

MAHASISWA ORGANISATORIS UBSI BOGOR MEMBERIKAN PENGAJARAN SUKARELA DI KAMPUNG MONGOL BOGOR

Octa Pratama Putra^{*1}, Cattleya Wahyu Pravitha²

¹Universitas Bina Sarana Informatika

²Universitas Merdeka Malang

e-mail: ^{*1}octa.opp@bsi.ac.id, ²pravitha.cattleya@unmer.ac.id

Abstraksi

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan akses pendidikan melalui pelaksanaan program pengajaran sukarela yang berlokasi di Kampung Mongol, Bogor, Jawa Barat. Kegiatan ini melibatkan 13 (tiga belas) mahasiswa organisatoris dengan status legal dan 3 (tiga) mahasiswa relawan. Program yang dijalankan bertajuk *BEM Mengajar* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan setiap hari Sabtu, pukul 10.00 – 11.30 WIB, selama bulan Juli 2024 (tanggal 6, 13, 20, dan 27). Materi yang diajarkan mencakup Bahasa Inggris Dasar, Sains Dasar, Sosial Dasar, dan Bahasa Indonesia Dasar. Pendekatan pembelajaran yang digunakan mengedepankan strategi akronim sebagai metode bantu dalam meningkatkan daya serap peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan strategi akronim mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi. Hal ini dibuktikan melalui data partisipasi, tingkat kehadiran, tanggapan peserta, serta hasil observasi dan wawancara selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi berbasis teks, tetapi dikemas melalui kegiatan-kegiatan kreatif yang mengoptimalkan kerja otak kanan, seperti ilustrasi, imajinasi, dan aktivitas menyenangkan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta.

Kata kunci: pembelajaran; mahasiswa organisatoris; strategi akronim

Abstract

The purpose of this community service activity is to improve access to education through the implementation of a voluntary teaching program located in Kampung Mongol, Bogor, West Java. This activity involves 13 (thirteen) organizational and legal students and 3 (three) volunteer students. The program, called BEM Mengajar (Student Executive Board Teaching), is designed to provide an interactive and enjoyable learning experience. This study uses a qualitative method with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The learning process was carried out four times every Saturday, from 10:00 to 11:30 AM, during July 2024 (on the 6th, 13th, 20th, and 27th). The topics being teaching are: Basic English, Basic Science, Basic Social Studies, and Basic Indonesian. The learning approach used emphasizes acronym strategies as a method to enhance students' understanding. The results of the activity show that the use of acronym strategies is able to create a fun, interactive learning atmosphere and facilitates understanding of the material. This is evidenced by participation data, attendance rates, participant responses, as well as observation and interview results during the activity. The learning process not only focuses on text-based material delivery but is packaged through creative activities that optimize the right brain, such as illustrations, imagination, and fun activities relevant to the participants' daily lives.

Keywords: learning; students' organizational; acronym strategy

PENDAHULUAN

Salah satu lokasi marginal yang berada di bilangan Jalan Ciheuleut, Kota Bogor, Jawa Barat bernama Kampung Mongol. Pada Kampung Mongol tersebut secara dominan memiliki tingkat kemiskinan tinggi yang merujuk pada keterbatasan akses terhadap kebutuhan dasar; seperti pangan, layanan kesehatan, lapangan pekerjaan yang layak, dan yang utama yakni sebuah pendidikan (Azzahra et al., 2023). Berdasarkan sumber data dari Databoks Katadata tahun 2024, sebesar 7,05% penduduk di Kabupaten Bogor tergolong dalam kategori miskin. Salah satu komunitas yang termasuk dalam kelompok ini adalah warga yang tinggal di permukiman Kampung Mongol. Hal tersebut disebabkan beberapa penghuni Kampung Mongol bekerja sebagai pemulung, pengamen, pengemis, buruh kasar dan pekerjaan lain yang berada di bawah garis kemiskinan. Pendapatan yang tidak menentu serta keterbatasan akses terhadap pendidikan dan pelatihan keterampilan membuat mereka sulit meningkatkan kualitas taraf hidup dengan layak

