

BIMBINGAN BELAJAR “BISMILLAH”

LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA MASYARAKAT

**Untuk Memenuhi Tugas
Matakuliah Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat**

Oleh:

BRILIANT MUHAMMAD ADITAMA

21.52.0002



PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER PPKIA PRADNYA PAARAMITA
MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

BIMBINGAN BELAJAR “BISMILLAH”

Oleh:
Briliant Muhammad Aditama

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 24 Januari 2025

Menyetujui,
Komisi Pembimbing
Dosen Pembimbing PMKM



Dian Wahyuningsih, S.Kom., MMSI
NIK . 09.03.25.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1-Teknologi Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK. 11.10.25.004

LEMBAR PENGESAHAN

BIMBINGAN BELAJAR BISMILLAH

Oleh:
BRILIANT MUHAMMAD ADITAMA
21.52.0002

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 24 Januari 2025

Menyetujui,
Dewan Penguji



Dian Wahyuningsih, S.Kom., MMSI
NIK . 09.03.25.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1-Teknologi Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK. 11.10.25.004

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah saya tulis merupakan hasil pemikiran saya sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 24 Januari 2025



Briliant Muhammad Aditama
21.52.0002

RINGKASAN

Pengabdian mahasiswa kepada masyarakat merupakan wujud nyata kontribusi dalam membantu menyelesaikan permasalahan pendidikan. BIMBEL Bismillah dipilih sebagai mitra pengabdian karena perannya yang signifikan dalam membantu siswa memahami materi pelajaran sekolah. Namun, tantangan yang dihadapi meliputi rendahnya minat belajar siswa, kesulitan memahami konsep-konsep akademik, serta kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran.

Melihat perkembangan teknologi saat ini, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan. Melalui penerapan metode interaktif seperti game edukatif dan aplikasi belajar berbasis gadget, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Program ini dirancang untuk mendukung siswa agar lebih termotivasi dalam belajar dan memahami materi dengan lebih baik, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Melalui pengabdian ini, mahasiswa berupaya untuk menciptakan dampak positif bagi siswa BIMBEL Bismillah, baik dalam meningkatkan hasil belajar maupun mempersiapkan mereka menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, serta memberikan kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Pengabdian Mahasiswa kepada Masyarakat (PMKM) dengan judul “BIMBINGAN BELAJAR BISMILLAH”.

Laporan ini merupakan hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa melalui metode interaktif dan inovatif berbasis teknologi. Tentu saja, laporan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya PMKM ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. Tubagus M. Akhriza., S.Si., MMSI., Ph.D selaku Ketua STMIK PPKIA Pradnya Paramita malang.
3. Bapak Samsul Arifin, S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang.
4. Ibu Dian Wahyuningsih, S.KOM., MMSI selaku Pembimbing PMKM Bidang Teknologi Informasi.
5. Ibu Nikita Khoirindah Nastiti selaku pemilik bimbingan belajar Bismillah.
6. Orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun material.
7. Teman-teman serta kekasih saya yang sudah banyak membantu serta memberikan dukungan serta semangat.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang. Harapan kami, laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi kegiatan pengabdian yang serupa.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS.....	4
RINGKASAN	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR LAMPIRAN	10
BAB I.....	11
PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Analisis Permasalahan	11
1.3 Solusi Permasalahan	12
1.4 Tujuan Pengabdian	12
BAB II	13
METODE PELAKSANAAN.....	13
2.1 Tinjauan Iptek	13
2.2 Kerangka Kerja.....	14
2.3 Indikator.....	15
BAB III.....	16
PELAKSANAAN DAN HASIL	16
3.1 Pelaksanaan Pengabdian	16
3.2 Hasil Pengabdian	22
BAB IV	23
PENUTUP.....	23
4.1 Kesimpulan	23
4.2 Saran.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 3 . 1 kegiatan	17
Tabel 3 . 2 Silabus Pembelajaran	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja.....	14
Gambar 3 . 1 Kegiatan Bimbel Bismillah	19
Gambar 3 . 2 Kegiatan Bimbel Bismillah	19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengabdian mahasiswa kepada masyarakat merupakan salah satu wujud nyata dari tridharma perguruan tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat berkontribusi langsung dalam membantu masyarakat mengatasi berbagai persoalan, sekaligus mengembangkan wawasan, keterampilan, dan rasa empati terhadap lingkungan sosial.

