191>



# Penguatan Pendidikan Karakter melalui Psikoedukasi Adab dan Etika pada Peserta Didik *Boarding School*

Atika Rahmania El Barusi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Psikologi, Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Jakarta, Indonesia

E-mail: [atika.rahmania@uhamka.ac.id](mailto:atika.rahmania@uhamka.ac.id)\*

\*Corresponding Author

Article History: Received: January 13, 2026; Accepted: January 31, 2026; Published: January 31, 2026

### ABSTRAK

Perubahan sosial di era modern membawa dampak pada pergeseran nilai adab dan etika yang semakin sering diabaikan, khususnya di kalangan remaja. Padahal, adab merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter yang tidak dapat dibentuk secara instan, melainkan melalui proses pembiasaan dan pengulangan yang berkelanjutan. Kurangnya pembentukan adab sejak dini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan perilaku pada tahap perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter yang menekankan adab dan etika menjadi kebutuhan yang mendesak, baik dalam konteks adab terhadap diri sendiri, teman, guru, maupun dalam penggunaan media sosial. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Uhamka *Boarding School* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai adab dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang digunakan adalah psikoedukasi melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, dan refleksi diri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan pemahaman konseptual mengenai adab, tetapi juga mampu merefleksikan perilaku personal dan sosial mereka. Kegiatan ini memberikan implikasi positif terhadap penguatan pendidikan karakter, terutama dalam menumbuhkan kesadaran diri, sikap saling menghargai, dan tanggung jawab moral peserta didik sebagai individu yang bermartabat.

**Kata Kunci:** Adab, Etika, Pendidikan Karakter, Psikoedukasi



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the **CC BY-SA** license.

## 1. LATAR BELAKANG

Adab merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter individu yang tercermin dalam cara berpikir, bersikap, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Dalam perspektif psikologi pendidikan, adab tidak hanya dimaknai sebagai kepatuhan terhadap norma atau tata krama, tetapi juga sebagai hasil internalisasi nilai moral yang berperan dalam perkembangan kepribadian, regulasi emosi, serta kemampuan individu dalam menjalin hubungan sosial yang sehat (Shahara & Masyithoh, 2025). Lemahnya pemahaman dan penerapan adab pada seseorang dapat berdampak pada munculnya berbagai permasalahan psikososial, seperti konflik interpersonal, komunikasi yang tidak etis, rendahnya empati, serta kesulitan dalam mengelola emosi.

Masa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai oleh perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional yang signifikan (Speyer et al., 2022). Pada fase ini, individu berada dalam proses pencarian identitas diri dan cenderung sensitif terhadap pengaruh lingkungan sosial, khususnya teman

sebayu. Menurut teori perkembangan psikososial Erikson, remaja berada pada tahap *identity versus role confusion*, di mana nilai, sikap, dan perilaku sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan dinamika kelompok (Bogaerts et al., 2021). Kondisi ini menjadikan remaja sebagai kelompok yang rentan terhadap perilaku menyimpang apabila tidak dibekali dengan pemahaman nilai adab dan etika yang kuat.

Fenomena perilaku sosial pada masa remaja menunjukkan tantangan serius bagi pembentukan adab dan etika di lingkungan sekolah. Beberapa studi menggambarkan bahwa perilaku agresif seperti bullying masih marak terjadi di kalangan siswa (Amelia & Saragih, 2025; Manafe et al., 2023; Kurniawan et al., 2022), dan regulasi emosi yang rendah berkontribusi signifikan terhadap munculnya tindakan tersebut (Ningrum et al., 2019). Selain itu, perkembangan teknologi digital turut menghadirkan tantangan etika baru berupa *cyberbullying*, di mana remaja terlibat dalam penggunaan media sosial yang mengejek, mempermalukan, dan mendiskreditkan orang lain, menunjukkan bahwa aspek komunikasi daring juga perlu mendapat perhatian dalam pendidikan karakter. Di sisi lain, pentingnya perkembangan prososial dan empati dalam membentuk perilaku sosial yang adaptif, serta peran lingkungan keluarga yang suportif dalam mengembangkan nilai-nilai adab sejak dini (Syamsudin & Hadi, 2025).

Adab sebagai bagian dari perilaku moral yang tidak dapat dibentuk secara instan, melainkan melalui proses pembiasaan, pengulangan, dan internalisasi nilai yang konsisten sejak dini. Pembentukan adab dan etika peserta didik tidak terlepas dari proses pembelajaran sosial yang telah dimulai sejak usia dini (Gunadi et al., 2024). Guru memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai penghormatan, empati, dan pengendalian diri melalui pengelolaan kelas yang responsif terhadap perbedaan karakteristik anak (Barusi & Rahimah, 2025).

UHAMKA Boarding School merupakan lembaga pendidikan berasrama yang mengintegrasikan pembelajaran akademik dengan pembinaan karakter dalam satu lingkungan pendidikan terpadu. Sistem pendidikan berasrama menempatkan peserta didik dalam pola kehidupan bersama yang terstruktur, baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun aktivitas keseharian di asrama. Karakteristik lingkungan ini menuntut peserta didik untuk mampu berinteraksi secara sosial dengan berlandaskan nilai adab, etika, dan pengendalian diri guna menciptakan suasana belajar yang harmonis, aman, dan kondusif.

Namun, dalam praktiknya, peserta didik tidak selalu memiliki pemahaman yang utuh mengenai makna adab dalam kehidupan sehari-hari. Adab kerap dipersepsikan sebatas aturan formal atau kewajiban yang harus dipatuhi, bukan sebagai nilai yang perlu disadari dan diinternalisasi (Siroz, 2020). Ketidakseimbangan pemahaman ini dapat memicu munculnya perilaku kurang etis, seperti komunikasi yang tidak menghargai orang lain, rendahnya kepekaan sosial, serta ketidakmampuan memahami dampak perilaku terhadap lingkungan sekitar (Setyorini, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi informal dengan pengelola serta pengasuh asrama UHAMKA Boarding School, ditemukan sejumlah dinamika perilaku sosial peserta didik yang berkaitan dengan penerapan adab dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa peserta didik menunjukkan kecenderungan berkomunikasi dengan bahasa yang kurang santun kepada teman sebayu, kurangnya kepekaan terhadap batasan personal, serta respons emosional yang belum sepenuhnya terkelola ketika menghadapi perbedaan pendapat. Dalam konteks kehidupan asrama, masih dijumpai perilaku yang mencerminkan belum optimalnya pemahaman adab sebagai nilai yang diinternalisasi, melainkan masih dipersepsikan sebatas aturan formal yang harus dipatuhi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan intervensi edukatif yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga reflektif dan partisipatif dengan melibatkan peserta didik secara aktif untuk merefleksikan pengalaman interaksi sehari-hari di lingkungan kelas dan asrama.

Psikoedukasi merupakan salah satu pendekatan preventif dalam psikologi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran diri, serta keterampilan psikososial individu melalui proses edukasi yang terstruktur (Brown, 2018). Psikoedukasi tentang adab menjadi relevan untuk diberikan kepada peserta didik di lingkungan *boarding school*, karena mampu menjembatani pemahaman kognitif, afektif, dan perilaku secara simultan. Melalui psikoedukasi, peserta didik diajak

untuk memahami makna adab secara lebih mendalam, merefleksikan perilaku sehari-hari, serta mengembangkan empati dan tanggung jawab sosial.

Sejumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya telah menunjukkan bahwa psikoedukasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai karakter, etika, dan perilaku prososial di lingkungan sekolah (Japar et al., 2022; Jafar et al., 2024; Nurasih et al., 2024). Namun, sebagian besar kegiatan tersebut masih berfokus pada konteks sekolah non-berasrama dan menekankan aspek normatif, sehingga belum secara spesifik mengkaji penguatan adab melalui pendekatan reflektif dan partisipatif pada lingkungan *boarding school*.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan psikoedukasi dengan tema "*Beradab Sebelum Hebat: Membangun Karakter dan Etika*" dilaksanakan di UHAMKA *Boarding School* sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pentingnya adab sebagai pondasi utama dalam pembentukan karakter, sekaligus sebagai upaya preventif dalam meminimalisasi permasalahan sosial dan psikologis di lingkungan sekolah dan asrama. Diharapkan, melalui kegiatan ini, peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai adab dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten.

## **2. METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Minggu, 23 November 2025, bertempat di Uhamka *Boarding School*. Peserta kegiatan adalah 30 siswa-siswi tingkat SMP dan SMA. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah psikoedukasi dengan pendekatan edukatif dan interaktif. Bentuk kegiatan meliputi ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab untuk menggali pemahaman serta pengalaman siswa, serta ice breaking dan permainan reflektif guna menciptakan suasana yang nyaman dan partisipatif. Selain itu, terdapat simulasi peran (*role play*) untuk membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai positif yang dibahas. Media yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi presentasi (PowerPoint) dan permainan edukatif. Kegiatan berlangsung selama kurang lebih dua jam. Pada akhir sesi, peserta diminta untuk menuliskan refleksi berupa tiga perilaku positif yang ingin mereka perbaiki sebagai bentuk komitmen pribadi terhadap perubahan sikap dan perilaku.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan edukasi adab di UHAMKA *Boarding School* menunjukkan sejumlah temuan penting yang relevan dengan tujuan pendidikan karakter peserta didik. Hasil observasi selama kegiatan berlangsung memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik awalnya memahami adab sebatas aturan sopan santun yang bersifat normatif dan eksternal. Namun, setelah proses penyampaian materi, diskusi, dan refleksi bersama, peserta didik mulai menunjukkan pemahaman bahwa adab berkaitan erat dengan kesadaran diri, pengendalian perilaku, serta tanggung jawab personal. Pembahasan yang diberikan, difokuskan pada adab terhadap diri sendiri, teman sebaya, guru, serta penggunaan media sosial, sebagai upaya membangun karakter peserta didik yang seimbang secara kognitif, emosional, dan sosial.

*Boarding school* dipandang sebagai lingkungan pembelajaran yang berpotensi kuat dalam pembentukan karakter peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa program pendidikan karakter di *boarding school* tidak hanya disampaikan lewat kurikulum formal, tetapi juga hidup melalui budaya harian, pembiasaan nilai moral, serta interaksi sosial intens di asrama (Nurdiansyah & Hanif 2025; Tang et al., 2024). Pola ini mencakup pembiasaan disiplin, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap orang lain yang mencerminkan internalisasi nilai adab dan etika secara mendalam. Hasil studi lain juga menegaskan bahwa *boarding school* dapat menjadi model efektif pendidikan karakter yang konsisten karena keterlibatan guru, pengasuh asrama, dan peserta didik dalam membangun rutinitas karakter unggul yang adaptif terhadap tantangan kehidupan bersama (Yusuf, 2024; Mahmud et al., 2022).



Gambar 1. Penyampaian materi Adab

### **Adab terhadap Diri Sendiri**

Dalam sesi diskusi terungkap bahwa sebagian peserta didik masih kurang memperhatikan aspek kedisiplinan personal dan perawatan diri, yang menunjukkan bahwa adab terhadap diri sendiri belum sepenuhnya dipahami sebagai bagian dari tanggung jawab personal dan pembentukan karakter. Beberapa peserta didik mengungkapkan kebiasaan berbicara kasar, meremehkan diri sendiri, hingga perilaku yang berpotensi menyakiti diri secara verbal maupun emosional, yang kerap dianggap sebagai hal biasa dalam interaksi sehari-hari. Temuan ini mengindikasikan bahwa adab terhadap diri sendiri tidak hanya berkaitan dengan aspek fisik, tetapi juga mencakup sikap menghargai diri, menjaga kesehatan mental, serta mengelola emosi secara adaptif (Herawati & Adab, 2024).

Dalam perspektif psikologi perkembangan, kondisi tersebut berkaitan erat dengan perkembangan *self-regulation*, yaitu kemampuan individu dalam mengelola dorongan, emosi, pikiran, serta kebiasaan agar selaras dengan nilai dan tujuan jangka panjang (Schunk & Zimmerman, 2012). Remaja yang belum memiliki regulasi diri yang matang cenderung menunjukkan perilaku impulsif, penggunaan bahasa yang agresif, serta pengabaian terhadap rutinitas dasar (Steinberg et al., 2018; Nigg, 2017) yang sejatinya berperan penting dalam pembentukan citra diri, rasa tanggung jawab, dan kesiapan akademik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan regulasi diri pada remaja berkorelasi dengan meningkatnya perilaku bermasalah, termasuk agresivitas verbal, kesulitan mengelola stres, serta rendahnya kesadaran diri (*self-awareness*) (Perry et al., 2018).