Secara geografis, Kampung Mongol tersusun atas 4 (empat) RT (Rukun Tetangga) dan 1 (satu) RW (Rukun Warga). Seperti yang telah dijumpai pada salah satu kunjungan BAZNAS RI Bidang Pendistribusian dan Pendayagunaan, Saidah Sakwan mengungkapkan, mayoritas masyarakat di Kampung Mongol berprofesi sebagai pemulung, pengemis, pengamen, hingga pembantu. Kampung Mongol memiliki tingkat ketergantungan yang lebih tinggi terhadap bantuan sosial dari pemerintah maupun organisasi non-pemerintah. Ketua RW 06 Kelurahan Tegallega, H. Suhendra Effendi, S.Ag., mengungkapkan bahwa telah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat oleh Fakultas Sosial dan Ekonomi Universitas Teknologi Nusantara, sebagaimana dilaporkan oleh PortalBanten.net. Kegiatan tersebut bertajuk *Pengabdian Masyarakat: Peningkatan Kualitas Hidup* yang mencakup pelatihan UMKM, edukasi bahasa Inggris, dan pengembangan *self-awareness* (kesadaran diri) bagi warga Kampung Mongol. Program ini dibagi berdasarkan kelompok usia yaitu kelompok orang tua dan dewasa muda (18–50 tahun), kelompok remaja (11–18 tahun), dan kelompok anak-anak (3–10 tahun), dengan total peserta mencapai 130 orang.

Menurut salah satu aktivis yang dimuat oleh Ceklissatu.com yakni Karang Taruna Kujang bersama tim Jabar Bergerak Zilenial Kota Bogor, dalam wawancara, menyampaikan bahwa perlu adanya perubahan pola pikir masyarakat yang selama ini menganggap anak-anak di Kampung Mongol kurang mendapat perhatian. Inisiatif yang mereka lakukan bertujuan untuk mengembalikan hak anak-anak di Kampung Mongol dalam memperoleh pendidikan yang layak, serta mendorong mereka agar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial yang positif di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan beberapa poin yang telah diulas sebelumnya, sejumlah perwakilan organisasi mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika – Kampus Kota Bogor, bersama dengan beberapa mahasiswa relawan terpilih yang telah sepakat dan memahami tujuan kegiatan, berinisiatif untuk melakukan penelusuran langsung ke wilayah tersebut guna memberikan pelayanan berkelanjutan. Pelayanan keberlanjutan pada ulasan sebelumnya tersebut yakni memberikan, menyediakan, dan mentransfer keilmuan atau pendidikan secara sukarela pada remaja dan adik-adik penghuni Kampung Mongol. Menurut (Pristiwanti et al., 2022) Pendidikan merupakan hal yang fundamental, urgen, dan memiliki peran yang kokoh dalam keberlangsungan hidup. Dalam konteks ini, pendidikan secara otomatis menjadi kebutuhan utama. Kegiatan pelayanan pendidikan yang diselenggarakan di Kampung Mongol diharapkan dapat berkontribusi sebagai perpanjangan tangan pihak kelurahan atau pemerintah dalam mengimplementasikan program-program nyata di lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu hal utama dalam pembangunan suatu masyarakat yang berkualitas dan berkelanjutan (Subekti, 2022). Pendidikan berfungsi sebagai pilar yang menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas dan berprestasi. Secara kodrati, pendidikan dapat didefinisikan sebagai langkah terarah dalam membentuk dan mengembangkan kepribadian manusia secara menyeluruh; mencakup aspek fisik maupun mental (Ika Purwaningsih, Oktariani et al., 2022).

Sesuai dengan diskusi sebelumnya antara staf Kemahasiswaan pada bidang Non-Akademik dengan anggota organisatoris mahasiswa di Universitas Bina Sarana Informatika – Kampus Kota Bogor, maka akan ada pemberian upaya edukatif *Interactive and Fun Learning* (interaktif dan menyenangkan) (Putra et al., 2024) yang dinamakan *BEM Mengajar* yang menekankan pada kemampuan Bahasa Inggris Dasar, Sains Dasar, Sosial Dasar, dan Bahasa Indonesia Dasar. Lalu, keempat pelajaran tersebut dibalut dengan menggunakan

strategi akronim dalam pembelajarannya dan berlangsung pada hari Sabtu; di tanggal 6, 13, 20, dan 27 Juli 2024.

