



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)

Journal homepage: <https://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



Aksi Kolaborasi Peningkatan Literasi, Numerasi dengan Variasi Metode Pembelajaran dan Adaptasi Teknologi

Izzah Sabillah¹, Fatimah Nur Asyifa², Hervina Rahmawati Fatimah³, Tiara Firdaus⁴, Rafika Sari^{5,*}

¹ Pendidikan Kimia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, izzahsabillah02@upi.edu

² Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Djuanda, Bogor, Jawa Barat, fatimahasyifa1808@gmail.com

³ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Singaperbangsa Karawang, Purwakarta, Jawa Barat, hervinarahmawati03@gmail.com

⁴ Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Bekasi, Jawa Barat, tiarafirdaus67@gmail.com

⁵ Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Bekasi, Jawa Barat, rafika.sari@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

The Community Service Program (PkM) at SMPN Satu Atap Cibusah, Bekasi Regency, aims to enhance the quality of education and student skills through various initiatives, including graphic design training using Canva, library revitalization, the introduction of Shibori batik art, and the implementation of innovative learning methods in Islamic Religious Education (PAI) through the Team Games Tournament (TGT) approach. The Canva training equips students with digital design skills, while library revitalization seeks to increase reading interest through improved facilities and library administration systems. The Shibori batik program not only introduces students to traditional textile art but also instills Pancasila values through creativity and collaboration. The TGT learning method in PAI is applied to enhance students' understanding of halal and haram food and beverages through a cooperative and engaging approach. The results of this program show significant improvements in students' digital skills, literacy, creativity, and comprehension of learning materials. This initiative also encourages active participation and student motivation, positively impacting their educational experience. The success of this program highlights the importance of innovative and participatory approaches in improving the quality of learning in schools.

Keywords— Technological adaptation, Digital literacy, Library Revitalization, Innovative Learning

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMPN Satu Atap Cibusah, Kabupaten Bekasi, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa melalui berbagai inisiatif, termasuk pelatihan desain grafis menggunakan Canva, revitalisasi perpustakaan, pengenalan seni batik Shibori, serta penerapan metode pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pendekatan Team Games Tournament (TGT). Pelatihan Canva membekali siswa dengan keterampilan desain digital, sementara revitalisasi perpustakaan bertujuan untuk meningkatkan minat baca melalui penataan ulang fasilitas dan sistem administrasi perpustakaan. Program batik Shibori tidak hanya memperkenalkan siswa pada seni tekstil tradisional, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui kreativitas dan kerja sama. Metode pembelajaran TGT dalam PAI diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai makanan dan minuman halal serta haram melalui pendekatan kooperatif yang menyenangkan. Hasil program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital, literasi, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap materi ajar. Program ini juga mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa, yang berdampak positif pada pengalaman pendidikan mereka. Keberhasilan program ini menegaskan pentingnya pendekatan inovatif dan berbasis partisipasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Kata kunci— Adaptasi teknologi, Revitalisasi Perpustakaan, Pembelajaran Inovatif.

Artikel info

Submitted (01/07/2024)

Revised (08/07/2024)

Accepted (25/07/2024)

Published (30/07/2024)

Korespondensi: rafika.sari@dsn.ubharajaya.ac.id *

Copyright ©authors. 2024. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, dalam implementasinya, masih banyak sekolah yang menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan siswanya. Salah satu sekolah yang mengalami tantangan tersebut adalah SMPN Satu Atap Cibusah, Kabupaten Bekasi. Beberapa permasalahan yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas pendidikan, rendahnya minat baca siswa, kurangnya keterampilan digital, serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Tim Program Kampus Mengajar, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan dengan menginisiasi beberapa kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan siswa. Program ini mencakup empat inisiatif utama, yaitu: (1) pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva, (2) revitalisasi perpustakaan sekolah, (3) pengenalan seni batik Shibori, dan (4) penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kamaruddin & Yusoff, 2019).