Lebih lanjut, adab terhadap diri sendiri juga berkaitan dengan konsep *self-compassion*, yaitu kemampuan individu untuk memperlakukan dirinya dengan sikap peduli, tidak menyakiti diri secara verbal maupun emosional, serta memahami keterbatasan diri tanpa melakukan penilaian yang merendahkan (Neff, 2023). Dalam konteks *boarding school*, tekanan akademik, aturan yang ketat, serta dinamika relasi sosial dapat meningkatkan risiko munculnya ekspresi emosi negatif apabila tidak diimbangi dengan keterampilan regulasi emosi yang memadai. Oleh karena itu, perilaku berbicara kasar atau meremehkan diri dapat dipahami sebagai bentuk coping yang kurang adaptif dalam menghadapi tuntutan lingkungan (Priarni et al., 2024). Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pembahasan mengenai adab terhadap diri sendiri mendorong peserta didik untuk merefleksikan kebiasaan sehari-hari yang selama ini kerap dianggap sepele, seperti pengelolaan waktu, kesiapan menjalani aktivitas harian, sikap terhadap tugas, serta kontrol terhadap ucapan dan perilaku.

### **Adab terhadap Teman**

Pada aspek adab terhadap teman sebaya, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya empati dan komunikasi yang positif dalam interaksi

sosial. Melalui diskusi interaktif, peserta didik diajak untuk membedakan antara perilaku bercanda yang sehat dengan perilaku perundungan, khususnya dalam bentuk ejekan verbal yang menysar kondisi fisik, karakter personal, maupun status sosial teman sebaya. Dalam proses tersebut, sejumlah peserta didik secara terbuka mengungkapkan pengalaman mereka, baik sebagai korban maupun sebagai pelaku perilaku yang mengarah pada perundungan.

Temuan ini menunjukkan bahwa perilaku mengejek dan merendahkan teman masih cukup kuat muncul dalam interaksi sehari-hari di lingkungan *boarding school*. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa lingkungan pendidikan berasrama memiliki dinamika kelompok yang intens, sehingga berpotensi memunculkan relasi kuasa, perilaku agresi verbal, dan normalisasi ejekan sebagai bentuk interaksi sosial (Ramli et al., 2024; Nugroho et al., 2021). Dalam banyak kasus, perilaku perundungan verbal sering kali tidak disadari oleh pelaku karena dianggap sebagai candaan, padahal memiliki dampak psikologis yang signifikan bagi korban, seperti menurunnya harga diri, rasa aman, dan kesejahteraan emosional (Hassan et al., 2024; Freska & Kep, 2023; Sirait, 2023).

Diskusi mengenai adab terhadap teman sebaya dalam kegiatan psikoedukasi ini membantu peserta didik memahami bahwa komunikasi verbal dan nonverbal memiliki konsekuensi psikologis terhadap orang lain. Kesadaran ini merupakan bagian penting dari perkembangan empati, yaitu kemampuan untuk memahami dan merasakan kondisi emosional orang lain. Empati berperan sebagai faktor protektif terhadap munculnya perilaku agresif dan perundungan pada remaja (Deng et al, 2021). Dengan meningkatnya empati, individu cenderung lebih mampu mengendalikan impuls agresif dan mempertimbangkan dampak perilakunya terhadap orang lain.

Selain itu, hasil kegiatan menunjukkan bahwa proses refleksi bersama mendorong peserta didik untuk mengevaluasi kembali norma sosial yang selama ini berlaku dalam kelompok pertemanan mereka. Peserta didik mulai menyadari bahwa perilaku mengejek fisik atau merendahkan teman, meskipun dilakukan secara berulang dan dianggap lumrah, tetap bertentangan dengan nilai adab dan etika sosial. Hal ini mendukung temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa intervensi psikoedukasi berbasis refleksi dan diskusi kelompok efektif dalam mengubah persepsi remaja terhadap perilaku perundungan dan meningkatkan keterampilan sosial yang adaptif (Putra & Hartini, 2024). Dalam konteks *boarding school*, internalisasi adab terhadap teman sebaya memiliki peran strategis dalam membentuk iklim sosial yang sehat dan suportif. Lingkungan asrama yang menuntut interaksi intensif membutuhkan kemampuan komunikasi yang beradab, empati, serta penghargaan terhadap perbedaan individu.

### **Adab terhadap Guru**

Pembahasan mengenai adab terhadap guru memunculkan refleksi peserta didik mengenai makna menghormati ilmu dan figur pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih menampilkan sikap kurang responsif terhadap guru, seperti tidak memberikan perhatian penuh atau bersikap acuh dalam interaksi pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa adab terhadap guru belum sepenuhnya dipahami sebagai bagian dari kesadaran sosial.

Sikap beradab terhadap guru berkaitan erat dengan *social awareness*, yaitu kemampuan individu untuk memahami peran sosial orang lain dan menyesuaikan perilaku sesuai dengan konteks interaksi yang berlangsung (Hadi, 2011). Peserta didik yang memiliki kesadaran sosial yang berkembang cenderung mampu menghargai otoritas akademik, memperhatikan proses pembelajaran, serta membangun hubungan yang positif dengan pendidik. Sebaliknya, rendahnya kesadaran sosial dapat tercermin dalam perilaku acuh atau kurangnya keterlibatan dalam kegiatan belajar mengajar (Abdullah & Heriady, 2024).

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kualitas hubungan antara peserta didik dan guru berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan belajar (*student engagement*) dan motivasi akademik (Fuertes et al., 2023; Marlina & Hananto, 2023; Descals-Tomás et al., 2021; Zurriyati & Mudjiran, 2021). Sikap tidak responsif terhadap guru bukan hanya berdampak pada efektivitas pembelajaran, tetapi juga dapat menghambat proses internalisasi nilai-nilai akademik

dan karakter yang seharusnya terbentuk melalui interaksi pedagogis (Mulyawati et al., 2024). Melalui proses psikoedukasi, peserta didik didorong untuk memahami bahwa adab terhadap guru tidak semata-mata bersifat formal atau normatif, tetapi mencerminkan penghargaan terhadap ilmu pengetahuan dan proses belajar itu sendiri. Refleksi ini membantu peserta didik menyadari bahwa sikap beradab terhadap pendidik berkontribusi pada terciptanya iklim pembelajaran yang kondusif, meningkatkan kualitas interaksi akademik, serta mendukung perkembangan sosial dan moral peserta didik.

### **Adab dalam Penggunaan Media Sosial**

Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk perilaku tidak beradab dalam penggunaan media sosial, seperti mengejek, mempermalukan, serta membandingkan diri secara berlebihan dengan orang lain. Dalam sesi diskusi, peserta didik mengungkapkan bahwa praktik tersebut kerap muncul dalam bentuk pembuatan *meme* menggunakan foto teman yang kemudian dibagikan ke grup percakapan, serta pemberian komentar negatif atau *hate comment* pada konten media sosial yang sedang menjadi tren. Perilaku ini sering kali dianggap sebagai candaan atau bentuk hiburan, tanpa disadari berpotensi melukai perasaan orang lain dan berdampak negatif pada relasi sosial.

Edukasi mengenai adab digital mendorong peserta didik untuk lebih reflektif dalam menggunakan media sosial serta memahami bahwa interaksi daring memiliki konsekuensi psikologis yang nyata. Dalam perspektif psikologi sosial, perilaku mengejek dan mempermalukan di ruang digital dapat dipahami sebagai bentuk *online disinhibition effect*, yaitu kecenderungan individu untuk mengekspresikan perilaku yang lebih agresif atau kurang empatik karena merasa terlindungi oleh jarak dan anonimitas dunia maya (Charaschanya, 2017). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam perundungan daring (*cyberbullying*), baik sebagai pelaku maupun korban, berkaitan dengan meningkatnya kecemasan, stres emosional, dan penurunan harga diri (Ni'mah, 2023). *Cyberbullying* adalah bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, atau platform daring lainnya, yang melibatkan perilaku menyerang, mengejek, mempermalukan, atau mengintimidasi individu secara berulang (Akrim & Sulasmi 2020). Bentuk perundungan ini sering kali sulit terdeteksi dan dihentikan karena terjadi di ruang virtual yang tidak memiliki batasan waktu dan tempat, serta dapat dengan cepat menyebar ke audiens yang lebih luas. Kondisi tersebut menyebabkan dampak psikologis *cyberbullying* cenderung lebih persisten, mengingat korban dapat terus terpapar konten negatif tanpa memiliki ruang aman untuk menghindarinya

Lebih lanjut, kebiasaan membandingkan diri secara berlebihan dengan orang lain di media sosial juga berkontribusi terhadap munculnya perasaan tidak puas terhadap diri sendiri. Hal ini dapat dijelaskan dengan teori *social comparison*, paparan konten ideal di media sosial dapat memperkuat evaluasi diri yang negatif, terutama pada remaja yang masih berada dalam tahap pencarian identitas (McComb et al., 2023). Dalam konteks ini, adab digital tidak hanya berkaitan dengan etika berkomunikasi, tetapi juga dengan kemampuan menjaga kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu, para peserta didik dapat mempergunakan media sosial dengan bijak, bahkan dapat menggunakan media sosial yang sehat. Edukasi adab digital menekankan pentingnya penggunaan media sosial secara terkontrol dan reflektif. Peserta didik diarahkan untuk dapat membatasi durasi penggunaan media sosial, menyeimbangkan aktivitas daring dengan kegiatan luring yang mendukung kesehatan mental, serta bersikap selektif terhadap konten yang berpotensi memicu perbandingan sosial negatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menjaga kesejahteraan psikologis dan mendorong terbentuknya regulasi diri dalam berinteraksi di ruang digital.



Gambar 2. Diskusi dan Refleksi Peserta Didik dalam Kegiatan Edukasi Adab

### Implikasi Pendidikan Karakter

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa edukasi adab yang dirancang berdasarkan kebutuhan institusional dan disampaikan secara reflektif mampu menjadi sarana efektif dalam pendidikan karakter peserta didik. Internalisasi adab tidak hanya memperkuat nilai moral, tetapi juga mendukung perkembangan aspek psikologis. Adab itu ibarat kata seperti magnet, artinya semakin baik adabmu, maka semakin banyak kebaikan yang mendekat.

Pendidikan pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik secara utuh. Namun, dalam praktik pendidikan formal, keberhasilan peserta didik masih sering diukur berdasarkan capaian kognitif, seperti nilai akademik dan prestasi belajar, sementara aspek karakter dan adab belum menjadi perhatian utama (Hamka et al., 2024; Noer & Sarumpaet, 2017). Kondisi ini berpotensi melahirkan individu yang unggul secara intelektual, tetapi lemah dalam pengendalian diri, empati, serta kepekaan sosial.

Dalam perspektif psikologi pendidikan, karakter merupakan hasil dari proses internalisasi nilai yang memengaruhi cara individu berpikir, bersikap, dan berperilaku dalam berbagai situasi (Gunawan & Sari, 2018). Pendidikan karakter bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan non-kognitif, seperti *self-control*, empati, tanggung jawab, dan kesadaran sosial, yang berperan penting dalam keberhasilan akademik maupun kehidupan sosial. Berbagai kajian menunjukkan bahwa kemampuan-kemampuan tersebut berkaitan erat dengan kesejahteraan psikologis, relasi interpersonal yang sehat, serta kesiapan individu menghadapi tantangan perkembangan (Niu et al., 2023; Afif, 2022; Orkibi & Ronen, 2017).

Konsep adab dalam nilai-nilai Islam memiliki kesesuaian yang kuat dengan tujuan pendidikan karakter dalam psikologi. Adab tidak hanya dipahami sebagai aturan sopan santun, tetapi sebagai landasan moral yang mengarahkan penggunaan ilmu pengetahuan agar bernilai dan bermanfaat. Ilmu tanpa adab diibaratkan seperti pohon tanpa akar, yang tidak memiliki kekuatan untuk tumbuh dan memberi manfaat secara berkelanjutan. Oleh karena itu, adab menjadi fondasi penting agar proses pendidikan tidak berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian peserta didik (Kusworo & Zulham, 2025). Kegiatan ini dapat menjadi salah satu sarana efektif dalam penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah dan asrama. Dengan demikian, adab dapat diposisikan sebagai fondasi strategis dalam pembentukan karakter peserta didik di lingkungan *boarding school*.

### KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui psikoedukasi dengan tema “Ketika Adab Bicara, Ilmu Ikut Menghormat” di Uhamka *Boarding School*, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan memperoleh antusiasme dan respons yang positif dari para peserta didik tingkat SMP dan SMA. Peserta menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi, keterbukaan dalam

- menyampaikan pengalaman personal, serta kesadaran diri terhadap pentingnya adab dan etika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pihak sekolah dan pengelola Uhamka *Boarding School* menilai bahwa kegiatan psikoedukasi adab relevan dengan kebutuhan pembinaan karakter peserta didik di lingkungan sekolah dan asrama, serta berpotensi untuk dikembangkan dalam bentuk kegiatan lanjutan yang melibatkan unsur pendidik dan pendamping asrama.
  3. Kegiatan lanjutan belum dapat dilaksanakan dalam program ini karena masih diperlukan asesmen kebutuhan yang lebih mendalam, khususnya terkait penguatan peran guru dan pendamping dalam pembiasaan nilai adab dan etika secara berkelanjutan di lingkungan *boarding school*.