Pada konsep pembelajaran yang diusung, pemberian pembelajaran dikemas dalam bentuk: kolaboratif, interaktif, seru, *friendly* (ramah), dan menyenangkan (Sartika & Nery, 2018). Para peserta dengan riang, gembira, dan santun mengikuti arahan dari anggota *BEM Mengajar* dan mahasiswa sukarelawan dengan seksama dan efektif. Jadi, pada penyampaian proses pembelajaran akan tercipta yang suasana yang harmonis pada pihak organisatoris dan peserta di Kampung Mongol. Menurut (Nasihi & Hapsari, 2022), pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara terencana dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Jadi, dengan adanya pemberian pada pendidikan, seseorang akan mampu memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah hal yang tak dapat terpisahkan dalam proses pembangunan (Febriyanti, 2021). Adanya sebuah proses pendidikan mengarah pada peranan penting dalam mendukung pembangunan itu sendiri. Kemampuan dan pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan menjadi salah satu modal utama untuk menjalani kehidupan saat ini. Perkembangan berikutnya pengertian mengajar yang kini banyak dianut dan menurut (Faturrohman, 2017) yaitu “suatu proses mengatur atau mengelola lingkungan belajar agar berinteraksi dengan siswa/pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Esensi dari pengertian mengajar (tradisional maupun kontemporer), keduanya sama yaitu adanya sebuah langkah dalam mengubah perilaku siswa atau pembelajar. Hal ini tercermin dalam pengembangan wawasan berpikir, sikap, kebiasaan, serta keterampilan atau kecakapan.

Jadi, keterampilan dasar mengajar merupakan kemampuan spesifik yang harus dimiliki oleh seorang pendidik, seperti guru, dosen, instruktur, mentor, atau seseorang yang memiliki hasrat dalam bidang pengajaran lainnya. Kemampuan ini diperlukan agar mereka dapat melaksanakan tugas mengajar dengan efektif, efisien, dan profesional. Dengan demikian, keterampilan dasar mengajar mencakup beberapa kemampuan mendasar yang harus dimiliki dan diaktualisasikan oleh setiap pendidik dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan mencapai hasil yang optimal (Pangestu & Rochmat, 2021). Berkorelasi dengan pendidikan, hal yang berkaitan dengan hal tersebut yakni mahasiswa. Dapat dimaknai, mahasiswa merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan para level tinggi, misalnya: universitas yang berinteraksi dengan komponen-komponen lainnya untuk mencapai suasana pendidikan yang efektif dan harmonis. (Fitriana & Kurniasih, 2023). Organisasi mahasiswa di perguruan tinggi merupakan sarana penting untuk pengembangan diri mahasiswa. Melalui organisasi ini, mahasiswa dapat memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan, serta membangun integritas kepribadian demi mencapai tujuan pendidikan tinggi. Selain itu, organisasi mahasiswa juga menjadi wadah bagi pengembangan penalaran, keilmuan, minat, dan penelusuran bakat mahasiswa (Nurdi et al., 2020).

Organisasi dapat dipahami yakni adanya kesatuan atau wadah untuk mencapai tujuan bersama. Di dalam sebuah organisasi memiliki banyak komponen; seperti: terdiri dari beberapa orang atau anggota dan memiliki posisi masing-masing, tata hubungan kerja, dan kesadaran rasional pada tiap-tiap anggota. Organisasi dapat ditemukan di mana-mana, seperti di sekolah, masyarakat, bahkan di perguruan tinggi. Menurut (Nastiti, 2023), organisasi adalah “perkumpulan, sekelompok kerja sama antara orang-orang yang diadakan untuk mencapai tujuan bersama. Organisasi mahasiswa atau kemahasiswaan yang berada pada perguruan tinggi dapat didefinisikan sebagai wadah di mana mahasiswa akan mampu mengembangkan penalaran, keilmuan, minat, kesatuan organisasi, kegemaran, dan bakat mereka dalam area non-akademis. Hal tersebut menekankan, adanya rasa untuk mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam organisasi kemahasiswaan di tingkat fakultas, jurusan, dan universitas. Tujuan dari poin ini adalah untuk memperluas pemahaman, pengetahuan, dan karakter mahasiswa. (Pratama et al., 2024).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *BEM Mengajar* dilaksanakan di salah satu kediaman yang ada di Kampung Mongol dan dilaksanakan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Sebelum melakukan kegiatan di tempat tersebut, terlebih dahulu mahasiswa organisatoris didampingi oleh mahasiswa sukarelawan yang akan membantu sesi pembelajaran, menagadakan *briefing* (pembekalan) sebelum terjun ke lokasi.



