

Pengabdian Mengajar di Sekolah Dasar: Strategi Pembelajaran, Tantangan, dan Capaian Program di Desa Pandesari

Ananda Fredinand Perdana Putra¹, Safira Pramestia², Yolan Permana³, Annissa Nurwahyu Islami^{4*}

¹Hukum Tata Negara UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, ²Bahasa dan Sastra Inggris UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, ³Teknik Informatika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, ⁴Perpustakaan dan Sains Informasi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

*Corresponding Author: *anisaislami34@gmail.com*

DOI: <https://doi.org/10.47766/ibrah.v4i2.5917>

ABSTRACT

Submitted:
2025-02-02
Accepted:
2025-10-20
Published:
2025-12-31

Keywords:

Reading Assistance, Game-based Learning, Student Engagement Community-Based Teaching

Community-based teaching programs in primary schools need to be designed around students' actual learning needs rather than merely providing additional classroom assistance. This community service program aimed to support students' learning at SDN 1 and SDN 2 Pandesari, Pujon District, East Java, focusing on reading assistance for lower-grade students and student engagement in classroom learning. The program was implemented through the Student Community Service Program (Kuliah Kerja Mahasiswa or KKM) in four stages: needs identification, planning, implementation, and evaluation and reflection. Based on needs identified in collaboration with teachers, three main strategies were implemented: reading assistance for students in grades 1–3, game-based learning, and an interpersonal approach. The results indicated that game-based learning helped create a more interactive classroom environment and provided greater opportunities for student participation, while the interpersonal approach supported more open communication between university students and pupils. Students who participated more consistently in reading assistance also showed observable progress in their reading activities during the program. However, this progress cannot yet be interpreted as a measurable improvement in reading proficiency because standardized pre- and post-program assessments were not administered. The program indicates that alignment between instructional strategies and students' needs, teacher involvement, and continuity of assistance are important elements of community-based teaching programs in primary schools.

CC BY-SA license - Copyright © 2025: Ananda Fredinand Perdana Putra, Safira Pramestia, Yolan Permana, Annissa Nurwahyu Islami

ABSTRAK

Kata Kunci:
*Bimbingan
 Membaca,
 Game-based
 Learning,
 Keterlibatan
 Siswa,
 Pengabdian
 Mengajar*

Kegiatan pengabdian mengajar di sekolah dasar perlu dirancang berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik agar tidak berhenti pada aktivitas membantu proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan mendukung pembelajaran siswa di SDN 1 dan SDN 2 Pandesari, Kecamatan Pujon, Jawa Timur, dengan fokus pada pendampingan kemampuan membaca siswa kelas rendah dan penguatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Program dilaksanakan melalui Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) dengan empat tahap, yaitu identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil identifikasi bersama guru, intervensi dilakukan melalui tiga strategi utama: bimbingan membaca bagi siswa kelas 1–3, pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), dan pendekatan interpersonal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan membuka ruang partisipasi siswa, sedangkan pendekatan interpersonal mendukung komunikasi yang lebih terbuka antara mahasiswa dan siswa. Siswa yang mengikuti bimbingan membaca secara lebih konsisten juga menunjukkan perkembangan dalam aktivitas membaca selama pendampingan. Namun, perkembangan tersebut belum dapat dinyatakan sebagai peningkatan kemampuan membaca secara terukur karena belum menggunakan pengukuran awal dan akhir yang terstandar. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kesesuaian strategi dengan kebutuhan siswa, keterlibatan guru, dan kontinuitas pendampingan merupakan unsur penting dalam pengabdian mengajar di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan fase penting dalam pembentukan kemampuan akademik, kebiasaan belajar, dan keterampilan sosial peserta didik. Pada tahap ini, pembelajaran tidak cukup hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga perlu memperhatikan motivasi, keterlibatan, dan karakteristik perkembangan siswa. Kualitas interaksi antara pengajar dan peserta didik menjadi salah satu unsur penting karena hubungan yang positif dapat mendukung kenyamanan dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran (Hasty et al., 2023; Wahjusaputri, et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran pada jenjang sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang adaptif dan interaktif serta mampu memberi ruang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Kebutuhan belajar siswa dalam satu kelas pada kenyataannya tidak selalu seragam. Perbedaan kemampuan akademik, motivasi, perilaku, dan latar belakang sosial menuntut pengajar untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi peserta didik (Hidayat et al., 2025). Pembelajaran yang berlangsung monoton berpotensi mengurangi perhatian siswa, terutama pada usia sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *game-based learning*, yaitu pemanfaatan unsur permainan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Kajian sistematis menunjukkan bahwa pendekatan ini berpotensi mendukung motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Alotaibi, 2024). Temuan tersebut sejalan dengan Guan et al. (2024) dan Putra et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* telah diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran pendidikan dasar dan cenderung menghasilkan lebih banyak luaran positif, baik pada aspek kognitif maupun pada pengalaman belajar siswa. Pada pembelajaran matematika, pendekatan serupa juga dilaporkan memberikan pengaruh positif terhadap aspek kognitif dan afektif peserta didik (Hui & Mahmud, 2023).