## REKOMENDASI

Untuk mencapai penguatan pendidikan karakter yang berkelanjutan dan inklusif, kegiatan psikoedukasi adab tidak dapat dilakukan secara insidental dan terbatas pada satu pihak saja. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara perguruan tinggi, pihak sekolah, pengelola asrama, serta pemangku kepentingan terkait dalam merancang program pembinaan karakter yang terintegrasi. Selain itu, pelaksanaan asesmen kebutuhan terhadap peserta didik dan tenaga pendidik direkomendasikan sebagai langkah awal dalam pengembangan program lanjutan yang lebih sistematis dan sesuai dengan konteks psikososial lingkungan sekolah.

## REFERENSI

- Abdullah, H., & Heriady, H. (2024). Analisis Strategi Pengajaran Guru Pai Dalam Meningkatkan Kesadaran Sosial Siswa Di Man Pangkep. *Jurnal Risalah Addariyah: Studies in Islamic Sciences, Education, and Social Community*, 10(2), 76-91.
- Afif, A. H. A. (2022). Hubungan antara kesejahteraan psikologis dengan kontrol diri siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Tanah Laut (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Akrim, A., & Sulasmi, E. (2020). Student perception of cyberbullying in social media. *Talent Development and Excellence*, 12(1), 322-333.
- Amelia, C., & Saragih, A. (2025). Pencegahan Bullying Pada Anak Sekolah Menengah Atas Di SMA Islam Nabilah Kecamatan Batam Kota. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 2(2).
- Barusi, A. R. E., & Rahimah. (2025). Ketika Setiap Anak Berbeda: Tantangan dan Strategi Guru dalam Mengelola Kelas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1922>
- Bogaerts, A., Claes, L., Buelens, T., Verschueren, M., Palmeroni, N., Bastiaens, T., & Luyckx, K. (2021). Identity synthesis and confusion in early to late adolescents: Age trends, gender differences, and associations with depressive symptoms. *Journal of Adolescence*, 87, 106-116. <https://doi.org/10.1016/J.ADOLESCENCE.2021.01.006>
- Brown, N. W. (2018). *Psychoeducational groups: Process and practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315169590>
- Charaschanya, A. (2017). A study of the direct and indirect relationships between online disinhibition and depression and stress being mediated by the frequency of cyberbullying from victim and perpetrator perspectives.
- Deng, X., Yang, J., & Wu, Y. (2021). Adolescent empathy influences bystander defending in school bullying: A three-level meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 12, 690898. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.690898>
- Descals-Tomás, A., Rocabert-Beut, E., Abellán-Roselló, L., Gómez-Artiga, A., & Doménech-Betoret, F. (2021). Influence of teacher and family support on university student motivation and engagement. *International journal of environmental research and public health*, 18(5), 2606. <https://doi.org/10.3390/ijerph18052606>

- Freska, N. W., & Kep, M. (2023). *Bullying dan kesehatan mental remaja*. CV. Mitra Edukasi Negeri.
- Fuertes, H., Evangelista Jr, I., Marcellones, I. J., & Bacatan, J. (2023). Student engagement, academic motivation, and academic performance of intermediate level students. *International Journal of Novel Research in Education and Learning*, 10(1), 133-149.
- Gunadi, A. S., Tini, W., & Awaludin, L. (2024). Persepsi masyarakat mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini dalam pembentukan adab. *Journal of Islamic Early Childhood Education (JOIECE): PIAUD-Ku*, 3(2), 62-71. <https://doi.org/10.54801/piaudku.v3i2>.
- Gunawan, I., & Sari, D. N. (2018, December). The internalization of character values to students: A descriptive study. In *International Conference on Education and Technology (ICET 2018)* (pp. 216-218). Atlantis Press.
- Hadi, S. H. S. (2011). Pembelajaran sosial emosional sebagai dasar pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Teknodik*, 227-240.
- Hamka, M., Handrianto, B., & Agusman, A. (2024). Adab sebagai Jembatan antara Ilmu dan Amal dalam Pembentukan Karakter Siswa: Adab as a Bridge between Knowledge and Deeds in Shaping Students' Character. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 132-142.
- Hassan, S. S., Noaman Malek, M. G., & Sayed, Y. M. (2024). Effect of School Bullying on Physical Health, Psychological Wellbeing and self-esteem among Adolescents. *Tanta Scientific Nursing Journal*, 35(4).
- Herawati, N., & Adab, P. (2024). Pemberdayaan psikologis keluarga seri kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis. Penerbit Adab.
- Jafar, E. S., Afiva, A. Z., Ruhana, R., Nadhirah, A. Y. F., & Mutiara, A. (2024). Implementasi Psikoedukasi Empat Kata Ajaib Untuk Meningkatkan Etika Sosial Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pertiwi Makassar. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(3), 314-320.
- Japar, M., Asih, S. S., & Rifki, Z. Z. (2022). Implementasi Psikoedukasi Untuk Meningkatkan Penanaman Sikap Peduli Sosial Pada Siswa SMP Islam Sarbini Grabag. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 825-831.
- Kurniawan, A. Y., Ayuningtyas, D. W., Aurelia, M., & Handoko, D. (2022, October). Penyuluhan Pencegahan Bullying Terhadap Kalangan Pelajar SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Kusworo, S., & Zulham, Z. (2025). Teacher's Personality Competence in Improving Student Learning Manners. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 7(1), 34-52. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i1.6827>
- Mahmud, M., Hanif, M., & Hidayatullah, M. F. (2022). Character Education Strategy at Boarding School. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 51-63. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i1.1822>
- Manafe, H. A., Kaluge, A. H., & Niha, S. S. (2023). Bentuk dan faktor penyebab bullying: studi mengatasi bullying di madrasah aliyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 481-491. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1176>
- Marlina, R., & Hananto, H. (2023). Pengaruh Penerapan Peer Teaching terhadap Tingkat Keterlibatan (Student Engagement), Motivasi, dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Global Prestasi pada Materi Trigonometri. *Academy of Education Journal*, 14(2), 873-889.
- McComb, C. A., Vanman, E. J., & Tobin, S. J. (2023). A meta-analysis of the effects of social media exposure to upward comparison targets on self-evaluations and emotions. *Media Psychology*, 26(5), 612-635. <https://doi.org/10.1080/15213269.2023.2180647>
- Mulyawati, S. S., Nugraha, M. S., Aliyah, A., & Yani, A. (2024). Internalisasi Nilai-nilai Karakter melalui Pengelolaan Kelas pada Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah: Internalization of Character Values through Classroom Management in the Teaching of Islamic Cultural History (SKI) at Madrasah Tsanawiyah. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 93-107. <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i2.93>
- Neff, K. D. (2023). Self-compassion: Theory, method, research, and intervention. *Annual review of psychology*, 74(1), 193-218. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-032420-031047>
- Ni'mah, S. A. (2023, July). Pengaruh cyberbullying pada kesehatan mental remaja. In *Prosiding Seminar Sastra Budaya dan Bahasa (SEBAYA)* (Vol. 3, pp. 329-338).

- Nigg, J. T. (2017). Annual Research Review: On the relations among self-regulation, self-control, executive functioning, effortful control, cognitive control, impulsivity, risk-taking, and inhibition for developmental psychopathology. *Journal of child psychology and psychiatry*, 58(4), 361-383. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12675>
- Ningrum, R. E. C., Matulesy, A., & Rini, R. A. P. (2019). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan regulasi emosi dengan kecenderungan perilaku bullying pada remaja. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 15(1), 124. <https://doi.org/10.32528/ins.v15i1.1669>
- Niu, J., Jin, C., & Meng, L. (2023). The structural relations of self-control, empathy, interpersonal trust, friendship quality, and mental well-being among adolescents: a cross-national comparative study in China and Canada. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 1-11. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-02468-2>
- Noer, M. A., & Sarumpaet, A. (2017). Konsep adab peserta didik dalam pembelajaran menurut az-zarnuji dan implikasinya terhadap pendidikan karakter di Indonesia. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 181-208.
- Nugroho, S., Handoyo, S., & Hendriani, W. (2021). Psychological Dynamics In The Changing Of Bullying Victims Into Bullies At Student In Islamic Boarding School. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 7(2), 151-160. <https://doi.org/10.19109/psikis.v7i2.7749>
- Nurasiah, S. P., Sapitri, D., Kamalah, L. L., Bahri, A. F., Zikri, F., Median, M. F., ... & Nisa, S. K. (2024). Psikoedukasi Sebagai Pendidikan Karakter Sosial Bebas Bullying. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Adi Dharma)*, 3(1), 160-166.
- Nurdiansyah, M. H. D., & Hanif, M. (2025). Penanaman Karakter Melalui Pendekatan Sosiologi Pendidikan Pada Siswa Asrama Insan Cendikia Boarding School (Icbs) Min 1 Banyumas. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama (JISA)*, 8(2), 87-105.
- Orkibi, H., & Ronen, T. (2017). Basic psychological needs satisfaction mediates the association between self-control skills and subjective well-being. *Frontiers in psychology*, 8, 936. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00936>
- Perry, N. B., Calkins, S. D., Dollar, J. M., Keane, S. P., & Shanahan, L. (2018). Self-regulation as a predictor of patterns of change in externalizing behaviors from infancy to adolescence. *Development and psychopathology*, 30(2), 497-510. <https://doi.org/10.1017/S0954579417000992>
- Priarni, R., Rosidi, A., & Listya, S. D. (2024). Implementasi Strategi Coping Stress dalam Upaya Mengatasi Perilaku Bullying di Pondok Pesantren Al-Hikmah Gedanganak Ungaran. *Cakrawala: Jurnal Kajian Manajemen Pendidikan Islam dan Studi Sosial*, 8(2), 134-151.
- Putra, G. B., & Hartini, N. (2024). Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Sosial Remaja: Program Intervensi Komunitas. *Jurnal Diversita*, 10(1), 20-27.
- Ramli, S., Handoko, Y., & Ainina, N. M. (2024). The dynamics of bullying in Islamic Boarding Schools: an analysis of the causal factors and their impacts. *Indonesian Journal of Islamic Religious Education*, 2(2), 115-126.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2012). Self-regulation and learning. *Handbook of Psychology, Second Edition*, 7.
- Setyorini, M. (2024). Adab di Atas Ilmu: Sebuah Tinjauan Literatur. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(02), 305-310.
- Shahara, N. A., & Masyithoh, S. (2025). Adab Guru dan Murid sebagai Refleksi Akhlak Islami: Implikasi terhadap Pembentukan Lingkungan Belajar Beretika. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 739-747.
- Sirait, P. N. S. (2023). Mengeksplorasi pengalaman psikologis remaja korban bullying. *Wacana Psikokultural*, 1(01), 53-62.
- Siroz, A. (2020). *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Kedisiplinan*. Penerbit Adab.
- Speyer, L. G., Hall, H. A., Ushakova, A., Luciano, M., Auyeung, B., & Murray, A. L. (2022). Within-person relations between domains of socio-emotional development during childhood and adolescence. *Research on Child and Adolescent Psychopathology*, 50(10), 1261-1274. <https://doi.org/10.1007/s10802-022-00933-1>

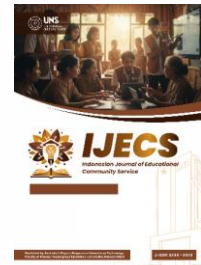
- Steinberg, L., Icenogle, G., Shulman, E. P., Breiner, K., Chein, J., Bacchini, D., ... & Takash, H. M. (2018). Around the world, adolescence is a time of heightened sensation seeking and immature self-regulation. *Developmental science*, 21(2), e12532. <https://doi.org/10.1111/desc.12532>
- Syamsudin, F., & Hadi, M. S. (2025). Pengaruh Pendidikan Karakter, Keterampilan Sosial, dan Lingkungan Keluarga terhadap Perilaku Prososial Siswa Sekolah Dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1327-1332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6869>
- Tang, A., Aji, A. P., & Bachtar, A. (2024). Membentuk Karakter Unggul dengan Sistem Boarding School di Muhammadiyah Boarding School (MBS) Sorong. *Journal of Education Research*, 5(4), 5711-5721.
- Yusuf, I. A. (2024). Ragam Model Penanaman Karakter di Satuan Lembaga Pendidikan (Pesantren, Madrasah dan Sekolah). *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 85-104.
- Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap keterlibatan siswa dalam belajar (student engagement) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1555-1563. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889>



Bachelor's Degree Program in Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret, Surakarta Indonesia

## Indonesian Journal of Educational Community Service

E-ISSN: XXXX-XXXX | Volume 1, Issue 1, 2026, pp. 20-26  
Open Access: <https://doi.org/10.20961/ijecs.v1i1.3205>



# Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama

Supurwoko<sup>1</sup>, Dimas David Suryakusuma<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[Supurwoko@staff.uns.ac.id](mailto:Supurwoko@staff.uns.ac.id)\*, <sup>2</sup>[dimasdavidss4@student.uns.ac.id](mailto:dimasdavidss4@student.uns.ac.id)

\*Corresponding Author

Article History: Received: January 15, 2026; Accepted: January 31, 2026; Published: January 31, 2026

### ABSTRAK

Permasalahan rendahnya hasil belajar IPA dan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 1 Mojolaban membutuhkan solusi pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan dan mendampingi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan permainan Bingo. Metode pelaksanaan meliputi tahap koordinasi, pelatihan guru, pendampingan penerapan di kelas, serta evaluasi. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojolaban pada siswa kelas VIII dengan materi pokok Struktur dan Fungsi Sel. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa model TGT-Bingo berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Rata-rata hasil belajar kognitif kelas yang didampingi mencapai 83,03, lebih tinggi dibandingkan kelas pembanding (59,94). Selain itu, teramati peningkatan partisipasi dan keberanian siswa dalam berdiskusi serta menjawab pertanyaan, yang mengindikasikan penguatan rasa percaya diri. Umpan balik dari guru mitra sangat positif terhadap keefektifan dan kepraktisan model ini. Simpulan kegiatan ini adalah model TGT berbasis Bingo layak diadopsi sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan prestasi kognitif tetapi juga membangun karakter percaya diri siswa.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT), Bingo, Hasil Belajar IPA, Rasa Percaya Diri, Sekolah Menengah Pertama



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the **CC BY-SA** license.