Gambar 1. Spanduk BEM Mengajar

Pada mahasiswa sukarelawan tersebut, jauh-jauh hari sebelumnya sudah diadakan seleksi, penyaringan, dan *open recruitment* (seleksi penerimaan) yang ditangani dan dimonitori oleh seksi Penanggungjawab Acara ini dengan baik. Lalu dari seksi penanggungjawab akan meneruskan kembali ke Pembina Kemahasiswaan BEM UBSI Kampus Kota Bogor untuk dimintai keterangan lebih lanjut. Untuk bisa berpartisipasi dalam organisatoris mahasiswa, mahasiswa sukarelawan yang diambil adalah mahasiswa yang masih aktif status perkuliahannya. Hal ini bertujuan supaya mahasiswa mampu terjun secara langsung kepada masyarakat dalam momen *BEM Mengajar*.

Mahasiswa adalah *Agent of Change* yang harus memiliki kemampuan bukan hanya sebatas teori, namun juga secara praktek di lapangan mahasiswa mampu untuk melakukan sebuah terobosan (Napsiyah et al., 2023). Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam ruangan yang telah ditentukan dengan peralatan seadanya yang telah disediakan oleh pihak Kampung Mongol. Dalam proses pembelajaran, peserta didik dibagi berdasarkan tingkatan kelas, dan kegiatan dilaksanakan secara individu maupun berkelompok. Selama kegiatan berlangsung, terdapat pembagian peran, antara lain: ada yang bertugas menjaga anak-anak balita, ada yang mengajar, ada yang mendampingi peserta, serta ada pula yang mendokumentasikan kegiatan (Nastiti, 2023).

PEMBAHASAN

Sebanyak 13 (tiga belas) mahasiswa organisatoris dan 3 (tiga) mahasiswa sukarela dari UBSI Kampus Kota Bogor dikirim ke Kampung Mongol, Bogor, Jawa Barat, untuk melaksanakan program pengajaran. Pemilihan dilakukan melalui seleksi internal oleh pembina kemahasiswaan, berdasarkan peran organisasi dan pengalaman sosial mahasiswa. Tim dibagi dalam beberapa seksi, seperti pengajar, dokumentasi, perlengkapan, dan acara, guna memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan tertib dan efektif. Sementara itu, mahasiswa sukarela direkrut melalui pengumuman terbuka dan dilibatkan untuk membantu aspek teknis seperti pengajaran dan distribusi perlengkapan. Kegiatan berlangsung setiap Sabtu selama empat pekan, dengan pengawasan langsung dari Staf Pembina Kemahasiswaan UBSI Kampus Kota Bogor. Persetujuan diberikan karena kegiatan ini dinilai memiliki nilai edukatif dan sosial, konsepnya jelas, serta menggunakan metode akronim dalam pengajaran tiga mata pelajaran dasar (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Sains) yang dinilai inovatif dan mudah diterima peserta. Paparan detail kegiatan pengajaran disajikan pada bagian berikutnya.

A. Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar

Pada pekan pertama pembelajaran Bahasa Inggris, beberapa mahasiswa organisatoris dan sukarela menerapkan strategi akronim *GAMES*, hasil bimbingan dari dosen Bahasa Inggris UBSI Bogor. Akronim ini merupakan singkatan dari *Games, Activity, Movie, Entertainment, dan Songs* yang dipilih karena sesuai dengan karakter peserta didik di Kampung Mongol dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan komunikatif. Metode ini memperkenalkan Bahasa Inggris dasar melalui aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti bermain, menonton, dan bernyanyi. Strategi ini efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi, serta daya serap peserta terhadap materi. Salah satu aktivitas utama adalah permainan *The Tail Word* yakni sambung kata dalam Bahasa Inggris dengan aturan khusus: minimal tiga huruf, tidak boleh nama orang, dan tanpa pengulangan kata. Aktivitas ini dirancang untuk melatih kosakata, daya ingat, serta mendorong kreativitas dan konsentrasi peserta secara menyenangkan dan partisipatif.