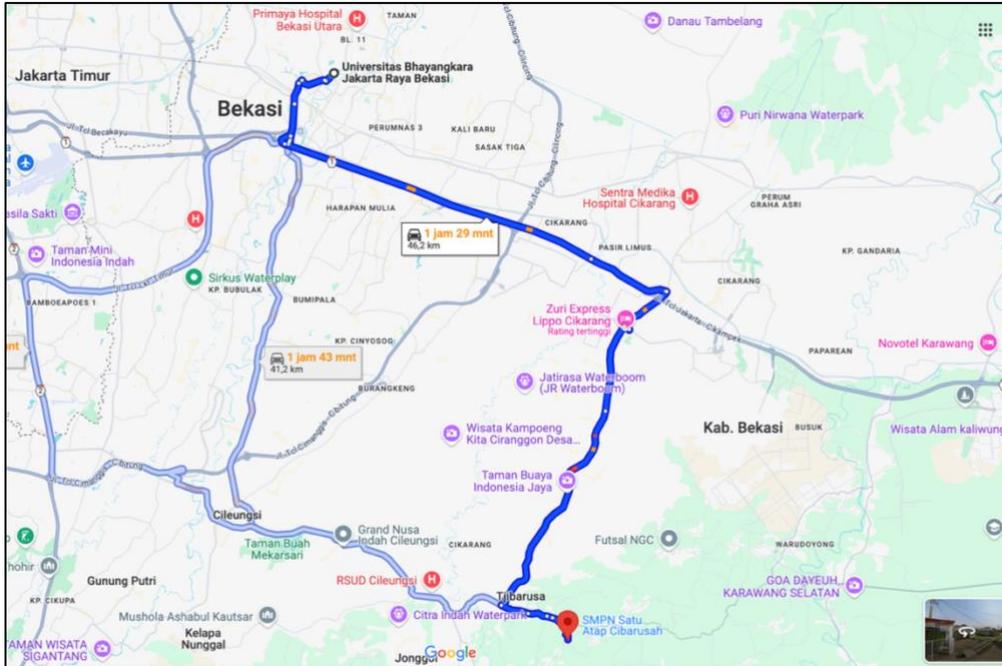
Pelatihan desain grafis menggunakan Canva bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan digital yang semakin dibutuhkan di era modern. Revitalisasi perpustakaan dilakukan untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menciptakan suasana perpustakaan yang lebih nyaman dan fungsional. Program batik Shibori bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa serta menanamkan nilai-nilai budaya dan nasionalisme. Sementara itu, metode pembelajaran TGT dalam mata pelajaran PAI diterapkan agar proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar (Sari, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan utama yang menjadi fokus dalam program PkM ini, yaitu: (i) Bagaimana meningkatkan keterampilan digital siswa melalui pelatihan desain grafis menggunakan Canva, (ii) Bagaimana meningkatkan minat baca siswa melalui revitalisasi perpustakaan sekolah, (iii) Bagaimana mengenalkan dan mengembangkan keterampilan seni siswa melalui pembuatan batik Shibori, dan (iv) Bagaimana meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* (TGT).

Adapun tujuan dari program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah: (i) Meningkatkan keterampilan desain grafis siswa melalui pelatihan Canva; (ii) Meningkatkan minat baca siswa dengan menciptakan lingkungan perpustakaan yang lebih menarik dan fungsional; (iii) Menumbuhkan kreativitas dan keterampilan seni siswa dengan mengenalkan teknik pembuatan batik Shibori; dan (iv) Meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT).

II. ANALISA SITUASI

Program PkM ini dianggap penting bagi sivitas akademika SMPN Satu Atap Cibusarah karena sekolah ini menghadapi berbagai kendala yang mempengaruhi kualitas pembelajaran dan perkembangan siswa, lokasi mitra program PkM diperlihatkan pada Gambar 1.



Sumber: (Google Maps, 2024)

Gambar 1. Peta lokasi mitra PkM

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa faktor yang menjadi latar belakang perlunya program ini, antara lain: (Rafika Sari et al., 2022)

1. Rendahnya Keterampilan Digital Siswa

- Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang terampil dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis yang semakin dibutuhkan di era digital.
- Pelatihan Canva dapat menjadi solusi untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi.

2. Minat Baca yang Rendah Akibat Perpustakaan yang Tidak Optimal

- Perpustakaan sekolah tidak difungsikan selama hampir dua tahun, sehingga akses siswa terhadap sumber bacaan sangat terbatas.
- Revitalisasi perpustakaan diharapkan dapat menciptakan lingkungan literasi yang lebih baik dan meningkatkan kebiasaan membaca siswa.