## 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi peran krusial dalam pembentukan kepribadian yang mampu dan siap bersaing di berbagai bidang kehidupan. Di antara sasaran pokok pendidikan adalah melengkapi siswa dengan ilmu pengetahuan, kemampuan praktis, serta pola pikir yang esensial untuk mengatasi persoalan dunia yang kian rumit. Pendidikan pada dasarnya adalah proses yang bertujuan mengoptimalkan potensi yang ada pada setiap individu, terutama siswa, guna menciptakan generasi unggul yang kaya akan kualitas diri, wawasan intelektual, dan etika yang kokoh, didasari oleh prinsip-prinsip keimanan serta ketakwaan sebagai modal utama dalam menghadapi dinamika kehidupan (Aminah *et al.*, 2022). Pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dalam proses suatu pembelajaran, yang mencakup aspek akademik dan non-akademik, dengan sasaran utama untuk memajukan pengetahuan, sikap, serta perilaku siswa menjadi lebih optimal (Annisah *et al.*, 2020).

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), aktivitas belajar mengajar berperan sebagai landasan yang krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan yang kuat, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik khusus karena menuntut siswa untuk memahami konsep secara komprehensif serta melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam mencari solusi atas permasalahan yang berhubungan dengan fenomena alam, maka pengajaran IPA kerap kali membutuhkan strategi kreatif agar siswa mampu menyerap materi secara efektif.

Berdasarkan Mariana & Praginda (2009), pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak terbatas pada penyampaian pengetahuan semata, melainkan juga bertujuan melatih siswa dalam berpikir kritis serta menyelesaikan masalah melalui metode saintifik. Namun dalam praktiknya di lapangan, seperti yang teramati di SMP Negeri 1 Mojolaban, pembelajaran IPA kerap dihadapkan pada kendala. Kendala utama adalah masih dominannya penerapan model pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana siswa cenderung menerima pengetahuan secara pasif (Nurwidodo *et al.*, 2022). Akibatnya, banyak siswa menganggap pembelajaran IPA rumit dan monoton, sehingga minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi rendah.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada capaian belajar siswa. Seperti yang diungkapkan Safira *et al.* (2020), capaian belajar IPA siswa seringkali masih relatif rendah dan banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data awal dari guru mitra di SMP Negeri 1 Mojolaban juga mengindikasikan hal serupa, di mana sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mencapai standar ketuntasan pada materi-materi tertentu. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan, yang akhirnya membuat kontribusi aktif siswa dalam kegiatan belajar menjadi sangat minim.

Berdasarkan Manapa & Mautang (2024), pendekatan pembelajaran yang monoton dan minim interaksi tidak hanya berdampak pada rendahnya penguasaan konsep, tetapi juga berpotensi menurunkan tingkat kepercayaan diri siswa. Kondisi serupa teridentifikasi di SMP Negeri 1 Mojolaban. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa cenderung bersikap pasif, kurang bersemangat, dan tampak enggan untuk terlibat secara aktif dalam diskusi kelas.

Rendahnya kepercayaan diri ini merupakan masalah lain yang perlu ditangani secara serius. Menurut Asiyah *et al.* (2019), kepercayaan diri siswa yang rendah sering kali termanifestasi dalam kegiatan pembelajaran, di mana siswa ragu-ragu untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat meskipun telah diberi kesempatan. Fenomena ini juga tampak di kelas-kelas IPA mitra, di mana sebagian siswa masih menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada teman sekelas saat mengerjakan tugas, alih-alih percaya pada kemampuan diri sendiri. Rendahnya kepercayaan diri ini bukan hanya menghambat partisipasi aktif, tetapi juga secara signifikan mempengaruhi keberanian siswa dalam mengeksplorasi konsep dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Temuan mengenai rendahnya kepercayaan diri tersebut menjadi perhatian utama, mengingat peran sentralnya dalam kesuksesan belajar. Sari & Purwaningsih (2018) menjelaskan bahwa dalam konteks pembelajaran, percaya diri merupakan rasa yakin terhadap kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas dan mengambil keputusan. Keyakinan ini menjadi fondasi bagi siswa untuk menghadapi tantangan, mempertahankan pendapat, serta berani mencoba hal-hal baru. Sebaliknya, siswa dengan percaya diri rendah cenderung diliputi keraguan, enggan berpartisipasi, dan kesulitan mencapai potensi belajar yang optimal. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah mitra tidak akan maksimal tanpa secara simultan membangun dan memperkuat kepercayaan diri peserta didik.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ganda yang dihadapi SMP Negeri 1 Mojolaban, dibutuhkan suatu strategi pengajaran yang interaktif, berorientasi pada siswa (*student-centered*), dan mampu membangun suasana belajar yang positif. Strategi tersebut harus dapat mendorong partisipasi aktif, memperkuat kepercayaan diri, sekaligus memfasilitasi pemahaman konseptual yang mendalam. Dalam rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, tim pengabdian menawarkan solusi berupa penerapan model pembelajaran kooperatif inovatif yang diintegrasikan dengan media permainan edukatif.

Solusi yang diusulkan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini dipilih karena telah banyak diaplikasikan dan terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif (Marlita *et al.*, 2023). Sebagai model pembelajaran kooperatif, TGT memadukan elemen kerja sama dalam tim yang heterogen dengan semangat kompetisi sehat melalui turnamen. Struktur ini dirancang untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam diskusi, saling bertukar pengetahuan, dan berkolaborasi menyelesaikan tugas. Suasana turnamen yang menyenangkan diharapkan dapat mengurangi kecemasan siswa dan menumbuhkan keberanian untuk berpendapat.

Model TGT dan secara khusus menargetkan peningkatan kepercayaan diri. Kegiatan pengabdian ini mengintegrasikannya dengan permainan edukatif Bingo untuk mengoptimalkan dampak model TGT. Penggunaan media permainan seperti Bingo berperan penting dalam mengubah penyajian materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan menyenangkan (Oktiani & Hastuti, 2020). Dalam desain kegiatan, Bingo diintegrasikan ke dalam sintaks turnamen TGT, di mana soal-soal latihan atau pertanyaan konseptual disajikan dalam format permainan yang atraktif. Pendekatan ini tidak hanya dimaksudkan untuk memperdalam pemahaman materi, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang minim tekanan, penuh antusiasme, dan mendorong partisipasi tanpa rasa takut salah.

Kolaborasi TGT dan Bingo dipandang sebagai solusi yang komprehensif. Radoti *et al.* (2023) menyatakan bahwa permainan Bingo dapat meningkatkan minat, rasa percaya diri, dan keterlibatan aktif siswa. Ashara & Khoiriyah (2020) juga menegaskan bahwa Bingo memberi ruang bagi siswa untuk lebih berani menjawab pertanyaan. Berlandaskan pada efektivitas yang telah teruji tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menerapkan dan mendampingi penerapan model pembelajaran TGT yang dilengkapi permainan Bingo di SMP Negeri 1 Mojolaban. Tujuan utamanya adalah untuk membantu meningkatkan hasil belajar kognitif IPA sekaligus membangun kepercayaan diri siswa melalui pengalaman belajar yang kooperatif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah mitra.

## **2. METODE**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan terstruktur, yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode utama yang digunakan adalah pendampingan partisipatif dan pelatihan aplikatif, dengan tujuan agar guru dan siswa di SMP Negeri 1 Mojolaban dapat mengalami dan mengadopsi model pembelajaran inovatif secara langsung.

### **2.1. Waktu dan Tempat**

Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Fokus kegiatan adalah pada siswa Kelas VIII, dengan pertimbangan bahwa mereka telah memiliki dasar-dasar IPA dan siap untuk dikenalkan dengan metode pembelajaran yang lebih kompleks dan interaktif.

### **2.2. Sasaran Kegiatan**

Sasaran utama kegiatan ini adalah:

1. Siswa Kelas VIII B (sebagai peserta langsung penerapan model), berjumlah 32 orang.
2. Guru-guru IPA di SMP Negeri 1 Mojolaban (sebagai peserta pelatihan dan observasi), untuk tujuan diseminasi dan keberlanjutan.

### **2.3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama:

- a. Tahap 1: Koordinasi dan Analisis Kebutuhan (Minggu ke-1)  
Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru IPA, untuk menyepakati jadwal, ruang lingkup materi (pokok bahasan Struktur dan Fungsi Sel), dan bentuk keterlibatan. Diskusi juga dilakukan untuk mengonfirmasi permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi dalam pendahuluan.

- b. Tahap 2: Pelatihan dan Pengenalan Model bagi Guru (Minggu ke-2)  
Sebelum penerapan di kelas, diadakan pelatihan singkat bagi guru-guru IPA mitra. Materi pelatihan mencakup: (a) konsep dan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), (b) cara merancang dan menggunakan permainan Bingo sebagai media evaluasi yang menyenangkan, dan (c) strategi integrasi TGT dengan Bingo dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelatihan dilakukan secara interaktif dengan metode ceramah, diskusi, dan simulasi.
- c. Tahap 3: Pendampingan Penerapan di Kelas (Minggu ke-3 hingga ke-7)  
Tahap ini merupakan inti kegiatan, di mana tim pengabdian mendampingi secara langsung penerapan model TGT berbasis Bingo di Kelas VIII B selama lima pertemuan. Secara paralel, kelas lain (Kelas VIII G) mengikuti pembelajaran dengan model yang biasa digunakan (*Discovery Learning* sebagai pembanding kontekstual). Adapun alur pertemuannya adalah:
- 1) Pengenalan alat laboratorium (mikroskop) dan pengamatan awal.
  - 2) Pembelajaran materi sel hewan.
  - 3) Pembelajaran materi sel tumbuhan.
  - 4) TGT Berbasis Bingo untuk menguatkan pemahaman konsep.
  - 5) Evaluasi akhir dan refleksi pembelajaran.
- Peran tim pengabdian adalah sebagai fasilitator, observer, dan pemberi umpan balik selama proses.
- d. Tahap 4: Monitoring, Evaluasi, dan Refleksi (Minggu ke-8)  
Untuk mengukur dampak kegiatan, dilakukan pengumpulan data dengan dua instrumen:
- 1) Tes Hasil Belajar Kognitif: Berupa 10 soal esai yang diberikan di akhir seri pertemuan (posttest) kepada kedua kelas (VIII B dan VIII G) untuk mengukur pemahaman materi.
  - 2) Angket Rasa Percaya Diri: Menggunakan skala Likert yang diberikan kepada siswa Kelas VIII B untuk mengukur persepsi mereka terhadap kepercayaan diri selama mengikuti pembelajaran model baru.
- Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar dan tanggapan siswa. Selain itu, dilakukan forum refleksi bersama guru untuk mengevaluasi kelebihan, kendala, dan peluang pengembangan model ini ke depannya.

## 2.4. Teknik Analisis Data

Dalam konteks pengabdian, analisis data lebih ditekankan pada aspek deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari tes dan angket disajikan dalam bentuk skor rata-rata dan persentase untuk mendeskripsikan capaian dan respon siswa. Analisis statistik inferensial (seperti uji beda) dapat disajikan sebagai pelengkap, namun bukan sebagai tujuan utama. Umpan balik kualitatif dari guru dan siswa selama refleksi menjadi bahan penting untuk evaluasi kualitas proses pelaksanaan kegiatan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Deskripsi Pelaksanaan dan Respons Peserta Didik

Kegiatan pendampingan penerapan model TGT berbasis Bingo dilaksanakan selama lima pertemuan di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Mojolaban dengan materi pokok Struktur dan Fungsi Sel. Pada pertemuan pertama hingga ketiga, siswa dikenalkan dengan kerja kelompok dalam model TGT dan diajak memahami materi sel melalui LKPD dan diskusi. Respon awal siswa masih terlihat ragu-ragu, namun mulai tampak peningkatan interaksi antarteman dalam kelompok.