Gambar 2. Pembelajaran Bahasa Inggris dasar

Selama sesi *The Tail Word*, peserta menghadapi beberapa tantangan, terutama keterbatasan kosakata Bahasa Inggris dan kesulitan dalam pelafalan serta ejaan. Banyak peserta masih berada pada tahap awal dalam mengenal Bahasa Inggris, sehingga mengalami kendala dalam menemukan kata yang sesuai, terutama yang dimulai dengan huruf tertentu. Selain itu, rasa kurang percaya diri juga menjadi hambatan, karena peserta cenderung takut salah saat menjawab atau tampil di depan kelompok. Meski begitu, pendekatan yang menyenangkan melalui strategi *GAMES* membantu mengurangi hambatan tersebut. Suasana pembelajaran menjadi lebih santai dan partisipatif.

Setelah sesi *games*, kegiatan berlanjut pada sesi *Activity* yaitu pengenalan kosakata melalui aktivitas harian menggunakan akronim *WASHING* (*Wake up early, Attend the class, Study, Have breakfast, Interact with friends and family, Nap, Go Healthy*). Pendekatan ini mendapatkan respons positif karena mengaitkan Bahasa Inggris dengan rutinitas peserta, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Beberapa peserta bahkan mencoba membuat akronim versi mereka sendiri, menandakan adanya kreativitas dan keterlibatan aktif. Selanjutnya, sesi *Media of Learning* menggunakan alat peraga untuk membantu visualisasi materi, menjaga fokus, dan menghindari kejenuhan. Media ini dipilih agar proses belajar lebih interaktif dan menarik.

Pada sesi *Entertainment*, peserta diperkenalkan pada video edukatif dari YouTube yang berbahasa Inggris. Melalui audio-visual, mereka dapat menyimak pelafalan, ekspresi, serta konteks penggunaan bahasa secara nyata. Pembelajaran ditutup dengan sesi *Songs*, di mana peserta mendengarkan lagu berbahasa Inggris, membaca lirik, dan memahami maknanya. Sesi ini memperkuat daya ingat dan membantu pemahaman kosakata dalam konteks yang menyenangkan. Secara keseluruhan, strategi akronim *GAMES (Games, Activity, Movie, Entertainment, Songs)* berhasil menciptakan suasana belajar Bahasa Inggris yang interaktif, ringan, dan bermakna bagi peserta.

B. Pembelajaran Sains Dasar

Pada pekan kedua, beberapa mahasiswa organisatoris dan mahasiswa relawan memberikan materi yang berikutnya yakni Sains. Setelah berbincang dan berdiskusi dengan dosen terkait atau kakak tingkatannya, dan dengan menggunakan strategi yang sama yakni akronim, pembelajaran Sains mengarah pada mengulas berbagai macam nama planet yang ada di tata surya secara umum. Penerapan strategi akronim pada pembelajaran mengenal, memahami, dan menghafal nama-nama planet cukup dengan memberikan instruksi *Mertua Vina Beli Mobil Jinjing Sementara Udin Nonton*. Dengan adanya sebuah penerapan strategi akronim dalam konteks penamaan planet-planet, ujaran *Mertua Vina Beli Mobil Jinjing Sementara Udin Nonton* adalah bentuk tumpuan ingatan mengenai *Mertua* (Merkurius) *Vina* (Venus) *Bawa* (Bumi) *Mobil* (Mars) *Jinjing* (Jupiter) *Sementara* (Saturnus) *Udin* (Uranus) dan *Nonton* (Neptunus). Dengan metode ini, peserta tidak perlu menghafal secara konvensional, melainkan menggunakan pendekatan yang lebih ramah otak, kreatif, dan menyenangkan.



