



Peningkatan Minat dan Kesiapan Akademik Siswa melalui Simulasi Edukatif Budi Luhur College

Rizka Tiaharyadini¹, Zaqi Kurniawan², Windhy Widhyanty³

^{1,2,3} Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

¹rizka.tiaharyadini@budiluhur.ac.id*, ²zaqi.kurniawan@budiluhur.ac.id, ³windhy.widhyanty@budiluhur.ac.id

Abstract

The transition from high school to higher education is a critical phase that demands academic readiness, mental preparedness, and strong student motivation. However, many high school students still have limited understanding of university life and the realities of the academic process. The lack of exposure to campus environments contributes to low motivation and inadequate preparation for continuing their studies, highlighting the need for a more contextual and interactive educational approach. In response, the Budi Luhur College 2025 program was designed to provide direct experience through lecture simulations, computer laboratory practicums, and faculty excursions. The program engaged 160 Grade XI students from SMA Budi Luhur, conducted over 14 sessions from February 14 to May 30, 2025. Evaluation results showed a significant increase in student satisfaction, with the number of students rating the program as “good/very good” rising from 38 at the beginning to 47 by the end. Additionally, 82% of participants reported improved understanding of campus life, and 75% stated they felt more prepared to pursue higher education. The most influential satisfaction factors were direct lecture experience (31.2%) and faculty excursions (31.2%). These findings suggest that the participatory and simulation-based approach used in the program is effective in enhancing students’ academic orientation and motivation. This success presents opportunities for future program expansion, either as an annual institutional initiative or as a sustainable collaborative community service model.

Keywords: Digital Literacy, High School Students, Lecture Simulation, Participatory Education, Study Readiness

Abstrak

Transisi dari jenjang sekolah menengah ke perguruan tinggi merupakan fase penting yang menuntut kesiapan akademik, mental, dan motivasi siswa. Namun, masih banyak siswa SMA yang memiliki pemahaman terbatas mengenai dunia kampus dan proses perkuliahan secara nyata. Kurangnya paparan terhadap lingkungan universitas menyebabkan rendahnya motivasi dan kesiapan studi lanjut, sehingga dibutuhkan pendekatan edukatif yang lebih kontekstual dan interaktif. Dalam konteks tersebut, program *Budi Luhur College 2025* dirancang untuk memberikan pengalaman langsung melalui simulasi kuliah, praktikum laboratorium, dan ekskursi fakultas. Program ini diikuti oleh 160 siswa kelas XI SMA Budi Luhur selama periode 14 Februari hingga 30 Mei 2025, dengan total 14 pertemuan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kepuasan siswa terhadap kegiatan, dari 38 siswa yang menilai kegiatan “baik/sangat baik” pada awal program, menjadi 47 siswa di akhir program. Selain itu, 82% siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami dunia perkuliahan, dan 75% mengaku lebih siap melanjutkan studi. Faktor yang paling berkontribusi terhadap kepuasan siswa adalah pengalaman kuliah langsung (31,2%) dan studi ekskursi (31,2%). Temuan ini mengindikasikan bahwa metode simulatif dan partisipatif yang digunakan terbukti efektif dalam membangun kesiapan akademik dan motivasi siswa. Keberhasilan ini membuka peluang pengembangan program ke arah yang lebih luas, baik sebagai kegiatan tahunan universitas maupun sebagai bagian dari skema pengabdian kolaboratif yang berkelanjutan

Kata kunci: Edukasi Partisipatif, Kesiapan Studi, Literasi Digital, Simulasi Kuliah, Siswa SMA

1. Pendahuluan

Masa transisi dari jenjang sekolah menengah ke perguruan tinggi merupakan periode yang krusial dalam pembentukan orientasi akademik dan karier siswa [1]. Sayangnya, banyak siswa SMA yang belum memiliki pemahaman yang utuh mengenai kehidupan perkuliahan, baik dari segi budaya akademik, metode pembelajaran, maupun tantangan yang akan dihadapi di perguruan tinggi [alfarizi]. Kurangnya paparan terhadap lingkungan kampus menyebabkan rendahnya kesiapan mental dan akademik siswa dalam memilih dan menjalani pendidikan tinggi [aljohani]. Selain itu, motivasi untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi seringkali tidak disertai dengan informasi dan pengalaman langsung yang memadai. Pendekatan edukatif berbasis praktik, seperti simulasi kuliah dan workshop di lingkungan kampus efektif dalam membekali siswa dengan pemahaman realistik tentang dunia akademik serta meningkatkan kesiapan mereka dalam memilih program studi [2]. Simulasi ini memberikan gambaran nyata dan interaktif mengenai proses pembelajaran di perguruan tinggi dan terbukti mampu menumbuhkan minat serta motivasi siswa [3]. Oleh karena itu, diperlukan program kegiatan berbasis pengabdian masyarakat yang mampu menjembatani kesenjangan pemahaman tersebut, melalui program-program edukatif yang aplikatif seperti yang dilakukan dalam program Budi Luhur College 2025. Minimnya interaksi siswa SMA dengan dunia perguruan tinggi menjadi salah satu penyebab utama ketidakpastian mereka dalam menghadapi transisi ke jenjang pendidikan tinggi.