Kebutuhan terhadap pendampingan dan strategi pembelajaran yang lebih variatif juga ditemukan di SDN 1 dan SDN 2 Pandesari, Kecamatan Pujon, Jawa Timur, yang menjadi lokasi pelaksanaan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM). Berdasarkan observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, sebagian siswa kelas rendah masih membutuhkan pendampingan dalam kemampuan membaca. Bimbingan membaca yang ditujukan kepada siswa kelas 1–3 juga belum diikuti secara konsisten karena dilaksanakan di luar jam pembelajaran dan bersifat sukarela. Sementara itu, dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tim KKM menemukan sebagian siswa kurang fokus dan belum terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan sekolah mitra tidak hanya berkaitan dengan kemampuan akademik siswa, tetapi juga dengan bagaimana pembelajaran dapat menarik perhatian dan mendorong keterlibatan mereka.

Selain kebutuhan tersebut, peserta didik di kedua sekolah memiliki latar belakang agama yang beragam, yaitu Islam, Kristen, dan Hindu. Keragaman ini tidak dipandang sebagai hambatan, tetapi sebagai konteks sosial yang perlu diperhatikan ketika mahasiswa membangun interaksi dengan siswa dan merancang aktivitas pembelajaran. Proses pendampingan perlu memberi ruang yang nyaman dan setara bagi seluruh peserta didik. Dalam konteks demikian, komunikasi yang terbuka dan hubungan yang suportif antara pengajar dan siswa menjadi penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan setiap siswa merasa diterima dan terlibat dalam pembelajaran (Hasty et al., 2023).

Merespons kebutuhan tersebut, kegiatan KKM diarahkan sebagai bentuk pengabdian yang menghubungkan kebutuhan sekolah mitra dengan kegiatan pendampingan yang dilakukan mahasiswa. Mahasiswa terlibat dalam bimbingan membaca dan pembelajaran di kelas dengan menerapkan *game-based learning*

serta pendekatan interpersonal, sedangkan guru dilibatkan dalam mengenali kebutuhan siswa, mendorong partisipasi dalam kegiatan bimbingan, dan memberikan informasi mengenai perkembangan siswa selama pendampingan. Pelibatan mitra dan refleksi terhadap proses yang berlangsung merupakan unsur penting dalam *service-learning* karena kegiatan pengabdian tidak hanya berorientasi pada terlaksananya layanan, tetapi juga pada keterhubungan antara kebutuhan mitra, pengalaman pelaksanaan, dan pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan tersebut (Moledo et al., 2021).