Puncak kegiatan terjadi pada pertemuan keempat, yaitu pelaksanaan Turnamen TGT yang diintegrasikan dengan permainan Bingo. Suasana kelas berubah menjadi sangat hidup, kompetitif, namun tetap sportif. Semangat untuk memperoleh skor tertinggi bagi timnya membuat siswa sangat antusias menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam format kartu Bingo. Pengamatan tim pengabdian menunjukkan bahwa suasana permainan yang menyenangkan ini berhasil mengurangi ketegangan dan kecemasan siswa. Banyak siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani mengacungkan tangan untuk menjawab, menunjukkan bahwa integrasi permainan Bingo berhasil menciptakan "ruang aman" bagi siswa untuk mencoba dan berpendapat tanpa takut salah,

sebagaimana yang juga diungkapkan oleh Ashara & Khoiriyah (2020) bahwa Bingo memberi ruang bagi siswa untuk lebih berani menjawab pertanyaan.

### **3.2. Capaian Hasil Belajar Kognitif**

Setelah serangkaian kegiatan, dilakukan evaluasi akhir untuk mengukur pemahaman konseptual siswa. Kelas VIII B yang mendapatkan pendampingan model TGT-Bingo memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 83,03 (SD = 13,639). Sebagai perbandingan kontekstual, Kelas VIII G yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* memperoleh rata-rata 59,94 (SD = 16,848). Selisih capaian yang cukup mencolok ini mengindikasikan bahwa pendekatan TGT-Bingo memiliki dampak positif terhadap pemahaman materi siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Manapa & Mautang (2024) yang melaporkan bahwa kombinasi TGT dengan Bingo dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar siswa, dan juga diperkuat oleh penelitian Katika *et al.* (2025) yang menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar melalui penerapan TGT Bingo.

### **3.3. Pengelompokan dan Peran Rasa Percaya Diri**

Berdasarkan angket rasa percaya diri yang diisi siswa Kelas VIII B (kelas pendampingan), dapat diidentifikasi distribusi kepercayaan diri mereka. Sebanyak 15 siswa (46.9%) berada dalam kategori percaya diri tinggi dengan skor rata-rata 71,35, dan 17 siswa (53.1%) dalam kategori sedang dengan skor rata-rata 60,35. Tidak ada siswa yang berada dalam kategori rendah di kelas ini. Sebaliknya, di Kelas VIII G terdapat distribusi yang lebih beragam, termasuk 11 siswa (34.4%) dalam kategori rendah.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa dengan kepercayaan diri tinggi cenderung tampil lebih aktif, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam sesi turnamen. Hal ini mendukung temuan Setyowati & Widana (2016) bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, dan tingkat rasa percaya diri yang tinggi dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Rozaini & Anti (2017) juga menegaskan bahwa rasa percaya diri berkorelasi positif dengan prestasi belajar. Semakin tinggi tingkat rasa percaya diri peserta didik, semakin baik prestasi belajar yang mereka capai.

### **3.4. Interaksi antara Model Pembelajaran dan Kepercayaan Diri**

Meskipun kegiatan pengabdian ini tidak dirancang sebagai eksperimen ketat, observasi dan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya pola interaksi antara model pembelajaran yang diterapkan dengan tingkat kepercayaan diri siswa. Siswa yang awalnya memiliki kepercayaan diri tinggi tampak semakin terbuka dan terampil dalam memanfaatkan dinamika kelompok dan turnamen untuk belajar. Di sisi lain, siswa dengan kepercayaan diri sedang menunjukkan perkembangan yang menarik: suasana permainan dan dukungan tim dalam model TGT-Bingo tampaknya membantu mereka untuk secara perlahan meningkatkan partisipasi dan keberanian.

Pola ini mengonfirmasi bahwa efektivitas suatu strategi pembelajaran dipengaruhi tidak hanya oleh desain modelnya, tetapi juga oleh faktor internal peserta didik seperti kepercayaan diri. Hal ini sesuai dengan implikasi yang dapat diambil dari hasil analisis statistik dalam konteks penelitian, di mana interaksi antara variabel model dan kepercayaan diri signifikan mempengaruhi hasil belajar.

### **3.5. Refleksi dan Umpan Balik dari Guru Mitra**

Pada tahap refleksi, guru-guru IPA mitra menyampaikan umpan balik yang sangat positif. Mereka mengapresiasi model TGT-Bingo sebagai strategi yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk membangkitkan gairah belajar siswa. Guru menyadari bahwa model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga sangat berperan dalam membangun iklim sosial-emosional kelas yang positif, mendorong kerja sama, dan yang paling utama, meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi. Dampak afektif ini dianggap sangat berharga, sebagaimana ditekankan oleh Lestari *et al.* (2024) bahwa model kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Secara keseluruhan, seluruh rangkaian kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dilengkapi permainan Bingo dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang layak dan aplikatif di SMP Negeri 1 Mojolaban. Kolaborasi antara unsur kooperatif, kompetitif, dan permainan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang mendalam sekaligus menyenangkan (*joyful learning*), serta membawa dampak ganda: peningkatan hasil belajar kognitif dan penguatan kepercayaan diri siswa.

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan permainan Bingo di SMP Negeri 1 Mojolaban berhasil memberikan dampak yang positif. Kegiatan ini terbukti tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Struktur dan Fungsi Sel, sebagaimana tercermin dari rata-rata nilai posttest kelas pendampingan (83,03) yang lebih tinggi dibandingkan kelas pembanding (59,94), tetapi juga secara efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif, kooperatif, dan menyenangkan.

Lebih dari itu, model ini memberikan kontribusi signifikan terhadap aspek afektif siswa, khususnya rasa percaya diri. Terciptanya 'ruang aman' melalui dinamika kelompok dan format permainan dalam Bingo mendorong siswa, termasuk yang awalnya kurang percaya diri, untuk lebih berani berpartisipasi, mengemukakan pendapat, dan terlibat aktif dalam kompetisi yang sehat. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuannya untuk memperkenalkan dan mendampingi penerapan sebuah strategi pembelajaran inovatif yang bersifat holistik, yakni mengakomodasi pencapaian akademik sekaligus pengembangan karakter dan kepercayaan diri peserta didik.

Untuk keberlanjutan dan perluasan manfaat dari kegiatan ini, tim pengabdian memberikan beberapa rekomendasi:

- 1) Bagi Sekolah Mitra (SMP Negeri 1 Mojolaban): Model TGT-Bingo dapat diintegrasikan ke dalam RPP IPA secara berkelanjutan. Sekolah disarankan mendukung guru dengan forum berbagi praktik (*sharing session*) dan penyediaan bahan ajar inovatif serupa.
- 2) Bagi Guru: Strategi ini dapat diadopsi untuk materi lain yang memerlukan pemahaman konsep dan hafalan. Keberhasilan penerapan bergantung pada persiapan media yang kreatif dan pengelolaan dinamika kelompok yang aktif.
- 3) Bagi Pengabdian/Penelitian Selanjutnya: Disarankan untuk menguji penerapan model ini pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, serta mengembangkan variasi media Bingo yang lebih interaktif, termasuk dalam bentuk digital.

### **KONFLIK KEPENTINGAN**

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan apa pun dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini maupun dalam penulisan artikel ini.

### **REFERENSI**

- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349-8358.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital.
- Asiyah, A., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2019). Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 217-226.
- Ashara, A., & Khoiriyah, K. (2020). Bermain Bingo: Strategi Dalam Mengenalkan Bilangan Pada Anak. Yasmin: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 8-15.
- Katika, M. N., Rahayu, S., & Wahyuni, I. (2025, February). Penerapan Model Team Games Berbasis Bingo Silaku Dalam Materi Mengenal Pancasila Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 2, No. 1, Pp. 508-522).

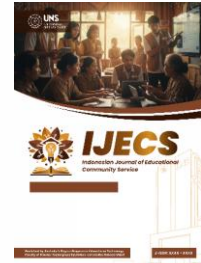
- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Pada Siswa Kelas V Di Sdn Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11-11.
- Manapa, I. Y. H., & Mautang, D. C. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran TGT Dan TGT Menggunakan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 1087-1101.
- Mariana, I. M. A., & Praginda, W. (2009). Hakikat Ipa Dan Pendidikan Ipa. *Bandung: Pppptk Ipa*.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbasis Media Ftb. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Nurwidodo, N., Romdaniyah, S. W., Sudarmanto, S., & Husamah, H. (2022). Pembinaan Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Stem Dengan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Keterampilan Kolaboratif Pada Siswa.
- Oktiani, A., & Hastuti, H. (2020). Pengembangan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(3), 10-23.
- Radoti, N. V., Mardani, D. M. S., & Rahman, Y. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Stad Berbantuan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Dan Katakana. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2), 177-189.
- Rozaini, N., & Anti, S. D. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Niagawan*, 6(2), 1-6.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas Iii Sdn Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23-29.
- Setyowati, D., & Widana, I. W. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 5(1), 66-72.
- Suyono, Dan Hariyanto. (2017). Belajar Dan Pembelajaran; Teori Dan Konsep Dasar. Bandung: Pt Rosda Karya.
- Sari, E. P., & Purwaningsih, S. M. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Program IPA Di SMA Negeri 1 Cerme Gresik. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(3).



Bachelor's Degree Program in Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret, Surakarta Indonesia

## Indonesian Journal of Educational Community Service

E-ISSN: XXXX-XXXX | Volume 1, Issue 1, 2026, pp. 27-33  
Open Access: <https://doi.org/10.20961/ijecs.v1i1.3223>



# Pelatihan Pengembangan Asesmen Digital Untuk Peningkatan Kompetensi Digital Pedagogik Guru dalam Implementasi Platform Merdeka Belajar di SMAN 1 Rambatan

Novrianti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

E-mail: [novrianti@fip.unp.ac.id](mailto:novrianti@fip.unp.ac.id)\*

\*Corresponding Author

Article History: Received: January 20, 2026; Accepted: January 31, 2026; Published: January 31, 2026

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk memiliki kompetensi pedagogik digital yang adaptif terhadap perubahan kurikulum dan dinamika pembelajaran abad ke-21. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru SMA Negeri 1 Rambatan masih menghadapi kendala dalam merancang dan menerapkan asesmen digital yang sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan asesmen digital berbasis refleksi melalui pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang menekankan kolaborasi, partisipasi aktif, dan refleksi berkelanjutan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan: analisis kebutuhan, pelatihan dan *workshop*, pendampingan implementasi asesmen digital berbasis ScoreApp dan Google Form, serta evaluasi hasil menggunakan desain *one group pre-test-post-test*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kompetensi digital pedagogik sebesar 35% pada aspek perancangan asesmen interaktif, integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran, serta refleksi hasil asesmen untuk pengembangan profesional guru. Kegiatan ini membuktikan bahwa penerapan pendekatan PAR efektif dalam membangun kemandirian dan budaya reflektif di kalangan guru. Program ini berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi dan mendukung pencapaian *Sustainable Development Goal (SDG) 4: Quality Education* melalui penguatan kapasitas pendidik di era digital.

**Kata Kunci:** *Participatory Action Research*, Asesmen Digital, Kompetensi Pedagogik, ScoreApp, Merdeka Belajar.



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the **CC BY-SA** license.

## 1. LATAR BELAKANG

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menjadi katalis utama perubahan pedagogik di Indonesia, khususnya sejak implementasi kebijakan Merdeka Belajar oleh Kemendikbudristek. Kebijakan ini menekankan kemandirian guru dalam mengelola proses pembelajaran dan asesmen yang berbasis teknologi digital, sejalan dengan tuntutan abad ke-21 (Hunaepi & Suharta, 2024). Namun, transisi menuju ekosistem pembelajaran digital belum sepenuhnya diiringi dengan kesiapan guru, baik dari aspek kompetensi pedagogik maupun kemampuan teknologinya.

Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Rambatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih bergantung pada metode asesmen konvensional, dan hanya sekitar sepertiga yang sudah

memanfaatkan asesmen digital melalui platform seperti *Google Form* atau *Merdeka Mengajar*. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital pedagogik antara tuntutan kebijakan nasional dan kapasitas guru di lapangan, yang berdampak pada efektivitas pelaksanaan kurikulum. Kondisi ini senada dengan temuan Ningrum, Hidayah, & Utami (2024) yang menyoroti bahwa sebagian besar guru di Indonesia belum mampu mengoptimalkan perangkat digital untuk evaluasi pembelajaran yang autentik dan berorientasi pada kompetensi.