Banyak siswa yang belum memiliki gambar konkret mengenai kehidupan kampus, baik dari segi akademik maupun social [4]. Kurangnya pengalaman langsung ini membuat mereka memiliki pengalaman yang terbatas mengenai dinamika kehidupan akademik di perguruan tinggi seperti tuntutan studi, kebebasan dalam proses belajar, serta norma dan budaya yang berlaku di lingkungan kampus [5]. Minimnya paparan terhadap dunia kampus menyebabkan dukungan mental dan emosional yang memadai dalam mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan tinggi [6]. Sehingga mereka cenderung bersikap pasif dalam mengambil keputusan terkait keberlanjutan studi mereka. Permasalahan lain yang tidak kalah krusial adalah rendahnya motivasi sebagian siswa untuk melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi. Faktor ekonomi, kurangnya peran serta orang tua dalam mendukung pendidikan tinggi, serta keterbatasan informasi mengenai manfaat pendidikan lanjutan turut memperparah situasi tersebut [7]. Kondisi ini diperburuk dengan ketidaksiapan teknis, seperti kurangnya keterampilan belajar mandiri, berpikir kritis, dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi digital yang menjadi bagian integral dalam sistem pembelajaran di universitas. Penelitian yang dilakukan oleh [8],

menekankan bahwa kurangnya kesiapan akademik dan psikis siswa sejak jenjang sekolah menengah menjadi faktor penghambat dalam mencapai keberhasilan belajar di perguruan tinggi. Dalam rangka mendekatkan dunia pendidikan tinggi kepada siswa sekolah menengah, kegiatan ini dirancang untuk memberikan gambaran nyata tentang perkuliahan melalui demonstrasi dan praktik secara langsung. Para siswa SMA diberikan kesempatan untuk merasakan atmosfer akademik universitas, berinteraksi langsung dengan dosen, serta mengikuti sesi praktik yang mencerminkan pembelajaran di tingkat perguruan tinggi.

Pendekatan ini tidak hanya memberikan gambaran nyata tentang kehidupan kampus, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kesiapan akademik siswa [9]. Menurut penelitian [10], pengalaman belajar secara kontekstual yang diberikan langsung oleh institusi pendidikan tinggi mampu membangun keterkaitan positif terhadap minat siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa yang merupakan kompetensi enensial dalam era transformasi digital saat ini. Melalui pelatihan langsung dan penggunaan *platform digital* dalam praktik pembelajaran, siswa tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga belajar bagaimana memanfaatkannya secara produktif dalam proses belajar [11].

Kegiatan Budi Luhur College memberikan manfaat langsung bagi siswa SMA dalam hal penguatan kesiapan dan motivasi mereka untuk melanjutkan studi ke jenjang pendidikan tinggi. Melalui pengalaman mengikuti simulasi kuliah dan praktik laboratorium, siswa mendapatkan pemahaman yang lebih konkret tentang kehidupan akademik di perguruan tinggi. Hal ini tidak hanya meningkatkan literasi akademik dan digital mereka, tetapi juga dapat membangun kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan perkuliahan [12]. Pemberian pengalaman langsung berbasis akademik mampu meningkatkan motivasi akademik intrinsik siswa dalam mementukan arah karier pendidikan mereka dan membantu mengurangi kecemasan terhadap dunia kampus [13]. Bagi sekolah mitra, program ini memberikan nilai tambah berupa model pembinaan karier akademik siswa yang bisa diintegrasikan ke dalam program bimbingan konseling atau pengembangan karakter. Kegiatan semacam ini juga dapat mendorong pihak sekolah untuk menjalin relasi lebih erat dengan dunia pendidikan tinggi sebagai bagian dari ekosistem pendidikan yang berkelanjutan [14]. Sementara bagi pihak univertitas, kegiatan ini menjadi sarana membangun kemitraan yang produktif dengan sekolah-sekolah sekaligus memperkenalkan lingkungan akademik dan kualitas pembelajaran kepada calon mahasiswa secara lebih humanis dan edukatif. Sinergi semacam ini sangat efektif untuk memperluas jejaring

institusi serta memperkuat citra universitas sebagai pusat pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan [15].