Dalam kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya ditempatkan sebagai pendamping proses pembelajaran, tetapi juga dilibatkan dalam mengidentifikasi kebutuhan, menerapkan strategi pendampingan, dan merefleksikan capaian kegiatan. Dengan pola tersebut, pelaksanaan program diarahkan untuk membangun keterkaitan antara persoalan yang ditemukan pada tahap awal, strategi yang diterapkan, dan perubahan yang dapat diamati selama pendampingan. Fokus ini penting agar keberhasilan pengabdian mengajar tidak hanya dilihat dari terlaksananya kegiatan, tetapi juga dari kesesuaian intervensi dengan kebutuhan siswa serta pengalaman pembelajaran yang dihasilkan selama program berlangsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan mendukung proses pembelajaran siswa di SDN 1 dan SDN 2 Pandesari melalui strategi pendampingan yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Secara khusus, kegiatan diarahkan untuk: (1) mendampingi siswa kelas rendah yang membutuhkan penguatan kemampuan membaca; (2) mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan berbasis permainan dan interaksi interpersonal; serta (3) mengidentifikasi tantangan, strategi, dan capaian program pengabdian mengajar sebagai bahan evaluasi bagi pelaksanaan kegiatan sejenis.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) di SDN 1 dan SDN 2 Pandesari, Kecamatan Pujon, Jawa Timur pada tahun pelajaran 2024/2025. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar, terutama siswa kelas 1–3 yang membutuhkan pendampingan kemampuan membaca dan keterlibatan belajar. Guru berperan sebagai mitra dalam mengidentifikasi kebutuhan, mendukung pelaksanaan kegiatan, dan memberikan informasi mengenai perkembangan siswa, sedangkan mahasiswa KKM bertindak sebagai pelaksana pendampingan. Pola tersebut sejalan dengan prinsip *service-learning* yang menghubungkan pengalaman akademik mahasiswa dengan

pelayanan terhadap kebutuhan nyata mitra melalui keterlibatan dan refleksi (Bringle & Hatcher, 1995; Moledo et al., 2021).

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap, yaitu identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Tahap identifikasi dilakukan melalui observasi pembelajaran dan komunikasi dengan guru untuk mengenali kondisi siswa dan menentukan kebutuhan yang menjadi prioritas pendampingan. Hasil identifikasi menunjukkan adanya siswa kelas rendah yang masih membutuhkan penguatan membaca serta perlunya strategi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa di kelas. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan dua kegiatan utama, yaitu pendampingan pembelajaran di kelas dan bimbingan membaca bagi siswa kelas 1–3. Penetapan kegiatan berdasarkan kebutuhan mitra penting agar layanan pengabdian berangkat dari persoalan yang ditemukan bersama, bukan semata-mata ditentukan oleh pelaksana program (Moledo et al., 2021).

Pada tahap pelaksanaan, pendampingan pembelajaran di kelas dilakukan dengan menerapkan *game-based learning* dan pendekatan interpersonal. Aktivitas permainan digunakan untuk memberi ruang partisipasi yang lebih luas kepada siswa, sedangkan pendekatan interpersonal dilakukan melalui komunikasi yang dekat dan suportif agar siswa lebih nyaman bertanya, merespons, dan menyampaikan kesulitan belajar. Bimbingan membaca diberikan sebagai pendampingan tambahan bagi siswa kelas 1–3 yang membutuhkan penguatan kemampuan membaca. Dalam pelaksanaannya, guru turut membantu mengarahkan siswa dan mendorong keikutsertaan mereka dalam kegiatan secara lebih konsisten.

Evaluasi dan refleksi dilakukan secara deskriptif melalui observasi selama kegiatan dan komunikasi dengan guru. Keterlibatan siswa diamati dari kesediaan mengikuti aktivitas pembelajaran, merespons pertanyaan, berpartisipasi dalam permainan, berkomunikasi selama kegiatan, dan mengikuti bimbingan yang disediakan. Perkembangan dalam aktivitas membaca diamati dari kemampuan siswa mengikuti latihan membaca selama pendampingan, termasuk kelancaran membaca yang teramati, disertai informasi guru mengenai perkembangan dan kesulitan siswa. Hasil pengamatan kemudian direfleksikan bersama untuk mengidentifikasi capaian, kendala, dan kebutuhan tindak lanjut. Refleksi merupakan bagian penting dalam *service-learning* karena menghubungkan pengalaman pelaksanaan dengan pemaknaan terhadap proses dan hasil kegiatan (Kawai, 2021). Evaluasi ini bersifat deskriptif dan tidak dimaksudkan untuk mengukur pengaruh program secara eksperimental.

