

Program Pengabdian Kepada Masyarakat: Metode *Fun-Counseling* Dan *Outbound* Sebagai Media Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter Anak Di Desa Rowoboni Tahun 2024

Setiorini Rahma Safitri¹, Muhammad Rif'an Lutfi², Naily Qurota A'yuni³, Ahmad Satriya⁴, Rahmawati Febriyantika⁵, Agung Prasetyo Putra⁶

¹Universitas Islam Negeri Salatiga, Kota Salatiga

²Universitas Islam Negeri Salatiga, Kota Salatiga

³Universitas Islam Negeri Salatiga, Kota Salatiga

⁴Universitas Islam Negeri Salatiga, Kota Salatiga

⁵Universitas Islam Negeri Salatiga, Kota Salatiga

⁶Universitas Islam Negeri Salatiga, Kota Salatiga

Alamat Korespondensi: Jl. Lingkar Salatiga Km. 2, Pulutan, Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia, Telp. (0298) 323706/Fax. (0298) 323433 Universitas Islam Negeri (UIN) Salatiga

E-mail: ¹⁾setiorinirahma@uinsalatiga.ac.id, ²⁾ruthfi205@gmail.com, ³⁾nailyqurotayuni@gmail.com,
⁴⁾ahmadsatriya4@gmail.com, ⁵⁾rahmawatifbrynt@gmail.com, ⁶⁾agungpraspura@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana impact yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak yang terlibat, terkhusus lembaga pendidikan dalam program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Salatiga di Desa Rowoboni. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui survei dan analisis kebutuhan, pelatihan dan penyuluhan, pendampingan dan monitoring, serta melakukan kolaborasi dengan pihak yang terkait. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan respon positif dari berbagai pihak yang terlibat dan peningkatan kualitas pendidikan secara baik dari kalangan pelajar. Namun demikian, kondisi dan adat yang ada dalam proses belajar masih perlu monitoring lebih lanjut dengan waktu yang relatif lama untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Abstract

This research aims to determine the extent of the impact that can be felt by various parties involved, particularly educational institutions, in the community service program conducted by students of the State Islamic University of Salatiga in Rowoboni Village. In this research, the method used in community service employs the Participatory Action Research (PAR) approach through surveys and needs analysis, training and outreach, mentoring and monitoring, as well as collaboration with relevant parties. The results of this study show a positive response from various parties involved and a significant improvement in the quality of education among students. However, the conditions and customs present in the learning process still require further monitoring over a relatively long period to achieve optimal results.

Kata kunci: Kolaborasi, Masyarakat, Pendidikan, Pengabdian, Sosialisasi

1. PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 Pasal 1 Ayat 11 Republik Indonesia tentang Pendidikan Tinggi mendefinisikan pengabdian kepada masyarakat sebagai kegiatan komunitas akademik yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mendidik rakyat. Inovasi diperlukan untuk penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi guna mendorong pertumbuhan ekonomi dan daya saing. (Praswati A.N., 2017). Inovasi ini melibatkan kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan, sebuah konsep yang dikenal sebagai konsep heliks. Berdasarkan peran institusional masing-masing, setiap pihak memberikan kontribusi dengan cara yang berbeda. Institusi pendidikan tinggi, bisnis, pemerintah, masyarakat sipil, dan lingkungan semuanya terlibat dalam mempromosikan inovasi semacam itu.