3. Kurangnya Penghargaan terhadap Seni dan Budaya Lokal

- Minimnya eksposur siswa terhadap seni tradisional membuat mereka kurang mengenal dan menghargai warisan budaya.

- Melalui program batik Shibori, siswa tidak hanya diperkenalkan pada teknik seni tekstil tetapi juga diajak untuk mengembangkan kreativitas serta memahami pentingnya keberagaman budaya.

4. Metode Pembelajaran yang Kurang Interaktif

- Pembelajaran di kelas masih cenderung konvensional, menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- Metode *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

III. METODE PELAKSANAAN

Secara keseluruhan terdapat tiga tahap dengan fokus kegiatan dalam bidang peningkatan kemampuan literasi/numerasi, inovasi metode pembelajaran dan adaptasi teknologi. Gambar 2 merupakan diagram alir dari proses kegiatan PkM di SMPN Satu Atap Cibusrah.



Gambar 2. Tahapan pelaksanaan program PkM

Detail program PkM yang direncanakan adalah sebagai berikut: (Sari et al., 2021)

1. **Tahap Persiapan:** Observasi kebutuhan dan kondisi sekolah, koordinasi dengan pihak sekolah dan guru, dan penyusunan modul dan materi kegiatan.
2. **Tahap Pelaksanaan:**
 - Pelatihan Canva: dilakukan dalam dua sesi kelas, mencakup teori dan praktik desain grafis.
 - Revitalisasi Perpustakaan: penataan ulang buku, dekorasi ruang, pembuatan sistem administrasi peminjaman.
 - Batik Shibori: pengenalan teknik, praktik pelipatan, pencelupan warna, dan evaluasi hasil.
 - Metode TGT: implementasi pembelajaran kooperatif berbasis game dan turnamen dalam PAI.
3. **Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut:**
 - Survei kepuasan dan wawancara guru/siswa.

- Analisis hasil desain, kunjungan perpustakaan, dan hasil belajar.
- Penyusunan laporan dan rekomendasi pengembangan berkelanjutan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Desain Grafis Canva

Sebagai bagian dari program kerja yang berorientasi pada peningkatan kapasitas siswa dalam bidang teknologi, pelatihan desain grafis berbasis Canva diselenggarakan di SMPN Satu Atap Cibusah. Kegiatan ini dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan digital dasar, khususnya dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu visual yang relevan di era digital. Pelatihan ini menyasar siswa-siswa yang memiliki minat sekaligus kebutuhan dalam bidang desain, dan pelaksanaannya dilakukan secara kolaboratif antara tim fasilitator dan guru-guru di sekolah yang turut membantu dalam proses identifikasi peserta yang paling sesuai (Canva, 2024; Pavan Kalyan et al., n.d.).

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada siswa kelas 8. Untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran, pelatihan dibagi menjadi dua sesi. Sesi pagi diperuntukkan bagi siswa kelas 8.1, sedangkan sesi siang ditujukan untuk siswa kelas 8.2. Pembagian ini dimaksudkan agar setiap siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan antarmuka Canva, prinsip dasar desain grafis, hingga praktik membuat desain poster sederhana. Dalam setiap sesi, para fasilitator juga memberikan ruang diskusi kelompok untuk mendorong interaksi dan pertukaran ide di antara siswa, dokumentasi kegiatan diperlihatkan oleh Gambar 3.



Gambar 3. Dokumentasi hasil kegiatan Pelatihan Canva

Pelatihan ini menggabungkan pendekatan teori dan praktik. Materi teori mencakup konsep desain seperti komposisi visual, tipografi, dan warna, sementara sesi praktik memungkinkan siswa langsung menerapkan pengetahuan tersebut dengan membuat proyek desain mandiri. Setiap karya yang dihasilkan dievaluasi bersama, dan siswa diberikan masukan konstruktif untuk meningkatkan hasil desain mereka. Kegiatan ditutup dengan sesi tanya jawab untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Dampak dari pelatihan ini terlihat cukup signifikan. Siswa yang sebelumnya belum mengenal Canva kini mampu menciptakan desain visual yang menarik dan memiliki pesan yang kuat. Selain keterampilan teknis, program ini juga mendorong tumbuhnya kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide secara visual serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan estetis. Pihak sekolah, khususnya para

guru, merespon kegiatan ini secara positif karena dapat melihat langsung antusiasme dan peningkatan kreativitas siswa. Sebagai tindak lanjut, direncanakan pelaksanaan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih kompleks, serta kompetisi desain antarsiswa guna menumbuhkan semangat berkompetisi sehat dan apresiasi terhadap karya kreatif. Dengan demikian, pelatihan Canva ini tidak hanya menjadi kegiatan satu kali, melainkan bagian dari upaya berkelanjutan dalam membangun budaya literasi digital dan keterampilan abad 21 di lingkungan sekolah.