Untuk memperjelas keterkaitan antara kebutuhan mitra, bentuk intervensi, dan capaian yang diharapkan, tahapan pelaksanaan kegiatan dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Mengajar

Tahap	Kegiatan	Metode	Luaran
Identifikasi kebutuhan	Mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan pembelajaran siswa	Observasi dan komunikasi dengan guru	Permasalahan dan kebutuhan prioritas siswa
Perencanaan	Menentukan bentuk pendampingan dan strategi pembelajaran	Koordinasi mahasiswa KKM dengan guru	Rencana kegiatan pengabdian mengajar
Pelaksanaan	Pendampingan pembelajaran dan bimbingan membaca	<i>Game-based learning</i> , pendekatan interpersonal, dan pendampingan langsung	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan bimbingan membaca
Evaluasi dan refleksi	Mengamati perkembangan dan kendala pelaksanaan	Observasi dan refleksi bersama guru	Capaian, hambatan, dan bahan tindak lanjut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Permasalahan Pembelajaran

Observasi awal dan komunikasi dengan guru di SDN 1 dan SDN 2 Pandesari menunjukkan tiga kebutuhan utama, yaitu penguatan kemampuan membaca siswa kelas rendah, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran yang responsif terhadap keragaman peserta didik. Temuan tersebut menjadi dasar bagi mahasiswa KKM dalam menentukan bentuk pendampingan selama kegiatan pengabdian.

Kebutuhan pertama ditemukan pada sebagian siswa kelas 1–3 yang masih memerlukan pendampingan membaca. Sekolah telah memberikan ruang bagi kegiatan bimbingan setelah jam pembelajaran, tetapi partisipasi siswa belum konsisten karena kegiatan bersifat sukarela. Kondisi ini menunjukkan bahwa tersedianya kegiatan tambahan belum dengan sendirinya menjamin keterlibatan siswa. Pendampingan membaca membutuhkan kontinuitas dan penyesuaian terhadap kebutuhan masing-masing siswa. Hal ini sejalan dengan Hall et al. (2023) yang menegaskan pentingnya intervensi membaca yang terarah dan sesuai dengan kesulitan yang dialami siswa sekolah dasar.

Kebutuhan berikutnya berkaitan dengan keterlibatan siswa di kelas. Mahasiswa menjumpai sebagian siswa yang kurang fokus, sulit diarahkan, dan belum aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut tidak semata-mata dipahami sebagai persoalan kedisiplinan, tetapi juga sebagai kebutuhan untuk menyesuaikan cara pembelajaran dan interaksi dengan karakteristik

siswa. Hubungan yang positif antara pengajar dan siswa berkaitan dengan keterlibatan dalam aktivitas kelas, sehingga pengelolaan pembelajaran tidak cukup hanya mengandalkan instruksi, tetapi juga membutuhkan interaksi yang membangun rasa nyaman dan kedekatan (Setyanto, 2017; Hasty et al., 2023).

Keragaman latar belakang agama siswa—Islam, Kristen, dan Hindu—juga menjadi konteks yang diperhatikan selama kegiatan. Keragaman tersebut tidak ditemukan sebagai sumber konflik, tetapi menuntut komunikasi dan aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang keterlibatan yang setara bagi seluruh siswa. Dalam konteks sekolah dasar yang heterogen, pembelajaran inklusif penting untuk membangun penghargaan terhadap keberagaman dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung seluruh peserta didik (Retnasari et al., 2024; Zamroni, 2024). Sementara itu, sarana dan prasarana di kedua sekolah relatif memadai sehingga tidak menjadi kendala utama program.