Gambar 3. Pembelajaran sains dasar

Masih berkuat pada pembelajaran sains dasar, selain pembahasan pada planet, sesi Sains berikutnya yakni memahami salah satu bagian organ tubuh pada manusia. Pada konteks ini, mahasiswa organisatoris dan perwakilan mahasiswa relawan memberikan fungsi pada perut manusia. Perut, secara inti adalah salah satu dari organ tubuh yang memiliki tugas sebagai tempat pencernaan makanan. Sesuai dengan strategi akronim yang ada, perut pada manusia dapat dipahami menjadi P (Perut) - tempat pencernaan, E (Energi) - mencerna makanan untuk energi, R (Rasanya) enak saat makan, U (Unik) - setiap orang punya kebiasaan makan yang unik, dan T (Tersenyum) - setelah makan, maka bersyukur dan tersenyum. Jadi pembelajaran sains akan menjadi mudah dan praktis dengan menggunakan strategi akronim. Melalui strategi ini, pembelajaran Sains akan menjadi praktis dan terilustrasikan dengan ilustratif dan imajinatif dalam mengingati-ingat kembali pada pembelajaran tersebut.

C. Pembelajaran Sosial Dasar

Pada pekan ketiga dan sesuai dengan kesepakatan dan menggali informasi melalui persiapan sebelumnya dengan menghubungi dosen Sosial dan rekan-rekan yang lain, maka materi pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan strategi akronim yakni pembelajaran Sosial. Pada pembelajaran Sosial, akan diberikan topik mengenai pengenalan nama-nama suku dan nama-nama pahlawan secara umum.

Selanjutnya pada pembelajaran Sosial Dasar, pengajar menerapkan strategi akronim untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat nama-nama suku di Pulau Sumatera, seperti suku Aceh, Batak, Minangkabau, dan Melayu. Akronim yang digunakan adalah '*Anak Betawi Mandi Minyak*' yang mewakili: Anak (Aceh), Betawi (Batak), Mandi (Minangkabau), dan Minyak (Melayu). Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak membayangkan ilustrasi naratif sederhana sehingga proses mengingat menjadi lebih menyenangkan, imajinatif, dan mudah dipahami.

Selain itu, untuk mempermudah peserta didik dalam menghafal nama-nama suku di Pulau Kalimantan, mahasiswa organisatoris bersama perwakilan mahasiswa relawan memperkenalkan strategi akronim berupa kalimat '*Dadan Belajar, Bagus Malu*' yang merepresentasikan suku Dayak, Banjar, Bugis, dan Melayu secara lebih sederhana dan mudah diingat. Terakhir, dalam mengenalkan beberapa suku di wilayah Sulawesi, peserta didik diarahkan untuk memaknai, memahami, dan mengingatnya melalui strategi akronim '*Tari Makan Bikin Bingung*' yang merepresentasikan suku Toraja, Makassar, Bugis, dan Buton. Strategi ini digunakan untuk menyederhanakan proses penghafalan secara kreatif dan menyenangkan.



Gambar 4. Pembelajaran sosial dasar

Setelah memahami cara singkat dalam memahami dan mengeksplorasi nama-nama 4 (empat) suku besar yang ada di Indonesia, peserta didik akan mampu mengingatnya dengan strategi akronim yang telah dipaparkan mahasiswa organisatoris dan perwakilan mahasiswa relawan. Intinya pembelajaran yakni lebih praktis dan jenaka. Beranjak pada sesi selanjutnya, pembelajaran Sosial masuk pada materi mengenal nama-nama pahlawan yang ada di Indonesia. Namun, peserta didik diberikan pembatasan pada nama-nama pahlawan di Indonesia.