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Namun, tidak semua siswa memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran sekolah. Hal ini sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kesulitan memahami materi pelajaran, kurangnya pendekatan pembelajaran yang menarik, hingga kurangnya bimbingan intensif di luar sekolah. Dalam konteks ini, bimbingan belajar (BIMBEL) menjadi alternatif penting untuk mendukung siswa meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

BIMBEL Bismillah dipilih sebagai lokasi pengabdian karena lembaga ini telah berperan penting dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan akademisnya. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap beberapa mata pelajaran tertentu. Hal ini menjadi perhatian khusus karena minat belajar yang rendah dapat memengaruhi hasil belajar dan prestasi siswa secara keseluruhan.

Melalui program pengabdian ini, mahasiswa berupaya untuk memberikan pendekatan yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga merasa antusias untuk terus belajar dan menggali potensi mereka.

Program ini difokuskan pada pendampingan belajar di mata pelajaran sekolah, seperti matematika, sains, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris. Dengan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan melibatkan siswa secara aktif, diharapkan program ini dapat membantu mengatasi tantangan terkait minat belajar dan memberikan dampak positif bagi keberhasilan akademik siswa.

1.2 Analisis Permasalahan

1. Rendahnya Minat Belajar Siswa

- a. Siswa kurang termotivasi terhadap mata pelajaran sekolah, terutama pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika dan Bahasa Inggris.
- b. Ketidapahaman terhadap materi sering menjadi penyebab utama rendahnya minat belajar.

2. Metode Pembelajaran yang Kurang Menarik

- a. Pembelajaran yang cenderung monoton membuat siswa mudah merasa bosan.
- b. Minimnya variasi metode pengajaran mengurangi fokus dan motivasi siswa.

3. Minimnya Dukungan Belajar di Rumah

- a. Kesibukan orang tua dan keterbatasan pemahaman terhadap materi sekolah menjadi kendala utama.

1.3 Solusi Permasalahan

1. Meningkatkan Minat Belajar Siswa
 - a. Memberikan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk meningkatkan rasa ketertarikan terhadap materi.
 - b. Memberikan penghargaan atau apresiasi untuk mendorong motivasi belajar siswa.
2. Menerapkan Metode Pembelajaran yang Interaktif dan Kreatif
 - a. Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi edukasi dan permainan interaktif.
 - b. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggabungkan diskusi kelompok, kuis, dan simulasi.
3. Meningkatkan Dukungan Belajar di Rumah
 - a. Mengadakan sesi komunikasi atau konsultasi dengan orang tua untuk membahas cara mendukung anak dalam proses belajar.

1.4 Tujuan Pengabdian

Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian di BIMBEL Bismillah adalah untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan siswa melalui pendampingan belajar yang efektif. Program ini bertujuan membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran sekolah secara lebih baik, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika, dan bahasa Inggris.

Selain itu, program ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan metode pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan kondusif. Pengabdian ini juga

bertujuan untuk memberikan perhatian khusus kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar melalui pendekatan individual, sehingga mereka dapat mengejar ketertinggalan dalam memahami materi pelajaran.