Secara keseluruhan, identifikasi awal menunjukkan bahwa kebutuhan mitra tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca, tetapi juga keterlibatan dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar penerapan tiga strategi utama, yaitu bimbingan membaca, pembelajaran berbasis permainan, dan pendekatan interpersonal.

Pelaksanaan Strategi Pengabdian Mengajar

Berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi, pengabdian mengajar dilaksanakan melalui tiga strategi yang saling melengkapi, yaitu bimbingan membaca, pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), dan pendekatan interpersonal. Pemilihan strategi tidak dilakukan secara seragam untuk seluruh siswa, tetapi disesuaikan dengan persoalan yang ditemukan selama pendampingan di SDN 1 dan SDN 2 Pandesari.

Strategi pertama berupa bimbingan membaca bagi siswa kelas 1–3 yang berdasarkan hasil observasi dan informasi guru masih membutuhkan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan di luar jam pembelajaran dengan pendampingan langsung mahasiswa, sedangkan guru membantu mengarahkan dan mendorong siswa agar mengikuti kegiatan secara lebih konsisten. Latihan membaca disesuaikan dengan kemampuan yang ditunjukkan siswa selama pendampingan. Pola tersebut relevan dengan temuan Hall et al. (2023) bahwa intervensi membaca pada siswa sekolah dasar perlu diarahkan pada kebutuhan dan kesulitan membaca yang dialami siswa. Temuan Dietrichson et al. (2021) juga menunjukkan bahwa intervensi membaca yang terstruktur dapat memberikan efek positif terhadap kemampuan membaca siswa, terutama ketika pembelajaran diarahkan pada keterampilan yang menjadi kebutuhan mereka.

Dalam konteks kegiatan ini, keterlibatan guru menjadi penting karena kontinuitas pendampingan tidak hanya bergantung pada mahasiswa, tetapi juga pada dukungan lingkungan sekolah.

Strategi kedua adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) untuk merespons siswa yang kurang fokus dan belum aktif dalam pembelajaran. Materi dipadukan dengan aktivitas permainan dan interaksi sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk merespons dan terlibat secara langsung. Strategi ini bukan sekadar dimaksudkan untuk membuat kelas lebih menyenangkan, tetapi untuk membuka ruang partisipasi yang lebih luas. Kajian sistematis Guan et al. (2024) menunjukkan bahwa *game-based learning* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan dasar dan cenderung menghasilkan luaran positif pada aspek kognitif maupun pengalaman belajar siswa. Temuan tersebut sejalan dengan Alotaibi (2024) yang menunjukkan potensi pembelajaran berbasis permainan dalam mendukung motivasi dan keterlibatan anak. Dalam konteks pembelajaran matematika sekolah dasar, Hui dan Mahmud (2023) juga menemukan bahwa *game-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap aspek kognitif dan afektif siswa. Ketiga temuan tersebut memperkuat pilihan aktivitas permainan sebagai strategi untuk merespons kebutuhan keterlibatan siswa yang ditemukan selama pengabdian.

Strategi ketiga dilakukan melalui pendekatan interpersonal. Mahasiswa membangun komunikasi yang dekat dan suportif agar siswa lebih nyaman bertanya, merespons, dan menyampaikan kesulitan belajar tanpa menghilangkan batas peran edukatif antara pendamping dan peserta didik. Strategi ini terutama digunakan ketika menghadapi siswa yang kurang aktif atau sulit dijangkau melalui instruksi kelas secara umum. Pendekatan tersebut memperoleh pijakan dari temuan Hasty et al. (2023) bahwa kualitas hubungan pengajar-siswa berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, interaksi interpersonal dalam program ini tidak hanya berfungsi untuk membangun kedekatan, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pedagogis untuk memahami respons siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih suportif.