IV.2. Peningkatan Sarana Literasi melalui Revitalisasi Perpustakaan

Perpustakaan sekolah memiliki peran strategis dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar serta menumbuhkan budaya literasi di kalangan siswa. Namun, kondisi perpustakaan di SMPN Satu Atap Cibusah mengalami penurunan fungsi selama hampir dua tahun terakhir. Menghadapi tantangan tersebut, dilakukan program revitalisasi perpustakaan sebagai bagian dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tujuan utama menghidupkan kembali fungsi perpustakaan secara optimal. (González et al., 2010)

Program ini menysasar seluruh peserta didik dan dilaksanakan dalam tiga tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap awal, dilakukan observasi lapangan dan wawancara untuk mengetahui kondisi aktual perpustakaan. Hasil temuan menunjukkan bahwa ruangan perpustakaan dalam keadaan terkunci dan tidak layak digunakan. Buku-buku terlihat berdebu, banyak yang tidak tertata dengan baik, dan sebagian besar perabotan seperti meja dan kursi tidak tersusun rapi. Selain itu, belum tersedia sistem administrasi yang mendukung pengelolaan sirkulasi buku secara terstruktur, dokumentasi kegiatan diperlihatkan oleh Gambar 4.

Tahap pelaksanaan program mencakup sejumlah aktivitas penting, dimulai dari pengelompokan dan pengklasifikasian buku, pengumpulan tambahan koleksi melalui donasi, hingga penataan ulang interior perpustakaan. Kegiatan ini juga melibatkan pelabelan buku, pembuatan basis data untuk pencatatan buku, serta penyediaan buku peminjaman dan kartu anggota bagi siswa. Semua langkah ini dirancang untuk membangun kembali sistem perpustakaan yang rapi dan fungsional.



Gambar 4. Dokumentasi hasil kegiatan Revitalisasi Perpustakaan

Evaluasi dan pelaporan dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa serta mencatat statistik peminjaman buku yang dikirimkan secara berkala ke Dosen Pembimbing Lapangan dan pihak terkait dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasilnya sangat mengembirakan,

minat baca siswa mengalami peningkatan yang terlihat dari rata-rata kunjungan harian sebanyak 15 siswa ke perpustakaan. Selain itu, suasana perpustakaan yang kini lebih nyaman dan tertata mendapat apresiasi dari pihak sekolah dan para siswa, yang merasa senang dengan perubahan yang terjadi. Melalui program ini, revitalisasi perpustakaan tidak hanya berhasil mengembalikan fungsi dasarnya sebagai pusat literasi, tetapi juga menjadi katalisator dalam membangun kebiasaan membaca yang lebih kuat di lingkungan sekolah. Hal ini menjadi bukti bahwa dengan perencanaan yang baik dan partisipasi aktif dari seluruh pihak, ruang literasi dapat kembali berperan sebagai jantung pembelajaran di sekolah.

IV.3. Inovasi dan Kreativitas melalui Pembuatan Batik Sibori

Kegiatan pembuatan batik shibori di SMPN Satu Atap Cibusah menjadi salah satu strategi dalam memperkuat implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Teknik pewarnaan kain ini, yang berasal dari Jepang dan dikenal dengan prinsip dasar “*shibori*” atau mengikat dan mencelup, diperkenalkan kepada siswa sebagai bentuk pengayaan dalam seni tekstil sekaligus sarana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual (Gerard Pontsioen, 2012). Dengan mengombinasikan teknik batik lokal dan metode *shibori*, program ini membuka wawasan siswa terhadap keberagaman budaya serta memperkuat semangat Bhinneka Tunggal Ika. Aktivitas ini juga mendorong pengembangan karakter siswa, khususnya dalam hal ketelitian, kesabaran, serta kemampuan bekerja dalam tim, sebuah cerminan dari sila ketiga Pancasila.