Pengabdian masyarakat merupakan salah satu bentuk nyata dari kontribusi akademik terhadap pengembangan kualitas hidup masyarakat. Melalui program ini, akademisi, mahasiswa, serta praktisi berkolaborasi untuk menerapkan ilmu yang telah mereka pelajari di institusi pendidikan ke dalam konteks yang lebih luas khususnya di daerah-daerah yang membutuhkan peningkatan mutu pendidikan. Desa Rowoboni, sebuah desa yang terletak di Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang, memiliki tantangan tersendiri dalam aspek pendidikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan pengabdian masyarakat, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa di desa ini cenderung menurun. Hal ini diperparah dengan kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung serta munculnya perilaku negatif, seperti kurangnya motivasi belajar pada anak, *bullying*, dan peningkatan *soft skill teamwork* (kerja sama) serta pendidikan dasar sikap (*attitude*) yang rendah dan masih sering terjadi di lingkungan sekolah.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan kesuksesan akademik seorang individu. Menurut beberapa penelitian, siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik, memiliki keuletan dalam menghadapi tantangan akademik, serta menunjukkan tingkat kedisiplinan yang lebih baik dalam proses pembelajaran (Ryan & Deci, 2000). Namun, seiring perkembangan zaman, khususnya di era digital saat ini, motivasi belajar siswa semakin terancam oleh berbagai gangguan eksternal seperti media sosial, permainan daring, dan kemudahan akses informasi yang sering kali tidak relevan dengan tujuan pendidikan. Hal ini memicu fenomena menurunnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, yang dapat berdampak buruk pada prestasi akademik mereka (Zimmerman & Schunk, 2012). Kepala sekolah SDN 01 Rowoboni, Achmad Slamet, mengatakan bahwa anak-anak cenderung malas dan tidak percaya diri ketika ditunjuk mengikuti ajang perlombaan baik akademik maupun non-akademik sekali pun anak tersebut sebetulnya mampu. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi semangat belajar dari keluarga dan cenderung mengacuhkan potensi prestasinya. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi tentang motivasi belajar menjadi relevan untuk diintegrasikan ke dalam program pengabdian masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya memiliki semangat dan motivasi yang lebih tinggi.

Di sisi lain, *bullying* merupakan fenomena yang semakin mengkhawatirkan di sekolah-sekolah. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa kasus *bullying* di kalangan siswa terus meningkat, baik dalam bentuk fisik, verbal, maupun *cyberbullying*. *Bullying* tidak hanya berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik siswa, tetapi juga secara langsung mempengaruhi motivasi belajar mereka. Siswa yang menjadi korban *bullying* sering kali kehilangan minat belajar, mengalami penurunan prestasi akademik, dan bahkan berisiko untuk berhenti sekolah.

Dengan demikian, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya motivasi belajar sambil mendorong pencegahan *bullying* di sekolah. Sosialisasi ini akan memberikan siswa wawasan mengenai bagaimana membangun lingkungan sekolah yang aman dan mendukung, serta meningkatkan semangat belajar mereka. Dengan menciptakan suasana yang positif dan bebas dari *bullying*, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan lebih baik dan mencapai potensi akademis mereka secara maksimal serta peningkatan kesadaran pentingnya team work atau kerja sama tim demi menunjang kerukunan dan kedamaian dalam proses belajar di sekolah. Upaya ini juga mendukung target Generasi Emas 2045, di mana siswa diharapkan menjadi individu berkarakter kuat, cerdas, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.

2. METODE

Program Praktikum Pengabdian Masyarakat (PPM) yang telah dilaksanakan selama 35 hari terhitung sejak tanggal 16 September 2024 sampai dengan 21 Oktober 2024 telah memberikan banyak *impact* pada Desa Rowoboni, terkhusus pada sektor pendidikan. Metode dalam pelaksanaan program kerja selama program PPM di bidang pendidikan ini berupa pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). PAR merupakan pendekatan yang prosesnya bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis masyarakat, serta produksi ilmu pengetahuan, dan proses perubahan ilmu keagamaan. Aksi pendekatan PAR pada pengabdian masyarakat yang dilakukan ini berupa sosialisasi dan pemahaman pentingnya motivasi belajar dan juga urgensi yang timbul dari tindakan *bullying*, dalam pelaksanaan program kerja pada pengadian

ini juga didukung dengan adanya bentuk kegiatan *fun-counseling* berupa *outbound* bagi peserta didik SDN 01 Desa Rowoboni, SDN 02 Desa Rowoboni, dan MI Ma’arif Desa Rowoboni. Dengan rincian realisasi sosialisasi sebagai berikut:

| <i>Tema Sosialisasi</i> | <i>Waktu</i> | <i>Lokasi</i> | <i>Keterangan</i> |
|---|--------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <i>Sosialisasi & Outbound Motivasi Belajar</i> | Kamis, 26 September 2024 | SDN 01 Rowoboni, Dusun Rowokasam | Jumlah peserta 69 siswa (kelas 1 – 6) |
| <i>Sosialisasi & Outbound Anti-Bullying</i> | Selasa, 01 Oktober 2024 | SDN 02 Rowoboni, Dusun Gondangsari | Jumlah peserta 50 siswa (kelas 4 – 5) |
| <i>Sosialisasi & Outbound Perlindungan Diri</i> | Sabtu, 12 Oktober 2024 | MI Ma’arif Rowoboni, Dusun Rowoganjar | Jumlah peserta 63 siswa (kelas 1 – 6) |

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Sosialisasi dan Outbond di Sekolah Dasar Desa Rowoboni

Secara teknis metode *Participatory Action Research* (PAR) yang digunakan dalam kegiatan praktikum pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. *Wawancara*, metode wawancara menjadi metode pertama yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini, metode ini sangat penting untuk mendukung data hasil observasi, wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah, serta wali kelas yang senantiasa berinteraksi secara langsung terhadap peserta didik.
2. *Observasi*, metode ini dilakukan untuk mengetahui situasi sosial yang ada di sekolah terkait, dengan mengamati secara langsung proses belajar mengajar yang ada di sekolah, serta melakukan pencatatan mengenai hal-hal yang perlu ditindak lanjuti dalam kegiatan sosialisasi yang akan dilaksanakan.
3. *Eksekusi*, metode ini disebut juga metode pelaksanaan yang mana pada metode ini memiliki beberapa tahap pelaksanaan, yakni:
 - a. *Dokumentasi*, adanya data-data sekolah yang ikut mendukung dalam pencarian informasi memberikan peluang bagi kami untuk dapat mengembangkan metode yang nantinya dapat dipakai dalam kegiatan pengabdian masyarakat.
 - b. *Ceramah*, metode ini digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Melalui metode ini, sosialisasi dapat tersampaikan dengan baik kepada seluruh peserta pengabdian. Metode ini mencakup demonstrasi serta sesi tanya jawab untuk para siswa yang mengikuti kegiatan sosialisasi. Salah satu metode yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran kimia adalah metode ceramah interaktif. Metode interaktif akan meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Aminah. (dalam Kezia et al., 2020).
 - c. *Outbound*, tidak dapat dipungkiri bahwa metode *outbound* menjadi salah satu kegiatan yang digemari para peserta didik. *Outbound* adalah salah satu bentuk pelatihan dan pembelajaran untuk masyarakat umum dengan bentuk pembelajaran informal atau proses memperoleh ilmu atau apapun yang ingin diajarkan dengan metode dan dasar yang sudah ditetapkan. Prasarananya tentu saja berbeda dengan suasana belajar formal. model pembelajaran luar ini dilakukan di luar ruangan (*outdoor*). (Wulandari et al. dalam Zulfina et al., 2024).

Jenis penelitian ini disebut penelitian lapangan atau *field research*. Penelitian ini adalah studi kualitatif deskriptif. Data yang digunakan dalam analisis ini berasal dari data urutan pertama dan kedua. Data utama mencakup semua siswa di SD dan MI Desa Rowoboni. Sebaliknya, data tingkat kedua adalah dokumentasi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, dan

dokumentasi. Analisis data dalam studi ini menggunakan model Miles & Huberman, yang menguraikan tiga kegiatan dalam penelitian kualitatif, yakni reduksi, tampilan data, dan formulasi atau verifikasi kesimpulan. (Sugiyono, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Selama proses persiapan, dilakukan pertemuan dan diskusi antara tim pengabdian masyarakat dengan kepala sekolah yang terlibat.

Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk bertukar dan mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sosialisasi serta tentang pelatihan yang akan diberikan di sekolah yang bersangkutan. Pada kesempatan ini, tim pengabdian masyarakat akan menandatangani kesepakatan antara pihak-pihak yang akan ikut serta dalam pengabdian kepada masyarakat. Program ini melibatkan sosialisasi, termasuk materi dan teknis pelaksanaannya. Persiapan dimulai pada tanggal 18 September 2024, kegiatan dilaksanakan di 3 (tiga) SD (Sekolah Dasar) yang berbeda, tim pengabdi mulai berkoordinasi dengan mitra pengabdian untuk menjalin kerjasama mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan dan jadwal kegiatan. Tahapan kegiatan selanjutnya bersama mitra adalah pelaksanaan sosialisasi yang dilaksanakan di tiga lokasi berbeda, dengan waktu yang berbeda-beda, kegiatan sosialisasi pertama dilaksanakan pada tanggal 26 September 2024 di SDN 01 Rowoboni, kegiatan sosialisasi kedua dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2024 di SDN 02 Rowoboni dan kegiatan sosialisasi ketiga dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2024 di MI Ma'arif Rowoboni. Kegiatan sosialisasi *anti bullying* sekaligus mendorong motivasi belajar ini dilakukan dengan berbagai metode dan permainan, antara lain:



Gambar 1 Dokumentasi Diskusi Tim dengan Kepala Sekolah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1 Ice Breaking

Ice breaking adalah teknik yang mampu merubah pola semangat belajar anak dengan berbagai macam *game* didalamnya dan mampu merangsang motivasi siswa dalam menangkap materi dan memahami lebih cepat materi diajarkan (Pujiarti, T. 2022). Adapun langkah-langkah *ice breaking* yang akan di terapkan yaitu:

- a. Siswa diajak membentuk lingkaran besar (dikondisikan sesuai keadaan kelas).
- b. *Trainer* menjelaskan tujuan permainan yaitu untuk membangun kerjasama, solidaritas, dan semangat belajar.
- c. *Trainer* mengajak peserta bertepuk tangan, untuk melatih konsentrasi.
- d. *Trainer* mengajak peserta untuk bernyanyi bersama.
- e. *Trainer* memberikan intruksi permainan mengambil bola berpasangan, untuk menguji ketangkasan dan kecepatan peserta.
- f. *Trainer* memberikan apresiasi kepada peserta yang bisa melakukan intruksi dengan baik.

Dengan melakukan permainan *ice breaking* ini tujuannya adalah untuk menghilangkan kebosanan, dan rasa ngantuk dengan hal-hal sederhana yang bisa dilakukan oleh siapa saja tanpa memerlukan keterampilan tingkat lanjut.

3.2 Fun Game

Salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengajak siswa SD belajar secara menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan. Karena bermain tidak hanya menjadi kegiatan untuk mengisi waktu bagi anak-anak, tetapi juga dapat menjadi ajang belajar bagi anak-anak. Menurut Langeveld (1979:25), permainan adalah kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman. Dengan menggunakan metode bermain yang menyenangkan akan membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi yang positif, hal ini selaras dengan tujuan diadakannya sosialisasi di sekolah yang terlibat. Melalui eksitasi bermain terhadap anak, anak mampu memenuhi kewajiban perkembangannya, kemudian anak dapat memecahkan masalah atau kesulitan di kemudian hari. Oleh sebab itu, bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan anak.

Dalam kegiatan sosialisasi ini ada beberapa macam permainan yang digunakan, setiap permainan memiliki perannya masing-masing dalam memberikan ilmu baru serta pengalaman baru bagi peserta sosialisasi, macam permainan yang digunakan antara lain adalah:

1. *Permainan Peta Tubuh*, Anak-anak belajar tentang tubuh melalui permainan interaktif dengan media visual dengan memfokuskan objek pada area tubuh yang tidak boleh disentuh oleh orang lain. Permainan ini dimainkan dengan cara berkelompok, fasilitator akan menunjukkan gambar bagian tubuh yang tidak boleh disentuh. Peserta diminta untuk menghafal gambar tersebut dalam jangka waktu terbatas dan kemudian menuliskannya kembali dalam sebuah kertas.
2. *Permainan Tembok Pelindung*, Siswa mempelajari konsep perlindungan diri secara fisik dan emosional melalui permainan ini. Mereka dididik untuk berani mengatakan "tidak" dan melaporkan ketidaknyamanan mereka. Permainan ini dimainkan melalui metode kelompok, fasilitator akan memberikan lingkaran besar dengan bola. Kelompok satu harus menjaga bola di dalam lingkaran agar kelompok lain tidak mengambilnya.
3. *Permainan Air Kehidupan*, Permainan ini akan mengajarkan pentingnya menjaga air sebagai sumber kehidupan dan bagaimana orang dapat bekerja sama untuk membuat sistem yang kuat untuk menjaga mata air bersama. Permainan ini dimainkan dalam kelompok, dengan gelas cup digunakan untuk menyalurkan air hingga ujung yang ditentukan fasilitator.
4. *Permainan Pilar Kehidupan*, Permainan ini akan mengukur pengetahuan dasar keagamaan dari peserta *outbound*, dengan fasilitator mengajak mereka untuk mengingat kembali pengetahuan dasar keagamaan yang pernah mereka pelajari. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, dengan setiap kelompok mengambil tiga gulungan kertas yang berisi kuis dan tantangan keagamaan.
5. *Permainan Pohon Harapan*, Permainan ini menitikberatkan pada fokus anak dalam proses belajar untuk mencapai cita-cita dan impiannya. Permainan ini membantu menyadarkan anak bahwa proses belajar yang sungguh-sungguh itu sangat diperlukan dalam menggapai cita-citanya. Sehingga dalam permainan ini dilakukan dengan menempelkan potongan kertas berbentuk daun yang kemudian dituliskan cita-cita anak di masa depan yang selanjutnya ditempel pada karton yang bergambar pohon.
6. *Permainan Pohon Cinta*, Permainan ini hampir serupa dengan Permainan Pohon Harapan. Namun, fokus pada permainan ini ialah hal-hal yang bersinggungan dengan sikap *bullying*. Anak-anak menuliskan contoh sikap baik yang seharusnya dilakukan antar sesama teman untuk menjaga kerukunan dan menghindari perilaku *bullying* di sekolah.



Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi dan Outbound Bersama Siswa-Siswi SDN 02 Rowoboni
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

7. *Evaluasi*, Proses menilai sesuatu disebut evaluasi. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui nilainya, dan pengujian adalah hasilnya. Adanya keberhasilan pelaksanaan adalah standar yang dimaksud, dan hasil atau proses pengambilan keputusan itu adalah hal yang dinilai.

Selain itu, evaluasi bertujuan untuk mengetahui seberapa baik siswa berprestasi selama proses pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana mereka dapat membantu atas kurangnya siswa, dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Dalam kegiatan sosialisasi ini evaluasi yang digunakan adalah evaluasi Kirkpatrick, biasanya evaluasi ini digunakan dalam sebuah kegiatan pelatihan. Model ini banyak digunakan karena kuat dan teruji untuk evaluasi pelatihan.

Menurut Donald L. Kirkpatrick (2007), struktur evaluasi dibagi menjadi empat tingkat, yakni:

1. *Reaction*, reaksi diukur sebagai seberapa besar peserta pelatihan menyukai program pelatihan yang diberikan. Faktor-faktor seperti materi yang diberikan, fasilitas yang tersedia, metode penyampaian materi yang digunakan oleh instruktur, media pembelajaran yang tersedia, waktu pelaksanaan pembelajaran, dan lokasi pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur kepuasan peserta.
2. *Learning*, setelah mengikuti pelatihan, maka meminta pada pihak yang bersangkutan untuk memberikan presentasi tentang topik yang dibahas. Untuk menentukan seberapa besar peserta mendapatkan pembelajaran dari program pelatihan, metode ini cukup efektif. Jika peserta memahami materi yang diberikan, mereka akan mampu menjelaskan atau mempresentasikannya kembali, jika peserta tidak memahami, mereka tidak akan mampu menjelaskan apalagi mempresentasikannya kembali.
3. *Behavior*, melihat perubahan perilaku setelah peserta memahami materi. Setelah materi tersebut dipraktekkan, kemampuan dan pengetahuan peserta akan berkembang dan mereka akan menjadi lebih mahir, yang berarti mereka akan lebih efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.
4. *Result*, dalam tingkat keempat, evaluasi hasil berfokus pada hasil akhir, atau hasil akhir, yang terjadi setelah siswa atau peserta pelatihan mengikuti program pembelajaran. Peningkatan hasil belajar, peningkatan pengetahuan, dan peningkatan keterampilan termasuk dalam kategori hasil akhir program pembelajaran.