Masih menggunakan strategi yang sama yaitu akronim, pembelajaran mengenal nama-nama pahlawan dipaparkan menjadi *SUKAMTO*. Pada poin ini, kata *SUKAMTO* terdiri dari penggalan tiap-tiap pahlawan yang ada, seperti: *S* untuk Soekarno, *U* untuk Umar Said, *K* untuk Kartini, *A* untuk Antasari, *M* untuk Mpu Tantular, *T* untuk Tjokroaminoto, dan yang terakhir yakni *O* untuk Otto Iskandardinata. Untuk memperkuat pemahaman, kontribusi para pahlawan tersebut ditampilkan melalui pemutaran video edukatif dari kanal *YouTube*. Pada pembelajaran Sosial yang mengarah pada mengenali dan mengetahui nama-nama suku dan nama-nama pahlawan berbasis strategi akronim, akan memberi kemudahan dan kenyamanan dalam memahami sebuah pembelajaran tersebut. Peserta tidak perlu menggunakan cara biasa atau konvensional dan sebagainya, namun bisa 'diretas' dengan pemaksimalan fungsi kinerja otak.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia Dasar

Pada bagian terakhir ini, pemateri akan bersinggungan dengan Bahasa Indonesia. Pada bagian terakhir ini, pemateri akan bersinggungan dengan Bahasa Indonesia. Searah dengan strategi akronim yang ada, peserta didik diarahkan untuk: menggunakan cerita untuk mengeja kata, permainan edukatif, mengaplikasikan kata dalam kalimat, dan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman. Penyampaian

pembelajaran lebih berfokus pada pendekatan kualitatif deskriptif dalam mengeksplorasi pengalaman pembelajaran dan respons peserta didik terhadap strategi akronim yang digunakan. Namun, berdasarkan observasi di lapangan dan wawancara dengan peserta, strategi ini dinilai mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta daya ingat siswa secara lebih menyenangkan dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang sebelumnya digunakan.

Pada sebuah pembelajaran dengan menggunakan strategi akronim, dapat dijabarkan sebagai berikut: Cerita, Ejaan, Permainan, Aplikasi, dan Tanya jawab dapat disingkat menjadi *CEPAT*. Dengan strategi ini, pembelajaran Bahasa Indonesia Dasar akan mengarah pada praktek secara langsung dan mencobanya secara bersama-sama. Dengan aspek Cerita memiliki peran sebagai pemantik awal dalam pembelajaran untuk membangun konteks, memancing imajinasi, dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Lalu aspek Ejaan berfungsi untuk memperkuat kemampuan literasi dasar, seperti mengenal huruf, fonem, suku kata, serta struktur kata dalam Bahasa Indonesia. Ejaan melatih ketelitian siswa dalam menulis dan membaca dengan benar yang merupakan fondasi penting dalam keterampilan berbahasa.

Kemudian, aspek permainan atau games merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, dan memotivasi. Permainan dalam konteks ini dirancang agar tetap memiliki nilai edukatif. Aspek aplikasi mengacu pada penerapan langsung materi pembelajaran dalam konteks kehidupan sehari-hari. Setelah peserta didik memahami konsep melalui cerita, ejaan, dan permainan, mereka diarahkan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut melalui tugas atau proyek nyata. Terakhir, aspek tanya jawab menjadi penutup sekaligus evaluasi formatif dari proses pembelajaran. Melalui sesi ini, pengajar dapat mengonfirmasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Teknik tanya jawab bisa dilakukan secara lisan dalam diskusi kelas, secara tertulis melalui lembar refleksi, atau melalui kuis interaktif.

Selain menggunakan strategi akronim *CEPAT* pada pembelajaran bahasa Indonesia, sesi selanjutnya yakni mengarah pada strategi *CERIA*. Pada tumpuan ingatan ini bermakna Ceritakan, Evaluasi, Ringkas, Interpretasi, dan Aplikasikan. Secara keseluruhan dan elaborasinya yang tidak jauh berbeda dengan strategi akronim *CEPAT*, pada strategi akronim *CERIA* akan membantu anak menceritakan kembali sebuah cerita, lalu peserta didik memberikan feedback atau mengevaluasi isi cerita, setelah itu merangkumnya, menginterpretasi, dan mengaplikasikan nilai yang terkandung.



Gambar 5. Pembelajaran Bahasa Indonesia dasar

Jadi, alternatif atau cara lainnya dalam mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan ‘jalan pintas’ yakni dengan menggunakan penggalan tiap-tiap kata pada *CEPAT* dan *CERIA*, akan membantu dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang ramah, sederhana, namun optimal dalam penggunaannya.