Keterbatasan ini disebabkan oleh beberapa faktor utama. Pertama, rendahnya literasi digital pedagogik di kalangan guru, yang membuat mereka belum mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran dan penilaian (Ningrum, Hidayah, & Utami, 2024). Kedua, minimnya pelatihan terstruktur yang berfokus pada pengembangan asesmen digital berbasis refleksi belajar. Pelatihan yang ada selama ini umumnya hanya menekankan pada penggunaan alat, bukan pada rancangan instruksional dan prinsip asesmen untuk pembelajaran (*assessment for learning*) (Rizal, Surahman, & Suhendi, 2023). Ketiga, masih terdapat kesenjangan infrastruktur dan budaya digital di tingkat sekolah, yang menyebabkan adopsi inovasi berjalan lambat dan tidak merata (Hunaepi & Suharta, 2024).

Kondisi ini selaras dengan penelitian global oleh Wang *et al.* (2023) yang menyebutkan bahwa keberhasilan transformasi digital pendidikan sangat bergantung pada kesiapan guru dalam memahami makna pedagogis di balik penggunaan teknologi, bukan sekadar penguasaan perangkat digital. Dengan kata lain, transformasi digital yang berkelanjutan memerlukan perubahan paradigma, bukan hanya perubahan alat.

Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi visioner berupa model pelatihan Asesmen Digital untuk Peningkatan Kompetensi Digital Pedagogik Guru dalam Implementasi Platform Merdeka Belajar. Model ini menggabungkan tiga pendekatan utama, yaitu: 1) Pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on workshop*) menggunakan platform digital, 2) Pendampingan reflektif melalui *mentoring cycle*, 3) Integrasi prinsip pedagogik digital dengan literasi teknologi sehingga guru mampu merancang asesmen yang adaptif, berbasis kompetensi, dan berorientasi pada penguatan karakter siswa.

Pendekatan ini bukan hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga pada perubahan paradigma berpikir guru dari sekadar pengguna teknologi menjadi perancang pembelajaran digital yang reflektif dan kolaboratif. Pelatihan ini diharapkan mampu memperkuat kapasitas guru dalam menerapkan *assessment as learning*, yaitu asesmen yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi sarana belajar itu sendiri (Sunra & Korompot, 2025).

Secara akademik, kegiatan ini mendukung dan memperluas temuan penelitian sebelumnya, terutama dalam konteks penguatan kompetensi guru pada era digital (Kusumawati, Suswandari, & Umam, 2025). Namun, kebaruan kegiatan ini berfokus pada asesmen sebagai proses pembelajaran berkelanjutan, bukan hanya sebagai alat evaluasi akhir. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan profesionalisme guru yang selaras dengan visi Merdeka Belajar menjadikan guru pembelajar sepanjang hayat yang kreatif, reflektif, dan berdaya digital.

## **2. METODE**

Program pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rambatan, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi tinggi dalam pengembangan inovasi pembelajaran, namun sebagian besar gurunya masih menghadapi kendala dalam merancang asesmen digital yang efektif. Kegiatan berlangsung selama tiga bulan, dengan 25 guru dari berbagai bidang studi sebagai peserta utama. Para guru dipilih berdasarkan hasil survei awal yang menunjukkan tingkat kesiapan digital yang bervariasi, khususnya dalam penggunaan *Platform Merdeka Mengajar (PMM)*.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang mengutamakan partisipasi aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini menekankan siklus reflektif yang terdiri dari tahapan identifikasi kebutuhan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kusumawati, Suswandari, & Umam, 2025). Dengan model ini, guru tidak hanya berperan sebagai

peserta pelatihan, tetapi juga sebagai praktisi yang menguji penerapan asesmen digital di kelas mereka sendiri.

Setiap sesi pelatihan dirancang agar mengintegrasikan tiga aspek utama dalam kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran (Ningrum, Hidayah, & Utami, 2024). Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan teknologi digital secara kontekstual dalam proses pembelajaran.

Program pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rambatan, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi tinggi dalam pengembangan inovasi pembelajaran, namun sebagian besar gurunya masih menghadapi kendala dalam merancang asesmen digital yang efektif. Kegiatan berlangsung selama tiga bulan, dengan 25 guru dari berbagai bidang studi sebagai peserta utama. Para guru dipilih berdasarkan hasil survei awal yang menunjukkan tingkat kesiapan digital yang bervariasi, khususnya dalam penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM).

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang mengutamakan partisipasi aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini menekankan siklus reflektif yang terdiri dari tahapan identifikasi kebutuhan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kusumawati, Suswandari, & Umam, 2025). Dengan model ini, guru tidak hanya berperan sebagai peserta pelatihan, tetapi juga sebagai praktisi yang menguji penerapan asesmen digital di kelas mereka sendiri.

Setiap sesi pelatihan dirancang agar mengintegrasikan tiga aspek utama dalam kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran (Ningrum, Hidayah, & Utami, 2024). Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan teknologi digital secara kontekstual dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan *Workshop* Guru

#### a. Tahapan Analisis Awal dan Observasi Kebutuhan

Kegiatan diawali dengan observasi dan pengisian angket kebutuhan asesmen digital. Angket disusun menggunakan skala Likert lima poin untuk mengukur tingkat kesiapan guru pada tiga aspek utama: (a) literasi digital pedagogik, (b) pemanfaatan platform digital untuk evaluasi, dan (3) kemampuan reflektif terhadap hasil belajar. Instrumen ini diadaptasi dari kerangka *Digital*

*Competence of Educators (DigCompEdu)* yang dikembangkan oleh Redecker (2020), kemudian dimodifikasi agar relevan dengan konteks Merdeka Belajar. Hasil dari tahap ini digunakan untuk memetakan kebutuhan pelatihan dan merancang strategi pendampingan yang tepat.

#### **b. Pelatihan dan *Workshop* Asesmen Digital**

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan *workshop*. Materi pelatihan mencakup konsep dasar asesmen digital, desain asesmen berbasis teknologi, serta penerapan asesmen formatif menggunakan Google Form, Quizizz, ScoreApp Peserta juga dilatih untuk merancang rubrik penilaian berbasis kompetensi dan memanfaatkan data asesmen untuk memperbaiki strategi pengajaran. Selama pelatihan, peserta bekerja dalam kelompok kecil untuk mengembangkan produk asesmen digital yang langsung diuji di kelas

Pendekatan pelatihan ini mengacu pada model *capacity building* berbasis praktik, sebagaimana disarankan oleh Wang *et al.* (2023), yang menekankan pentingnya *hands-on learning* agar guru benar-benar memahami penerapan teknologi dalam konteks nyata pembelajaran.

#### **c. Pendampingan dan Implementasi Lapangan**

Setelah pelatihan, guru melaksanakan praktik penerapan asesmen digital di kelas. Pada tahap ini, tim dosen pendamping melakukan kunjungan ke kelas untuk memberikan masukan langsung. Guru didorong untuk menerapkan asesmen digital sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Pendampingan dilakukan menggunakan model mentoring *reflective practice*, dimana guru dan pendamping bersama-sama menganalisis hasil asesmen digital serta refleksi terhadap proses pembelajaran (Wijanarko, 2024). Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki rancangan asesmen agar lebih efektif dan adaptif.

#### **d. Evaluasi dan Refleksi Hasil Kegiatan**

Tahap akhir kegiatan berupa evaluasi efektivitas pelatihan. Desain evaluasi menggunakan model *pre-test–post-test* satu kelompok untuk mengukur peningkatan kompetensi digital pedagogik guru. Instrumen evaluasi terdiri dari tiga bagian:

- 1) Tes objektif berisi 20 item terkait pemahaman konsep asesmen digital.
- 2) Angket literasi digital pedagogik dengan skala Likert lima poin.
- 3) Lembar observasi keterampilan guru dalam merancang dan menerapkan asesmen digital.

Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan *N-gain score* untuk mengetahui peningkatan kompetensi (Haq, 2024). Data kualitatif dari diskusi reflektif juga dianalisis menggunakan teknik *thematic analysis* untuk mengidentifikasi perubahan perilaku pedagogik guru selama program berlangsung.

#### **e. Instrumen dan Validasi**

Instrumen utama kegiatan dikembangkan berdasarkan enam indikator kompetensi digital guru yang dikemukakan oleh Redecker (2020), meliputi:

- 1) keterampilan literasi digital dasar
- 2) komunikasi kolaboratif daring,
- 3) pembuatan konten digital,
- 4) penerapan teknologi dalam asesmen
- 5) refleksi dan pengembangan profesional, serta
- 6) inovasi pedagogik berbasis teknologi.

Validitas isi instrumen ditinjau oleh tiga ahli bidang teknologi pendidikan dan kurikulum. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai  $\alpha = 0,86$ , yang menunjukkan konsistensi internal tinggi (Sumandya & Widana, 2022).

#### **6. Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif difokuskan pada hasil *pre-test–post-test* untuk melihat peningkatan kompetensi, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menggali persepsi, motivasi, dan kendala guru selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ganda ini dipilih untuk memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai efektivitas pelatihan (Kurniadi & Ismanto, 2025).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelatihan pengembangan asesmen digital di SMA Negeri 1 Rambatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kemampuan guru dalam mendesain asesmen digital yang interaktif, mengintegrasikan asesmen berbasis teknologi, serta menginterpretasi hasil asesmen digital untuk refleksi pembelajaran. Evaluasi dilakukan menggunakan desain *one group pre-test-post-test* terhadap 25 peserta.



Gambar 2. Kegiatan *Workshop* Kompetensi Digital Guru

Secara kuantitatif, hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator peningkatan kompetensi digital pedagogik mencapai target minimal 85%. Nilai rata-rata keseluruhan meningkat sebesar 35% dari hasil *pre-test* ke *post-test*.

Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Digital Pedagogik Guru

No	Kriteria Kompetensi digital pedagogik	Target (%)	Capaian (%)
1	Mendesain asesmen digital interaktif	≥ 85	90
2	Mengintegrasikan asesmen dengan aplikasi ScoreApp, Google Form, dan Quizizz	≥ 85	88
3	Menginterpretasi hasil asesmen untuk refleksi pembelajaran	≥ 85	87

Hasil analisis menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dengan pendekatan reflektif memberikan peningkatan nyata pada tiga ranah utama kompetensi guru:

- a) Ranah teknis, yaitu peningkatan keterampilan guru dalam mengoperasikan dan mengkombinasikan aplikasi asesmen digital. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 25% guru yang menggunakan teknologi digital untuk penilaian; setelah pelatihan, persentase ini meningkat menjadi 84%. Hal ini selaras dengan temuan Ramírez *et al.* (2024) yang menjelaskan bahwa pelatihan berbasis praktik kontekstual mempercepat adaptasi guru terhadap teknologi evaluasi.
- b) Ranah pedagogik, yakni kemampuan mengaitkan penggunaan asesmen digital dengan prinsip *assessment for learning*. Guru menjadi lebih terampil dalam menyusun soal berbasis kompetensi dan mengelola umpan balik formatif berbantuan ScoreApp. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Larsen *et al.* (2022) bahwa asesmen digital efektif ketika dikaitkan dengan umpan balik reflektif yang berkelanjutan.
- c) Ranah reflektif, yaitu kesadaran guru untuk menggunakan hasil asesmen sebagai bahan perbaikan pembelajaran. Setelah pelatihan, sebagian besar guru mulai mendokumentasikan data hasil asesmen digital sebagai bahan refleksi profesional. Perubahan perilaku ini menunjukkan adanya peningkatan *teacher self-efficacy*, sebagaimana ditemukan oleh Henderson dan Phillips (2023) dalam studi mereka tentang komunitas reflektif digital di tingkat sekolah menengah.

Dari hasil analisis, pendekatan pelatihan yang menekankan praktik reflektif dan kolaboratif terbukti lebih efektif dibandingkan pelatihan berbasis teori atau ceramah. Hal ini diperkuat oleh

temuan Yulianti dan Prasetyo (2024) yang menekankan bahwa pelatihan berbasis proyek dan refleksi mendorong guru untuk menjadi *learning designer*, bukan hanya pengguna teknologi.

Secara konseptual, hasil kegiatan ini menegaskan bahwa peningkatan kompetensi digital guru tidak cukup hanya dengan memperkenalkan alat digital, tetapi harus diiringi dengan perubahan paradigma pedagogik. Guru perlu memahami bahwa asesmen digital bukan hanya alat ukur, tetapi juga media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

Dari hasil refleksi kelompok, guru menyatakan bahwa penggunaan ScoreApp mempermudah proses pengumpulan data asesmen, menghemat waktu koreksi, serta memungkinkan pemberian umpan balik instan kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi berperan strategis dalam menciptakan ekosistem pembelajaran adaptif berbasis data.