Tujuan lainnya adalah memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya peran mereka dalam mendukung proses belajar siswa di rumah, sehingga tercipta sinergi antara bimbingan belajar di BIMBEL dan di lingkungan keluarga. Dengan adanya program pengabdian ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan prestasi akademik, memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, dan siap menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Kemajuan teknologi di bidang pendidikan telah membawa perubahan besar dalam cara pembelajaran disampaikan dan diakses. Implementasi teknologi berbasis gadget dan game edukatif menjadi salah satu solusi yang efektif untuk menjawab tantangan pembelajaran tradisional yang kurang menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, proses belajar dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Di BIMBEL Bismillah, penggunaan teknologi dapat diintegrasikan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran sekolah, seperti matematika, sains, dan bahasa Inggris. Game edukatif, misalnya, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain melalui simulasi, kuis, atau tantangan yang dirancang untuk mengasah pemahaman mereka terhadap konsep tertentu. Elemen kompetisi dan penghargaan dalam game ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

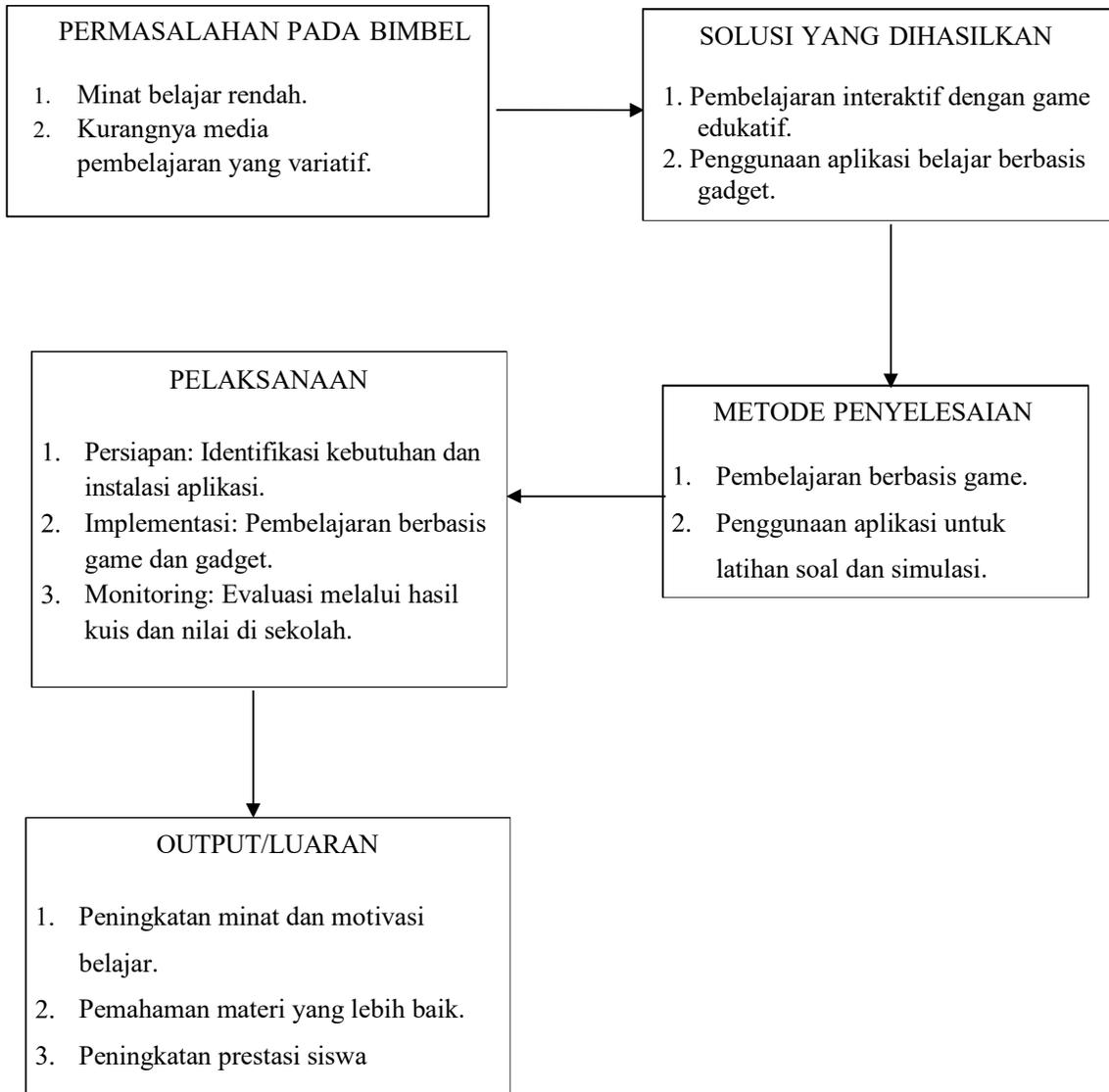
Selain itu, pembelajaran melalui gadget juga menjadi pilihan yang relevan. Aplikasi pendidikan seperti video pembelajaran interaktif, platform latihan soal, dan simulasi online memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Teknologi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik tetapi juga melatih mereka untuk belajar secara mandiri.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa tetapi juga bagi tenaga pengajar. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menyusun materi yang lebih menarik, memberikan umpan balik secara real-