KESIMPULAN

Tim pengajar gabungan mahasiswa organisatoris dan mahasiswa *volunteer* kampus Universitas Bina Sarana Informatika yang terdiri dari 13 (tiga belas) ditambah dengan 3 (tiga) mahasiswa relawan telah dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 6 Juli 2024 dan berakhir pada 27 Juli 2024 telah berjalan dengan baik dan lancar. Pada proses pembelajaran tersebut juga mahasiswa organisatoris dan mahasiswa *volunteer* telah memberikan kontribusi yang sebesar-besarnya, yang ditunjukkan dengan terlaksananya seluruh pembelajaran; Bahasa Inggris Dasar, Sains Dasar, Sosial Dasar, dan Bahasa Indonesia Dasar. Pembelajaran dengan menggunakan strategi akronim yakni memaksimalkan kedua belah otak; otak kanan dan kiri dalam sebuah pembelajaran. Selain membentuk pembelajaran yang rileks, pembelajaran ini melibatkan imajinasi, kreativitas, dan ilustrasi dalam sebuah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, F., Devina Kesya, Rahmadina, R., Lailatul, A., Nabillah, U., Alfaussi, Y., & S, F. N. (2023). Sosialisasi Menabung Sejak Dini dalam Upaya Meningkatkan Minat Menabung untuk Anak-Anak di Kampung Mongol-Bogor. *Capacitarea: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 67–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.35814/capacitarea.2023.003.02.09>.
- Faturrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern* (J. Sentanu (ed.); 1st ed.). Garudhawaca. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=6KA2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA175&dq=definisi+dasar+belajar+&ots=WAc04s_HgD&sig=qLM_qWg4II9afqDkvTl-vRX9oAw&redir_esc=y#v=onepage&q=definisi+dasar+belajar&f=false.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1637. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1151>.
- Fitriana, A., & Kurniasih, N. (2023). Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Mahasiswa PAI Yang Aktif Berorganisasi Di IAIIG, Cilacap). *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 44–58. <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/twd/article/view/140>.
- Ika Purwaningsih, Oktariani, Linda Hernawati, Ratu Wardarita, & Puspa Indah Utami. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary; Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>.
- Napsiyah, S., Arcadia, R. F. B., Syafa'at, D. F., Puspita, F. P., Ardiansyah, M. N., & Amalia, R. R. (2023). Peran Mahasiswa Sebagai Agent Of Change dalam Mengembangkan Potensi Pemuda di Kampung Krajan Desa Simpang. *Jurnal Kesejahteraan dan Pelayanan Sosial*, 4(2), 182–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.52423/jkps.v4i2.18>.
- Nasihi, A., & Hapsari, T. A. R. (2022). Monitoring Dan Evaluasi Kebijakan Pendidikan. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 77–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.56855/intel.v1i1.112>.
- Nastiti, D. (2023). Peran Organisasi Mahasiswa dalam Pembentukan Sikap Demokratis. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 64–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v4i1.2433>.
- Nurdi, P. B. R., Laikuallo, S., & Meiliska, A. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Berorganisasi. *MANOR: Jurnal Manajemen & Organisasi Review*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.47354/mjo.v2i2.246>.
- Pangestu, D. A., & Rochmat, S. (2021). Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 78–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823>.
- Pratama, A. R., Rawati, M., Fajri, F., Oktaviany, K., & Messy, M. (2024). Dynamics of Student Organizations: Development, Commitment, and Transformation in Modern Times. *Jurnal Manajemen dan Budaya*, 4(2), 28–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.51700/manajemen.v4i2.6>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Putra, O. P., Boeriswati, E., & Dewanti, R. (2024). Innovative Approaches to Teaching Descriptive Texts in English: Acronym-Based Discovery Learning. *Linguistic and Philosophical Investigations*, 23(1), 12.

<https://www.philolinginvestigations.com/index.php/journal/article/view/84>.

Sartika, D., & Nery, R. (2018). The Effect of P.L.E.A.S.E Strategy and Writing Interest toward Students' Writing Skill. *Journal of English Education and Linguistics*, 02(01), 13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24256/foster-jelt.v2i2.39>.

Subekti, I. (2022). Pengorganisasian Dalam Pendidikan. *Teaching, Journal of Education and*, 3(1), 1–11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35961/tanjak.v3i1.422>.