Secara praktis, hasil kegiatan ini memberikan manfaat ganda. Pertama, guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang asesmen digital yang kontekstual dengan Merdeka Belajar. Kedua, terbentuk komunitas guru digital reflektif di sekolah yang berperan sebagai wadah berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Kegiatan *Workshop* Kompetensi Digital Guru

## **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Pelatihan pengembangan asesmen digital yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rambatan telah menunjukkan efektivitas yang nyata dalam meningkatkan kompetensi digital pedagogik guru. Kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan yang sebelumnya diidentifikasi pada bagian pendahuluan yaitu keterbatasan kemampuan guru dalam merancang, mengintegrasikan, dan merefleksikan hasil asesmen berbasis teknologi melalui penerapan model pelatihan berbasis praktik reflektif. Peningkatan rata-rata sebesar 35% dari hasil asesmen awal menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif dalam pelatihan mampu memperkuat pemahaman guru terhadap konsep asesmen digital yang relevan dengan prinsip Merdeka Belajar.

## **KONFLIK KEPENTINGAN**

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penyusunan, pelaksanaan, maupun publikasi artikel ini. Seluruh proses penelitian, pengumpulan data, analisis, dan penulisan dilakukan secara independen tanpa adanya pengaruh dari pihak manapun yang dapat memengaruhi objektivitas hasil dan interpretasi temuan. Kegiatan pengabdian ini murni dilaksanakan sebagai bagian dari tanggung jawab akademik dan profesional dalam mendukung peningkatan kapasitas guru di bidang asesmen digital.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

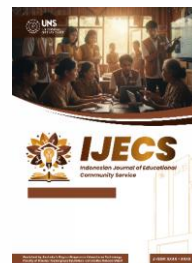
Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada SMA Negeri 1 Rambatan, Kabupaten Tanah Datar, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan asesmen digital bagi para guru. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) dari perguruan tinggi penulis atas dukungan administratif dan fasilitasi kegiatan ini.

Penulis tidak lupa berterima kasih kepada seluruh peserta pelatihan—guru-guru mata pelajaran di SMA Negeri 1 Rambatan—atas partisipasi aktif, semangat belajar, dan refleksi kritis selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung. Kolaborasi yang terjalin selama kegiatan ini menjadi

fondasi penting dalam memperkuat ekosistem pembelajaran digital di sekolah. Dukungan dan keterlibatan semua pihak telah berkontribusi terhadap keberhasilan program ini serta menjadi inspirasi dalam pengembangan model pelatihan guru berbasis *Participatory Action Research (PAR)* di masa mendatang.

## REFERENSI

- Haq, H. (2024). Evaluation of the implementation of the *Merdeka Belajar* curriculum in secondary schools in the digital era. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 3(1), 45–59. <https://journal.amorfati.id/index.php/postaxial/article/view/391>
- Hunaepi, H., & Suharta, I. (2024). Transforming education in Indonesia: The impact and challenges of the *Merdeka Belajar* curriculum. *Path of Science*, 10(6), 110–124. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/95381>
- Kurniadi, N. B. D., & Ismanto, B. (2025). Evaluation of PMM-based academic supervision in enhancing the implementation of the Merdeka Curriculum. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 123–136. <https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/14045>
- Kusumawati, E., Suswandari, & Umam, K. (2025). Strengthening teacher competence for leading and sustaining the implementation of the Merdeka Curriculum. *Cogent Education*, 12(1), 2501458. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2501458>
- Ningrum, A. R., Hidayah, N., & Utami, A. C. (2024). Teacher's pedagogical competence in implementing of Kurikulum *Merdeka Belajar* (Independent Learning Curriculum). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45–58.
- Redecker, C. (2020). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Rizal, R., Surahman, E., & Suhendi, H. Y. (2023). Pelatihan media dan alat evaluasi pembelajaran digital untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 7(2), 233–240.
- Sunra, L., & Korompot, C. A. (2025). Digital innovation in teacher development: The impact of the Platform Merdeka Mengajar on pedagogical competence. *Celebes Journal of Language Studies*, 6(1), 55–67.
- Sumandya, I. W., & Widana, I. W. (2022). The skills of high school mathematics teachers in utilizing the *Merdeka Belajar* platform. *Indonesian Research Journal in Education*, 6(2), 77–90.



## Integrasi TEYL dan *Deep Learning* berbasis Kearifan Lokal dalam Kurikulum Terpadu Sekolah Dasar Muhammadiyah

Madya Giri Aditama<sup>1\*</sup>, Prasetyawan Aji Sugiharto<sup>2</sup>, Ismi Islamia R Iswari<sup>3</sup>, Yan Imam Santoso<sup>4</sup>, Mohammad Andre Wibisana<sup>5</sup>, Rosalidya Putri<sup>6</sup>, Maulana Nailu Naja<sup>7</sup>, Najma Wisnu Syahda Al Faiza<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Kendal Batang, Kendal, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[mga.aditama@gmail.com](mailto:mga.aditama@gmail.com)\*, <sup>1</sup>[asprasetyawan@gmail.com](mailto:asprasetyawan@gmail.com), <sup>3</sup>[ismiislamia@gmail.com](mailto:ismiislamia@gmail.com),

<sup>4</sup>[yanimam121315@gmail.com](mailto:yanimam121315@gmail.com), <sup>5</sup>[mandre@gmail.com](mailto:mandre@gmail.com), <sup>6</sup>[rosalidya@gmail.com](mailto:rosalidya@gmail.com), <sup>7</sup>[naja@gmail.com](mailto:naja@gmail.com),

<sup>8</sup>[wisnualfaiza@gmail.com](mailto:wisnualfaiza@gmail.com)

\*Corresponding Author

Article History: Received: January 27, 2026; Accepted: January 31, 2026; Published: January 31, 2026

### ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar menuntut pendekatan yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik anak, tetapi juga mampu mendorong pembelajaran bermakna dan pembentukan karakter. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan model *Teaching English for Young Learners* (TEYL) berorientasi *Deep Learning* dalam kerangka kurikulum terpadu di SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta. Sekolah ini menerapkan kombinasi Kurikulum Merdeka/Kurikulum 2013 Tematik Integratif untuk materi nasional, Kurikulum Cambridge untuk penguatan bahasa Inggris melalui program intensif, serta kurikulum khas Muhammadiyah Al-Islam dan Kemuhammadiyah (ISMUBA) sebagai landasan pembentukan karakter Islami. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dalam tahap perencanaan, implementasi, serta refleksi pembelajaran. Aktivitas pembelajaran TEYL dirancang berbasis pengalaman, kontekstual, dan terintegrasi dengan kearifan lokal serta nilai-nilai ISMUBA. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan TEYL berorientasi *Deep Learning* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang bermakna, serta mendukung penguatan karakter dan keberanian berkomunikasi siswa. Selain itu, kegiatan ini berkontribusi pada penguatan kompetensi pedagogik dan reflektif mahasiswa sebagai calon guru bahasa Inggris. Kegiatan ini menghasilkan sebuah model konseptual Pengabdian kepada Masyarakat berupa Model PkM Kolaboratif TEYL Berorientasi *Deep Learning* Berbasis Kearifan Lokal yang berpotensi direplikasi pada sekolah dasar dengan kurikulum terpadu.

**Kata Kunci:** *Teaching English for Young Learners*, *Deep Learning*, Kurikulum Terpadu, Pengabdian kepada Masyarakat, Sekolah Dasar.



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the **CC BY-SA** license.

### 1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi literasi global sejak usia dini. Anak-anak pada fase ini berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang memungkinkan mereka memperoleh bahasa secara alami melalui pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan (Asari, 2023). Oleh

karena itu, pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya dituntut untuk berorientasi pada penguasaan kosakata, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan pemahaman mendalam, keterlibatan emosional, serta pembentukan karakter siswa (Aditama et al., 2022).

Sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan global, pendekatan *Deep Learning* semakin mendapat perhatian sebagai kerangka pembelajaran yang menekankan pemahaman konseptual, keterkaitan makna, dan transfer pengetahuan ke situasi nyata. *Deep Learning* tidak dipahami semata sebagai penggunaan teknologi digital, melainkan sebagai proses pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, reflektif, dan bermakna melalui pengalaman belajar yang autentik (Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, 2018). Dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan ini relevan untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial (Kahfi, 2022).

Model *Teaching English for Young Learners* (TEYL) secara konseptual sejalan dengan prinsip *Deep Learning*. TEYL menekankan pembelajaran bahasa Inggris melalui aktivitas yang komunikatif, multisensori, dan berbasis pengalaman, seperti lagu, permainan, gerak tubuh, dan *storytelling* (Hapsari, 2021). Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini akan lebih efektif ketika dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa dan nilai-nilai yang mereka pahami (Dwi, 2023)(Laila, 2024). Dengan demikian, integrasi TEYL dan *Deep Learning* berpotensi menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dalam konteks Indonesia, implementasi pembelajaran bermakna juga sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi, penguatan karakter, serta diferensiasi pembelajaran (Setiawan & Rahmawati, 2022). Kurikulum ini mendorong guru untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa (Kemendikbud, 2022). Di sisi lain, beberapa sekolah unggulan juga mengadopsi kurikulum internasional, seperti Cambridge, untuk memperkuat kompetensi bahasa Inggris siswa agar memiliki daya saing global. Tantangan yang muncul adalah bagaimana mengintegrasikan berbagai kurikulum tersebut secara harmonis tanpa mengabaikan nilai-nilai lokal dan karakter kebangsaan.

SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta merupakan salah satu sekolah dasar yang menerapkan kurikulum terpadu sebagai upaya mencetak lulusan yang unggul secara akademik, berkepribadian Islami, dan berwawasan global. Sekolah ini menggabungkan Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013 Tematik Integratif untuk penguatan materi nasional, yang diperkaya dengan Kurikulum Cambridge khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui program intensif seperti English Camp. Selain itu, sekolah juga menerapkan kurikulum khas Muhammadiyah, yaitu Al-Islam dan Kemuhammadiyah (ISMUBA), yang menekankan pembiasaan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari (Prayitno et al., 2020).

Konteks kurikulum terpadu tersebut membuka peluang strategis bagi penerapan pembelajaran bahasa Inggris berbasis TEYL yang diintegrasikan dengan pendekatan *Deep Learning* dan kearifan lokal. Kearifan lokal dalam hal ini tidak hanya merujuk pada budaya setempat, tetapi juga pada nilai-nilai keislaman, pembiasaan adab, serta praktik sosial yang menjadi identitas sekolah Muhammadiyah. Integrasi ini memungkinkan pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi global, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai karakter dan identitas budaya (Shofyana et al., 2022).

Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) menjadi wahana strategis untuk mengimplementasikan pembelajaran inovatif tersebut secara langsung di sekolah. Keterlibatan mahasiswa sebagai calon guru dalam konteks pembelajaran nyata sejalan dengan prinsip experiential learning dan kebijakan Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM), yang mendorong penguatan kompetensi pedagogik melalui pengalaman autentik. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini bertujuan untuk mengimplementasikan model TEYL berorientasi *Deep Learning* berbasis kearifan lokal dalam kerangka kurikulum terpadu di SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta.

## 2. METODE

### 2.1 Desain Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif yang melibatkan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI) serta pihak sekolah mitra (Prayitno et al., 2020). Desain kegiatan dirancang untuk mengintegrasikan penerapan TEYL dengan prinsip *Deep Learning*, yaitu pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa, pemaknaan konsep, dan keterkaitan pembelajaran dengan konteks nyata serta nilai-nilai lokal.

Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa kegiatan PkM tidak hanya bersifat implementatif, tetapi juga reflektif dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

### 2.2 Lokasi dan Subjek Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta. Subjek kegiatan meliputi siswa sekolah dasar, guru sekolah mitra, dosen PBI sebagai pendamping akademik, serta mahasiswa PBI yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran bahasa Inggris berbasis TEYL.

### 2.3 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

#### a. Tahap Perencanaan

Tahap ini meliputi analisis kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah mitra, kajian kurikulum terpadu (Kurikulum Merdeka/2013, Cambridge, dan ISMUBA), serta penyusunan perangkat pembelajaran berbasis TEYL. Mahasiswa, dengan pendampingan dosen, merancang aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan bahasa Inggris, nilai-nilai Islami, dan konteks keseharian siswa.

#### b. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui praktik pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Aktivitas TEYL yang diterapkan meliputi songs and chants, language games, Total Physical Response (TPR), dan storytelling yang dikontekstualisasikan dengan kearifan lokal dan pembiasaan Islami. Pembelajaran dirancang untuk mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa sebagai ciri utama *Deep Learning*.

#### c. Tahap Pendampingan dan Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran, dosen melakukan pendampingan dan refleksi bersama mahasiswa. Refleksi difokuskan pada efektivitas strategi pembelajaran, respons siswa, serta kesesuaian pembelajaran dengan prinsip TEYL dan *Deep Learning*. Tahap ini bertujuan untuk mendorong perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan.