Ketiga strategi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan siswa tidak dapat dijawab melalui satu bentuk intervensi. Bimbingan membaca diarahkan pada kebutuhan literasi, *game-based learning* membuka ruang partisipasi dalam pembelajaran, sedangkan pendekatan interpersonal memperkuat komunikasi dan kenyamanan siswa. Pola ini sejalan dengan prinsip *service-learning* yang menempatkan kebutuhan mitra sebagai dasar pelaksanaan layanan dan menjadikan pengalaman lapangan sebagai bagian dari proses pembelajaran dan refleksi mahasiswa (Bringle & Hatcher, 1995; Moledo et al., 2021). Dengan demikian, nilai pengabdian program tidak terletak pada banyaknya strategi yang

digunakan, tetapi pada kesesuaian antara kebutuhan yang ditemukan dan bentuk pendampingan yang diberikan.

Capaian dan Refleksi Kegiatan

Hasil pengamatan selama pelaksanaan program menunjukkan capaian terutama pada partisipasi siswa dalam pembelajaran, perkembangan yang teramati dalam aktivitas membaca, serta komunikasi yang lebih terbuka antara mahasiswa dan siswa. Capaian tersebut perlu dibaca sebagai perubahan yang teramati selama pendampingan, bukan sebagai bukti peningkatan hasil belajar secara eksperimental.

Pada pembelajaran di kelas, siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk merespons pertanyaan, mengikuti permainan, dan berkomunikasi selama kegiatan. Aktivitas berbasis permainan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, terutama bagi siswa yang sebelumnya kurang fokus. Temuan lapangan tersebut memiliki kecenderungan yang sejalan dengan Alotaibi (2024) yang menemukan bahwa *game-based learning* berpotensi mendukung motivasi dan keterlibatan anak. Guan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan pada pendidikan dasar dapat mendukung pengalaman belajar yang aktif ketika aktivitas permainan diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks program KKM, temuan tersebut mengindikasikan bahwa variasi aktivitas menjadi salah satu cara untuk membuka ruang keterlibatan siswa, meskipun tingkat perubahan keterlibatan belum diukur secara kuantitatif.

Pada bimbingan membaca, siswa yang mengikuti pendampingan secara lebih konsisten menunjukkan perkembangan yang teramati dalam mengikuti latihan dan kelancaran membaca selama kegiatan. Capaian tersebut sejalan dengan pentingnya intervensi membaca yang diarahkan pada kebutuhan siswa sebagaimana dikemukakan Hall et al. (2023). Dietrichson et al. (2021) melalui *systematic review* dan meta-analisis juga menunjukkan bahwa intervensi membaca dapat memberikan efek positif terhadap kemampuan membaca siswa.

Hasil kegiatan KKM ini tidak dapat disamakan secara langsung dengan hasil penelitian eksperimental tersebut karena tidak menggunakan instrumen awal dan akhir yang terstandar. Selain itu, keikutsertaan siswa yang belum konsisten dan durasi pendampingan yang terbatas menunjukkan bahwa kontinuitas merupakan persoalan penting dalam program literasi. Program dapat menyediakan ruang belajar tambahan, tetapi perubahan kemampuan membaca yang lebih kuat membutuhkan pendampingan yang lebih teratur dan evaluasi perkembangan yang sistematis.

Capaian berikutnya terlihat pada interaksi mahasiswa dengan siswa. Selama pendampingan, sebagian siswa tampak lebih nyaman bertanya, merespons, dan menyampaikan kesulitan ketika komunikasi berlangsung secara dekat dan suportif. Temuan ini sejalan dengan Hasty et al. (2023) yang menunjukkan bahwa kualitas hubungan pengajar-siswa berkaitan dengan keterlibatan siswa di kelas. Vargas-Madriz (2024) melalui meta-analisis juga menunjukkan adanya hubungan positif antara dukungan pengajar dan berbagai dimensi keterlibatan siswa. Dengan demikian, pendekatan interpersonal dalam kegiatan ini dapat dipahami bukan sekadar sebagai cara membangun keakraban, tetapi sebagai bagian dari penciptaan lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk terlibat.

Bagi guru dan sekolah, capaian program terutama tampak pada kolaborasi dalam proses pendampingan. Guru membantu mengidentifikasi siswa yang membutuhkan pendampingan, mendorong keikutsertaan dalam bimbingan membaca, dan memberikan informasi mengenai perkembangan serta kesulitan siswa.