Kegiatan dilaksanakan bersama siswa kelas 8 yang dibagi ke dalam enam kelompok per kelas. Setiap kelompok diberi kebebasan untuk bereksperimen dalam melipat dan mengikat kain putih menggunakan berbagai metode, yang kemudian direndam dalam larutan pewarna. Proses ini menciptakan pola-pola unik yang muncul setelah kain dikeringkan dan ikatannya dilepas. Siswa juga diberi kesempatan untuk mencoba kombinasi warna yang berbeda guna menghasilkan desain yang lebih kompleks, dokumentasi kegiatan diperlihatkan oleh Gambar 5.



Gambar 5. Dokumentasi hasil kegiatan pembuatan Batik Sibori

Pada awalnya, sebagian siswa menghadapi tantangan dalam penguasaan teknik dasar pelipatan dan pengikatan, namun hal tersebut justru menjadi momen pembelajaran berharga untuk mengasah ketekunan dan keterampilan memecahkan masalah. Selama proses berlangsung, siswa menunjukkan semangat gotong royong dan kolaborasi yang tinggi, saling berbagi ide dan

membantu satu sama lain. Dari segi dampak, program ini tidak hanya meningkatkan apresiasi siswa terhadap seni tradisional dan budaya lintas negara, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga atas karya yang mereka hasilkan sendiri. Bahkan, antusiasme yang tinggi terlihat dari keinginan sebagian besar siswa untuk terus mengeksplorasi teknik shibori secara mandiri di luar kegiatan program, yang menandakan keberhasilan jangka panjang dalam menanamkan nilai budaya dan kreativitas secara berkelanjutan.

IV.4. Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan TGT

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMPN Satu Atap Cibarusah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Inovasi ini lahir dari kebutuhan akan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus membentuk karakter siswa melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan kolaboratif (Kamaruddin & Yusoff, 2019).

PAI memiliki peran krusial dalam pembentukan moral dan karakter peserta didik. Namun, dalam praktiknya, banyak guru menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi secara menarik, khususnya dalam tema yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti halal dan haram dalam konsumsi makanan dan minuman. Untuk mengatasi hal ini, metode TGT dipilih karena menggabungkan unsur kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan permainan edukatif, yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui metode TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok yang bersifat heterogen, dengan setiap anggota kelompok memainkan peran penting dalam keberhasilan timnya. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian materi secara interaktif, diikuti dengan sesi permainan atau turnamen berbasis kuis yang menguji pemahaman materi. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat penguasaan materi oleh siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan empati.



Gambar 5. Dokumentasi hasil kegiatan inovasi metode pembelajaran menggunakan TGT

Pelaksanaan kegiatan ini turut didukung oleh tim Kampus Mengajar yang berkolaborasi langsung dengan guru PAI. Mereka membantu merancang aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks sekolah. Inovasi ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan

inklusif, menjadikan siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, dokumentasi kegiatan diperlihatkan oleh Gambar 5.

Evaluasi terhadap kegiatan ini dilakukan melalui observasi, kuis pasca pembelajaran, dan umpan balik dari siswa dan guru. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta perubahan sikap belajar yang lebih positif dan aktif. Inovasi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif seperti TGT layak untuk dikembangkan lebih lanjut dalam rangka menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.

Hasil dari program PkM ini menunjukkan adanya dampak positif yang signifikan terhadap siswa dan lingkungan sekolah. Tingkat keberhasilan program Dariserangkaian kegiatan program PkM ini mencapai lebih dari 80% dari target yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan mendapat respons positif dari siswa dan guru dengan peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam setiap sesi.

Metode evaluasi dilakukan melalui survei kepuasan siswa dan guru, observasi langsung, serta analisis hasil karya siswa. Secara garis besar hasil evaluasi dari serangkaian kegiatan PkM ini yaitu: (i) Pelatihan Canva menunjukkan hasil yang positif dengan lebih dari 75% siswa mampu membuat desain sederhana secara mandiri; (ii) Revitalisasi perpustakaan meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan hingga rata-rata 15 siswa per hari; (iii) Program batik Shibori berhasil membangkitkan kreativitas siswa dengan peningkatan keterampilan dalam seni tekstil; dan (iv) Metode pembelajaran TGT dalam PAI meningkatkan pemahaman siswa hingga 85% berdasarkan hasil kuis dan diskusi.