time, dan memantau perkembangan siswa secara efektif. Dengan demikian, proses pembelajaran di BIMBEL Bismillah dapat berjalan lebih efisien, menarik, dan menghasilkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tinjauan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan langkah penting yang harus diambil untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin beragam di era digital ini. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang ampuh untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

2.2 Kerangka Kerja



Gambar 2.1 Kerangka Kerja

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

BIMBEL Bismillah melaksanakan kegiatan pendampingan belajar yang berfokus pada mata pelajaran sekolah, dengan tujuan membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran dan membangun minat belajar yang lebih tinggi. Kegiatan ini dilakukan setiap hari Senin sampai Sabtu dari pukul 18.00 hingga 19.30.

Pelaksanaan dilakukan secara tatap muka di lokasi BIMBEL dengan melibatkan 2 pengajar yang mendampingi 5 siswa dalam kelompok kecil. Metode pembelajaran dirancang untuk memberikan perhatian personal kepada setiap siswa, sehingga kebutuhan belajar masing-masing dapat terpenuhi dengan optimal.

Sebagai bagian dari upaya menarik minat siswa, pengajar menggunakan pendekatan kreatif dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi seperti Momo English dari MNO Go Apps digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris melalui permainan kosakata, pelafalan, dan percakapan interaktif. Selain itu, game Matematika dari RV AppStudios dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami konsep dasar matematika melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa belajar dengan cara yang lebih modern dan interaktif.

Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, evaluasi dilakukan melalui hasil ujian dan nilai di sekolah. Hasil ujian dan nilai digunakan untuk menilai perkembangan siswa, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi, dan menyusun

strategi pembelajaran lanjutan yang lebih efektif. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa secara menyeluruh dan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mereka.

3.1.1 Penyusunan Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran disusun untuk memberikan pendampingan yang efektif bagi siswa dalam memahami pelajaran sekolah. Pendampingan mencakup penjelasan konsep-konsep penting pada mata pelajaran utama seperti Matematika, dan Bahasa Inggris. Metode pembelajaran dirancang secara interaktif, memadukan latihan soal dan diskusi untuk memperkuat pemahaman siswa. Selain itu, rencana pembelajaran juga melibatkan penggunaan media digital seperti aplikasi edukasi dan game berbasis pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa..

3.1.2 Pengajaran Materi

Pengajaran materi berfokus pada dua pendekatan utama: pendampingan pelajaran sekolah dan penggunaan teknologi untuk mendukung proses belajar. Dalam pendampingan, pengajar memberikan penjelasan sederhana untuk membantu siswa memahami materi yang sulit serta melatih mereka menyelesaikan soal secara mandiri.

Penggunaan teknologi menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Aplikasi Momo English dari MNO Go Apps digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Kegiatan dalam aplikasi ini meliputi permainan kosakata yang dirancang untuk memperkuat kemampuan bahasa Inggris siswa dengan cara yang menyenangkan.