Sekolah juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menerapkan variasi aktivitas pembelajaran. Pola tersebut sesuai dengan karakter *service-learning* yang menempatkan hubungan dengan mitra dan kebutuhan komunitas sebagai bagian penting dalam pelaksanaan kegiatan (Bringle & Hatcher, 1995). Kolaborasi ini membuat kegiatan mahasiswa lebih terhubung dengan kebutuhan sekolah, meskipun belum tersedia bukti yang cukup untuk menyatakan adanya perubahan pada kurikulum atau kualitas pembelajaran sekolah secara keseluruhan.

Refleksi terhadap keseluruhan program menunjukkan bahwa kesesuaian strategi, dukungan guru, dan hubungan interpersonal menjadi faktor yang membantu pelaksanaan pendampingan, sedangkan partisipasi bimbingan yang belum konsisten, keterbatasan durasi, dan belum tersedianya pengukuran awal-akhir menjadi batas program.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengabdian mengajar tidak cukup dinilai dari terlaksananya aktivitas, tetapi perlu dilihat dari hubungan antara kebutuhan mitra, proses pendampingan, perubahan yang teramati, dan keberlanjutan setelah program berakhir. Prinsip ini sejalan dengan Moledo et al. (2021) yang menempatkan refleksi sebagai unsur penting dalam menilai kualitas *service-learning*.

Berdasarkan rangkaian temuan tersebut, pelaksanaan pengabdian mengajar memperlihatkan keterkaitan antara kebutuhan siswa, strategi pendampingan, dan capaian yang teramati. Keterkaitan tersebut membentuk pola pengabdian mengajar berbasis kebutuhan siswa sebagaimana disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pola Pengabdian Mengajar Berbasis Kebutuhan Siswa

Gambar 1 menunjukkan bahwa pola pengabdian mengajar dalam kegiatan ini bergerak dari identifikasi kebutuhan siswa menuju pemilihan strategi pendampingan yang sesuai, capaian yang teramati, dan upaya keberlanjutan program. Kebutuhan siswa dalam aspek literasi, partisipasi, dan relasi menjadi dasar penerapan bimbingan membaca, *game-based learning*, dan pendekatan interpersonal.

Strategi tersebut berkaitan dengan perubahan yang teramati pada aktivitas membaca, partisipasi dalam pembelajaran, dan komunikasi siswa. Namun, capaian tersebut tidak diposisikan sebagai hasil akhir, melainkan sebagai dasar bagi tindak lanjut melalui kolaborasi dengan guru, pendampingan berkelanjutan, dan evaluasi perkembangan siswa. Dengan demikian, pola ini menegaskan bahwa inti pengabdian mengajar berbasis kebutuhan terletak pada kesesuaian antara kebutuhan siswa dan strategi pendampingan, serta keberlanjutan proses setelah kegiatan mahasiswa berakhir.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian mengajar melalui program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) di SDN 1 dan SDN 2 Pandesari dilaksanakan untuk merespons kebutuhan pembelajaran siswa melalui bimbingan membaca, *game-based learning*, dan pendekatan interpersonal. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan membuka ruang partisipasi siswa, sedangkan pendekatan interpersonal mendukung komunikasi yang lebih terbuka antara mahasiswa dan siswa.

Pada bimbingan membaca, siswa yang mengikuti pendampingan secara konsisten menunjukkan perkembangan yang teramati dalam mengikuti latihan dan kelancaran membaca. Keterlibatan guru dalam mengidentifikasi kebutuhan, mendorong partisipasi, dan mendukung pendampingan turut memperkuat keterhubungan program dengan kebutuhan siswa di sekolah.