Dari hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa: (i) Mayoritas siswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk desain grafis, (ii) Guru menyatakan adanya peningkatan minat baca siswa setelah revitalisasi perpustakaan, (iii) Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap seni batik dan ingin melanjutkan eksplorasi lebih lanjut, dan (iv) Metode TGT memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif.

V. KESIMPULAN

Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa program PkM ini berhasil meningkatkan keterampilan digital, minat baca, kreativitas seni, serta efektivitas pembelajaran siswa di SMPN Satu Atap Cibusah. Program ini membuktikan bahwa pendekatan inovatif dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan kualitas belajar siswa. Berdasarkan evaluasi program maka untuk tindak lanjut yaitu: (i) Mengadakan pelatihan lanjutan untuk mendalami keterampilan digital siswa; (ii) Menyediakan lebih banyak koleksi buku yang relevan di perpustakaan untuk semakin meningkatkan minat baca; (iii) Mengembangkan lebih banyak program seni budaya guna melestarikan warisan budaya local, dan (iv) Menerapkan metode pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan

adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, program PkM ini diharapkan dapat terus memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa, sekolah, dan komunitas pendidikan secara luas.

Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada SMP Negeri Satu Atap Cibusah, Kabupaten Bekasi, selaku mitra utama dalam pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada para mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 7 yang bertugas di sekolah tersebut, atas peran aktif dan kolaborasi mereka dalam menyukseskan rangkaian kegiatan program ini.

Referensi

- Canva. (2024). *Beranda - Canva*. <https://www.canva.com/>
- Gerard Pontsioen, R. (2012). *Tradition in The Making: The Life and Work of Tokyo Craftsmen* [Dissertation]. University of Guelph.
- González, M. R. C., Gómez, I. G., & Amor, M. C. S. (2010). The School Library Like Environment of Teaching and Learning. In IATED (Ed.), *INTED2010 Proceedings* (pp. 5799–5809). IATED. <https://iated.org/archive/inted2010>
- Google Maps. (2024). *Lokasi SMPN Satu Atap Cibusah*. [https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012180](https://www.google.com/maps/place/SMPN+Satu+Atap+Cibusah/@-6.3321766,107.0562253,12z/data=!4m23!1m16!4m15!1m6!1m2!1s0x2e698fb25d78051f:0xb25f923b2e3fb8d!2sUniversitas+Bhayangkara+Jakarta+Raya+Bekasi,+Jl.+Raya+Perjuangan,+RT.003%2FRW.002,+Marga+Mulya,+Kota+Bekasi,+Jawa+Barat!2m2!1d107.009291!2d-6.224228!1m6!1m2!1s0x2e69980068641be9:0xfe6d41dfabf503a0!2sSMPN+Satu+Atap+Cibusah,+G4X3%2B572,+Jl.+Ridogalih,+Sirnajati,+Kec.+Cibusah,+Kabupaten+Bekasi,+Jawa+Barat+17340!2m2!1d107.1031496!2d-</p><p>Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills. <i>Creative Education</i>, 10(12), 2529–2539. <a href=)
- Pavan Kalyan, S., Hemanth, G., sushanth, T., Hari Raju Scholar, D., & Professor, A. (n.d.). *Touch Canvas Draw : A New Digital Experience*.
- Rafika Sari, Ajif Yunizar Pratama Yusuf, Khairunnisa Fadhilla Ramdhania, Muhammad Ganang Martyana, Illa Nur'aini, Syifa Rahmadhani, Renilda Filiandini, & Reghita Suryani Putri. (2022). Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Penguatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Melalui Aplikasi AKM-Kelas Berbasis Desktop dan Android. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1283–1291.
- Sari, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 12(3), 407–412. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Sari, R., Sari, R., & Novarizal, S. (2021). Aktualisasi Masyarakat Desa Sukamekar Bekasi Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 Melalui Program KKN Mahasiswa. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(2), 153–164.
- Tim Program Kampus Mengajar. (2022). *Buku Panduan Kampus Mengajar Angkatan 4 Kemdikbud RI* (Agustus).