Selain itu, pengajaran matematika menggunakan game Matematika dari RV AppStudios. Melalui game ini, siswa diajak memahami konsep dasar matematika, seperti operasi hitung, melalui permainan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Kombinasi metode pendampingan dan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar mereka melalui pendekatan yang menarik dan relevan dengan kebutuhan belajar modern.

3.1.6 Jadwal Pertemuan

Kegiatan dilakukan 6 hari dalam seminggu, dengan durasi setiap sesi 1,5 jam. Jadwal harian diatur sebagai berikut:

- **18.00 – 18.45:** Pendampingan pelajaran sekolah.
- **18.45 – 19.30:** Pembelajaran interaktif menggunakan media inovatif

3.1.7 Dokumentasi Pelaksanaan

Selama pelaksanaan kegiatan, dokumentasi yang lengkap dan akurat dibuat untuk mencatat perkembangan, partisipasi siswa, hasil praktik, dan umpan balik dari siswa. Dokumentasi ini akan digunakan dalam tahap evaluasi akhir.

Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan bersama pembimbing :

Tabel 3 . 1 Kegiatan

HARI	WAKTU	KEGIATAN
Senin	18.00-19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pelajaran dan tugas sekolah
Selasa	18.00-19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pelajaran dan tugas sekolah

Rabu	18.00-19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pelajaran dan tugas sekolah
Kamis	18.00-19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pelajaran dan tugas sekolah
Jum'at	18.00-19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pelajaran dan tugas sekolah • Game edukasi berbasis pembelajaran
Sabtu	18.00-19.30	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pelajaran dan tugas sekolah • Latihan soal dan evaluasi mingguan
Total waktu pengabdian		1,5 jam x 48 = 72 jam

Berikut merupakan silabus pembelajaran yang diberikan kepada siswa:

Tabel 3 . 2 Silabus Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Alokasi Waktu
Membantu siswa memahami dan menyelesaikan tugas sekolah	Pendampingan pelajaran dan tugas sekolah	Siswa mampu memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas sekolah secara mandiri	45 Menit
Melatih kemampuan siswa dalam mengerjakan soal	Latihan soal terkait pelajaran dan tugas individu	Siswa mampu mengerjakan soal latihan sesuai materi yang diajarkan	45 Menit
Meningkatkan pemahaman siswa melalui media interaktif	Game edukasi berbasis pembelajaran	Siswa dapat memahami materi melalui media permainan edukatif	45 Menit
Mengukur pemahaman siswa terhadap materi	Latihan soal dan evaluasi mingguan	Siswa mampu menyelesaikan evaluasi mingguan dengan hasil yang memuaskan	45 Menit

**DOKUMENTASI
BIMBEL BISMILLAH**



Gambar 3 . 1 Kegiatan Bimbel Bismillah



Gambar 3 . 2 Kegiatan Bimbel Bismillah

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, program BIMBEL Bismillah berhasil memberikan kontribusi positif dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap pelajaran sekolah. Pendekatan berbasis kelompok kecil dengan pendampingan oleh dua pengajar untuk lima siswa memberikan perhatian lebih personal, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat. Selain itu, implementasi metode pembelajaran melalui game edukasi berbasis teknologi berhasil meningkatkan minat siswa untuk belajar. Evaluasi mingguan yang dilakukan secara konsisten juga membantu memantau perkembangan siswa secara berkelanjutan. Program ini menjadi solusi strategis dalam menjawab kebutuhan siswa akan bimbingan belajar yang interaktif dan efektif.

4.2 Saran

Sebagai saran, pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu belajar, seperti aplikasi edukasi atau perangkat lunak interaktif, perlu dioptimalkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Pelibatan orang tua dalam proses evaluasi dan pemantauan kemajuan siswa juga penting dilakukan untuk memastikan sinergi yang baik antara pembelajaran di BIMBEL dan di rumah. Dengan demikian, program ini dapat semakin efektif dalam memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kualitas belajar siswa.