Capaian tersebut perlu dimaknai dalam batas evaluasi program yang bersifat deskriptif. Partisipasi siswa dalam bimbingan membaca yang belum konsisten, durasi pendampingan yang terbatas, dan belum digunakannya pengukuran awal-akhir yang terstandar membatasi penilaian terhadap perubahan kemampuan siswa. Karena itu, program pengabdian mengajar selanjutnya perlu memperkuat kontinuitas pendampingan, mempertahankan kolaborasi dengan guru, serta menggunakan instrumen evaluasi sederhana untuk mendokumentasikan perkembangan siswa secara lebih sistematis.

Dengan pola tersebut, kegiatan pengabdian mengajar tidak hanya menjadi pengalaman pendampingan selama KKM, tetapi juga dapat memberi dasar bagi tindak lanjut pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa setelah program berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1995). A Service-Learning Curriculum for Faculty. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 2(1), 112–122. <https://hdl.handle.net/1805/4591>.
- Dietrichson, J., Filges, T., Seerup, J. K., Klokke, R. H., Viinholt, B. C. A., Bøgg, M., & Eiberg, M. (2021). Targeted School-Based Interventions for Improving Reading and Mathematics for Students with or at Risk of Academic Difficulties in Grades K–6: A Systematic Review. *Campbell Systematic Reviews*, 17(2), e1152. <https://doi.org/10.1002/cl.1152>.
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G.-J., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying Game-Based Learning in Primary Education: A Systematic Review of Journal Publications

- from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>.
- Hall, C., Dahl-Leonard, K., Cho, E., Solari, E. J., Capin, P., Conner, C. L., Henry, A. R., Cook, L., Hayes, L., Vargas, I., Richmond, C. L., & Kehoe, K. F. (2023). Forty Years of Reading Intervention Research for Elementary Students with or at Risk for Dyslexia: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Reading Research Quarterly*, 58(2), 285–312. <https://doi.org/10.1002/rrq.477>.
- Hasty, L. M., Quintero, M., Li, T., Song, S., Wang, Z., & Morris, J. (2023). The Longitudinal Associations Among Student Externalizing Behaviors, Teacher-Student Relationships, and Classroom Engagement. *Journal of School Psychology*, 100, 101242. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2023.101242>.
- Hidayat, H., Suri, A., Abdilla Yanre, M., Puspita Sari, N., & Anggraini Sari, S. (2025). Perbedaan Individu dan Pembelajaran Adaptif Menuju Pendidikan yang Responsif terhadap Kebutuhan Unik Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 301 - 309. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6547>.
- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on the Students' Cognitive and Affective Domain: A Systematic Review. *Frontiers in Psychology*, 14, 1105806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>.
- Kawai, T. (2021). A Theoretical Framework on Reflection in Service Learning: Deepening Reflection Through Identity Development. *Frontiers in Education*, 5, 604997. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.604997>.
- Moledo, M. M. L., Sáez-Gambín, D., Ferraces Otero, M. J., & Varela Portela, C. (2021). Reflection and Quality Assessment in Service-Learning Projects: When, With Whom, and Why. *Frontiers in Education*, 5, 605099. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.605099>.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game-Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>.
- Retnasari, L., Abdulkarim, A., Sundawa, D., Bestari, P., & Wardani, E. K. (2024). An Inclusive Learning Model to Build Tolerance of Diversity In Primary School Learners: A Literature Review. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 7(2), 89–102. <https://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/12238>.
- Setyanto, N. A. (2017). *Interaksi dan Komunikasi Efektif Belajar-Mengajar*. Diva Press.

- Vargas-Madriz, L. F., Konishi, C., & Wong, T. K. (2024). A Meta-Analysis of the Association Between Teacher Support and School Engagement. *Social Development*, 33(4), e12745. <https://doi.org/10.1111/sode.12745>.
- Wahjusaputri, S., Arthawati, S. N., Marta, R., Setyanto, E., & Hikmah, R. (2025). *Manajemen Kelas Kreatif*. CV Eureka Media Aksara.
- Zamroni, A. D. K., Zakiah, L., Rifka Amelia, C., Shaliha, H. A., & Jaya, I. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Pendidikan Multikultural Terhadap Sikap Toleransi Keberagaman Siswa Sekolah Dasar Inklusi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1112–1119. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2247>.