Dalam kegiatan sosialisasi ini evaluasi yang digunakan adalah evaluasi *reaction*, dan *learning* yang dilakukan secara langsung setelah kegiatan selesai. Dari hasil evaluasi tersebut, diketahui terdapat *impact* nyata yang dirasakan bagi pihak yang bersangkutan. Hal ini diindikasikan oleh pengakuan seluruh peserta merasa senang dan menikmati seluruh rangkaian kegiatan. Secara spesifiknya, terdapat salah satu peserta mengatakan bahwa kegiatan ini adalah kegiatan paling menyenangkan yang pernah dilakukan selama sekolah, ia mengungkapkan harapannya agar kegiatan ini dapat berlangsung secara rutin, tidak hanya pada saat itu saja.

Dari pihak guru juga sangat mengapresiasi adanya kegiatan ini. Mereka menilai bahwa ini adalah kegiatan yang sangat inovatif dan inspiratif. Dari beberapa pernyataan itulah evaluasi *reaction* ini didapatkan sehingga dapat diketahui bahwa kegiatan ini memang sangat berpengaruh positif pada lembaga pendidikan. Selain adanya evaluasi *reaction*, untuk mengetahui seberapa paham peserta dengan informasi yang diberikan selama kegiatan, evaluasi pembelajaran (*learning*) sangat penting. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan tanya jawab untuk menguji pengetahuan peserta. Kegiatan menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang *bullying*, kerja sama tim, dan keinginan untuk belajar meningkat, mereka menguasai informasi seputar pencegahan *bullying*, cara mengatasi *bullying*, bagaimana membentuk tim yang solid, serta pemahaman mengenai metode pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan program Praktikum Pengabdian Masyarakat (PPM) di Desa Rowoboni, Kabupaten Semarang, berfokus pada pengembangan pendidikan dengan tiga kegiatan utama: sosialisasi *anti-bullying*, penguatan kerja sama tim, dan motivasi belajar. Kegiatan ini dilaksanakan di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 01 Rowoboni, SDN 02 Rowoboni, dan MI Ma'arif Rowoboni.

Tahap persiapan melibatkan pengumpulan data dan perancangan metode yang sesuai. Pada tahap pelaksanaan, berbagai metode, termasuk *ice breaking*, permainan menyenangkan (*fun games*), dan ceramah, digunakan untuk melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa senang dan menikmati seluruh rangkaian kegiatan, serta mengalami peningkatan pengetahuan terkait *bullying* dan pentingnya motivasi belajar. Secara keseluruhan, program ini berhasil memberikan dampak positif bagi siswa dan lembaga pendidikan, dengan harapan dapat dilanjutkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di desa tersebut.

Daftar Pustaka

- Afandi, Agus, dkk. (2022). Metodologi Pengabdian Masyarakat. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI
- Aminah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Interaktif dengan Metode Tanya Jawab. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 121–131
- Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2020). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 1-10
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry*, 2(2), 40-48
- Wulandari, B., et al. (tahun terbit). Peningkatan kemampuan kerja sama dalam tim melalui pembelajaran berbasis lesson study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1)
- Zulfina, I., Rosila, Annisa, N., & Adawiyah, R. (2024). *Jurnal Pengabdian Sosial* 1 (7), 540-544