### 2.4 Teknik Pengumpulan Data

Data kegiatan diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, dokumentasi kegiatan, serta refleksi tertulis mahasiswa dan guru sekolah mitra. Data tersebut digunakan untuk menggambarkan proses implementasi pembelajaran serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa dan penguatan kompetensi mahasiswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Implementasi TEYL Berorientasi *Deep Learning* dalam Kerangka Kurikulum Terpadu

Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa model *Teaching English for Young Learners* (TEYL) dapat diimplementasikan secara optimal ketika dirancang selaras dengan pendekatan *Deep Learning* dan konteks kurikulum terpadu yang diterapkan di SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta. Pembelajaran bahasa Inggris tidak ditempatkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan diposisikan sebagai bagian integral dari ekosistem pembelajaran sekolah yang mengombinasikan Kurikulum Merdeka/Kurikulum 2013 Tematik Integratif,

Kurikulum Cambridge, serta kurikulum khas Muhammadiyah Al-Islam dan Kemuhammadiyah (ISMUBA).

Dalam konteks ini, TEYL berfungsi sebagai jembatan pedagogik yang menghubungkan tuntutan kompetensi global dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Aktivitas pembelajaran seperti *songs and chants*, *language games*, *Total Physical Response (TPR)*, dan *storytelling* tidak hanya dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga untuk menstimulasi keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara simultan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *Deep Learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, pemahaman konseptual, serta keterhubungan antara pengetahuan baru dengan pengalaman dan pengetahuan awal siswa (Aditama et al., 2025).

Implementasi TEYL dalam kerangka kurikulum terpadu memungkinkan guru dan mahasiswa pendamping untuk mengaitkan materi bahasa Inggris dengan tema-tema pembelajaran yang sedang dipelajari siswa dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, bahasa Inggris berfungsi sebagai medium pembelajaran lintas mata pelajaran, bukan sekadar objek pembelajaran linguistik (Hartatiningsih, 2022). Hal ini memperkuat posisi bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dan pemaknaan, bukan sekadar kumpulan kosakata dan struktur gramatikal yang dipelajari secara mekanis (Wibisana et al., 2025).

### **3.2 TEYL sebagai Wahana Pembelajaran Bermakna dan Penguatan *Deep Learning***

Temuan lapangan menunjukkan bahwa penerapan TEYL berorientasi *Deep Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran tidak hanya menuntut partisipasi fisik melalui gerak, lagu, dan permainan, tetapi juga melibatkan proses kognitif yang lebih mendalam, seperti memahami makna ujaran, menafsirkan konteks, dan merespons situasi komunikasi sederhana secara tepat. Keterlibatan afektif siswa juga terlihat dari munculnya rasa senang, antusias, dan percaya diri saat menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi kelas.

Aktivitas *storytelling* yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan sehari-hari siswa, lingkungan sekolah, serta pembiasaan Islami menjadi salah satu praktik kunci dalam mendorong pembelajaran mendalam. Cerita-cerita sederhana yang memuat nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama disampaikan dalam bahasa Inggris yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami teks lisan, tetapi juga membangun keterkaitan antara bahasa, nilai, dan pengalaman personal mereka.

Temuan ini mengindikasikan bahwa *Deep Learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari dimensi makna dan relevansi. Ketika bahasa Inggris diajarkan melalui aktivitas yang dekat dengan dunia anak dan mengandung nilai yang mereka pahami, proses belajar menjadi lebih autentik, reflektif, dan berkelanjutan. Dengan demikian, TEYL berperan sebagai pendekatan pedagogik yang efektif untuk mendorong pembelajaran mendalam, bukan pembelajaran permukaan (*surface learning*) (Dewi, Jannah & Sari, 2023).

### **3.3 Integrasi Kearifan Lokal dan Nilai ISMUBA dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Salah satu temuan penting dari kegiatan ini adalah bahwa integrasi kearifan lokal dan nilai-nilai ISMUBA dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak menghambat pencapaian kompetensi global siswa. Sebaliknya, integrasi tersebut justru memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemaknaan terhadap penggunaan bahasa Inggris. Ungkapan-ungkapan bahasa Inggris sederhana, seperti *greetings*, *polite expressions*, dan instruksi kelas, dikaitkan secara eksplisit dengan pembiasaan adab Islami, seperti mengucapkan salam, bersikap sopan, dan bekerja sama dengan teman.

Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa bahasa Inggris bukanlah sesuatu yang asing atau bertentangan dengan identitas keislaman dan budaya lokal mereka (Widyastuti & Sari, 2023). Bahasa Inggris diposisikan sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai kebaikan, etika, dan karakter. Hal ini sejalan dengan visi pendidikan Muhammadiyah yang menekankan keseimbangan antara penguasaan ilmu pengetahuan dan pembentukan karakter Islami.

Integrasi kearifan lokal dan nilai ISMUBA dalam TEYL juga mencerminkan prinsip *Deep Learning* yang menekankan relevansi konteks dan kebermaknaan pembelajaran. Siswa tidak hanya mempelajari

bahasa sebagai sistem simbol, tetapi sebagai praktik sosial yang hidup dan terikat dengan nilai-nilai yang mereka anut. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris berkontribusi pada penguatan identitas dan karakter siswa sejak dini.



Gambar 1. Proses kegiatan TEYL di kelas.

### **3.4 Dampak Implementasi terhadap Keterlibatan dan Karakter Siswa**

Hasil observasi dan refleksi selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama pembelajaran bahasa Inggris. Siswa tampak lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta menunjukkan keberanian dalam menggunakan bahasa Inggris secara lisan, baik dalam bentuk respon sederhana maupun interaksi singkat dengan teman dan guru. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dan kontekstual membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap bahasa asing.

Lebih lanjut, implementasi TEYL berorientasi *Deep Learning* juga berdampak pada penguatan karakter siswa. Nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, percaya diri, dan sikap saling menghargai muncul secara alami melalui aktivitas kelompok, permainan kolaboratif, dan interaksi kelas. Karakter-karakter tersebut tidak diajarkan secara eksplisit, tetapi dibangun melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sadar dan terstruktur.

Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar dapat menjadi sarana strategis untuk mendukung pendidikan karakter. Dalam konteks sekolah Muhammadiyah, pembelajaran bahasa Inggris yang terintegrasi dengan nilai ISMUBA berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan yang menekankan keseimbangan antara kecakapan akademik, keterampilan abad ke-21, dan pembentukan karakter Islami.

### **3.5 Penguatan Kompetensi Mahasiswa PBI sebagai Calon Guru melalui PkM**

Selain berdampak pada siswa, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Mahasiswa memperoleh pengalaman autentik dalam merancang, mengimplementasikan, dan merefleksikan pembelajaran TEYL yang selaras dengan pendekatan *Deep Learning* dan konteks kurikulum terpadu di sekolah dasar.

Melalui keterlibatan langsung dalam perencanaan pembelajaran, praktik mengajar, dan refleksi bersama dosen, mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir pedagogik secara kritis dan reflektif. Mereka belajar bahwa keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya ditentukan oleh penguasaan metode, tetapi juga oleh pemahaman konteks sekolah, karakter siswa, serta nilai-nilai institusional yang menjadi landasan pendidikan. Pengalaman ini memperkuat identitas profesional mahasiswa sebagai calon guru bahasa Inggris yang adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada pembelajaran bermakna.

Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan PkM ini juga menunjukkan bahwa pengabdian kepada masyarakat dapat berfungsi sebagai ruang integratif antara pendidikan dan pengabdian dalam tridharma perguruan tinggi. Dengan demikian, PkM tidak hanya memberikan manfaat bagi sekolah mitra, tetapi juga menjadi wahana pembelajaran kontekstual bagi mahasiswa.

### 3.6 Implikasi Akademik dan Keberlanjutan Model PkM

Secara akademik, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi TEYL, *Deep Learning*, dan kurikulum terpadu berbasis kearifan lokal merupakan model pembelajaran yang relevan, aplikatif, dan kontekstual untuk sekolah dasar. Model ini berkontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran bahasa Inggris yang holistik, bermakna, dan berorientasi pada penguatan karakter serta kompetensi abad ke-21.

Implikasi lebih lanjut dari kegiatan ini adalah potensi pengembangan model PkM berkelanjutan yang terintegrasi dengan mata kuliah TEYL dan praktik mengajar di perguruan tinggi. Kolaborasi dosen dan mahasiswa dalam PkM memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan pedagogik yang berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah mitra. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat insidental, tetapi menjadi bagian dari strategi peningkatan kualitas pendidikan guru secara sistemik.



Gambar 2. Model Konseptual PkM TEYL berorientasi *Deep Learning*

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat melalui model *Teaching English for Young Learners* (TEYL) berorientasi *Deep Learning* yang terintegrasi dalam kerangka kurikulum terpadu di SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta menunjukkan efektivitas yang signifikan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar bahasa Inggris yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sambil menginternalisasi nilai-nilai Islami dan kearifan lokal. Hasil ini menegaskan bahwa integrasi TEYL, *Deep Learning*, dan kurikulum terpadu dapat mendukung pembelajaran holistik, di mana penguasaan kompetensi linguistik berjalan seiring dengan pembentukan karakter dan identitas Islami siswa.

Selain berdampak pada siswa, kegiatan ini juga berkontribusi pada penguatan kompetensi pedagogik dan profesional mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Mahasiswa memperoleh pengalaman autentik dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis TEYL dan *Deep Learning*, sehingga memperkuat kemampuan reflektif, adaptif, dan kontekstual sebagai calon guru. Berdasarkan temuan ini, dihasilkan model konseptual PKM Kolaboratif TEYL Berorientasi *Deep Learning* Berbasis Kearifan Lokal yang dapat direplikasi dan diintegrasikan dengan mata kuliah TEYL maupun praktik mengajar di perguruan tinggi, sekaligus memperkuat sinergi berkelanjutan antara sekolah dasar dan perguruan tinggi.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa SD Muhammadiyah PK Kottabarat Surakarta atas kerja sama dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Apresiasi juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yang telah memfasilitasi keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada para mahasiswa yang telah berpartisipasi aktif dalam perencanaan dan implementasi pembelajaran, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana secara optimal dan memberikan manfaat nyata bagi sekolah mitra maupun pengembangan kompetensi calon guru.

## REFERENSI

- Aditama, M G, Amelia, R and Pravitasari, H. (2022). Implementation of Character Education in English Language Learning for Junior High School. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 367–370. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.4097>
- Aditama, M., Prannowo, D. D., Najib, M. R. A., & Iswari, I. I. R. (2025). Enhancing Efl Student Engagement Through Deep Learning Approaches. *Journal of Language Teaching Linguistics and Literature*, 3(01), 59–68. <https://ejournal.melekliterasi.com/index.php/JLTL/article/view/180>
- Dewi, L. S., Jannah, M., & Sari, I. K. (2023). Fostering Deep Learning through Reflective Teaching in EFL Classrooms: Insights from Indonesian Vocational Teachers. *Asian EFL Journal*, 25(2), 44–61.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.
- Hapsari, T. C. (2021). Distance Learning in the Time of Covid-19: Exploring Students' Anxiety. *Journal of English Language Teaching*, 10(1), 40–49. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/elt>
- Hartatiningsih, D. (2022). MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWA KELAS VII MTs. GUPPI KRESNOMULYO. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *Dirasah : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 138–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.402>
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: A New Curriculum for Indonesian Schools*. Indonesian Ministry of Education and Culture.

- Laila, N. H. (2024). Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Flashcards. *Mamba'ul 'Ulum*, 15(1), 46–52. <https://doi.org/10.54090/mu.29>
- Prayitno, H. J., Wulandari, M. D., Widyasari, C., Nursalam, N., Malaya, K. A., Bachtiar, F. Y., Hermawan, H., Wulandari, D. T., & Aditama, M. G. (2020). Pemberdayaan Guru dalam Peningkatan Layanan Bimbingan Konseling di SD/MI Muhammadiyah Se-Surakarta pada Era Komunikasi Global. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i2.11853>
- RSG, H. D. (2023). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Anak Didik Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.918>
- Setiawan, B., & Rahmawati, Y. (2022). Implementing the Merdeka Curriculum: Challenges and opportunities for Indonesian educators. *Indonesian Journal of Educational Review*, 7(3), 45–58.
- Shofyana, M. H., Aditama, M. G., Nugroho, H. I., & Asmoro, H. T. (2022). Integrating Local Wisdom in Project-Based Learning to Improve Post-Pandemic English Learning. *ENGLISH FRANCA : Academic Journal of English Language and Education*, 6(2), 291. <https://doi.org/10.29240/ef.v6i2.5418>
- Slamet Asari. (2023). Vocabulary development of EFL young learner after long peer interaction with video games. *EES (Journal of English Educators Society)*, 8(1). <https://doi.org/10.21070/jees.v8i1.1708>
- Wibisana, M. A., Giri Aditama, M., & Anasa, F. A. (2025). Student Perception on Multimedia Implementation in Improving Speaking Skill in ELT. 8(2), 387–394.
- Widyastuti, A., & Sari, R. P. (2023). Preserving local culture through education: The role of teachers in Batang Regency. *Journal of Cultural Studies and Education*, 9(4), 112–130.