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Pendekatan edukasi partisipatif merupakan strategi yang menempatkan masyarakat sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan pembangunan [16]. Dalam konteks pengabdian masyarakat, pendekatan ini menekankan pentingnya dialog dua arah, kolaborasi, dan pemberdayaan, di mana pengetahuan lokal dihargai sejajar dengan pengetahuan akademik [17]. Melalui metode ini, masyarakat tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan dalam merancang, mengimplementasikan, hingga mengevaluasi program [18]. Hal ini bertujuan untuk menciptakan solusi yang relevan, berkelanjutan, dan sesuai dengan kebutuhan serta potensi lokal. Edukasi partisipatif juga memperkuat rasa kepemilikan dan tanggung jawab sosial masyarakat terhadap perubahan yang terjadi, sehingga hasil pengabdian masyarakat menjadi lebih bermakna dan berdampak jangka panjang [19]. Tahapan Pendekatan Edukasi Partisipatif. Dijelaskan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Pendekatan Edukasi Partisipatif

2.1 Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat.

Kegiatan pengabdian ini mengadopsi pendekatan edukasi partisipatif melalui berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk meniru suasana dan metode pembelajaran di jenjang perguruan tinggi. Edukasi dan simulasi perkuliahan menjadi komponen utama, dimana siswa diperkenalkan pada atmosfer akademik melalui penyampaian materi oleh dosen dengan model pembelajaran layaknya kelas universitas. Tahapan pengabdian masyarakat yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Abdimas Budi Luhur College 2025

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 | DOI: <https://doi.org/10.29207/jamtekno.v6i1.6671>

Tahapan Pelaksanaan Abdimas adalah ; (1) Perencanaan, tahapan perencanaan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah mitra untuk menyepakati tujuan, waktu, dan teknis pelaksanaan kegiatan. Dari hasil koordinasi tersebut, tim menyusun materi kuliah yang relevan untuk disimulasikan kepada siswa, serta merancang jadwal sesi yang mencakup demo kuliah, praktikum komputer, dan sesi motivasi. Perencanaan ini menjadi dasar penting agar kegiatan berjalan terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta. (2) Pelaksanaan, kegiatan *Budi Luhur College 2025* dilaksanakan dalam periode 14 Februari hingga 30 Mei 2025 dengan total 14 pertemuan. Dari jumlah tersebut, 12 pertemuan dialokasikan untuk sesi simulasi perkuliahan dan praktikum, sementara 1 pertemuan digunakan untuk Ujian Tengah Semester (UTS), 1 pertemuan untuk Ujian Akhir Semester (UAS), serta tambahan kegiatan berupa studi ekskursi per fakultas guna mengenalkan lingkungan akademik secara lebih luas. Kegiatan ini diikuti oleh 160 siswa kelas XI dari SMA Budi Luhur yang secara aktif terlibat sebagai peserta utama dalam seluruh rangkaian pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara berkala dan terstruktur di lingkungan kampus Universitas Budi Luhur, dengan melibatkan tim dosen dan mahasiswa sebagai fasilitator. Kegiatan Peserta bersama Dosen Pengajar terlihat pada Gambar 3 berikut ini



Gambar 3. Peserta Budi Luhur College 2025 Bersama Dosen Pengajar

(3) Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Salah satu metode yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui peningkatan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti sesi simulasi kuliah dan praktikum. Selain itu, observasi terhadap keaktifan dan minat peserta selama kegiatan berlangsung juga dilakukan oleh tim pelaksana sebagai indikator keterlibatan siswa secara langsung. Umpan balik (*feedback*) dari dosen pendamping yang terlibat dalam proses pelatihan turut menjadi bahan evaluasi kualitatif untuk menilai keberhasilan penyampaian materi serta efektivitas pendekatan yang digunakan dalam kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Gambaran Umum Pelaksanaan

Kegiatan *Budi Luhur College 2025* dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran terpadu kepada

siswa kelas XI SMA Budi Luhur melalui total 14 sesi pertemuan. Dari jumlah tersebut, 12 sesi difokuskan pada pelaksanaan simulasi kuliah dan praktikum sesuai jadwal, sementara satu sesi digunakan untuk pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS), satu sesi untuk Ujian Akhir Semester (UAS), dan satu sesi tambahan diisi dengan studi ekskursi ke berbagai fakultas di Universitas Budi Luhur. Program ini melibatkan 160 peserta aktif dan dilaksanakan menggunakan pendekatan *blended learning*. Seluruh materi, kuis, pre-test, post-test, serta tugas penunjang disampaikan dan dikelola melalui sistem e-learning (<https://elearning.budiluhur.ac.id/>) yang menjadi platform utama dalam mendukung proses belajar daring secara interaktif dan mandiri. Tampilan e-learning Universitas Budi Luhur dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tampilan Website E-Learning Budi Luhur

3.2 Hasil Kegiatan

Survei kepuasan peserta dilakukan pada sesi penutupan kegiatan *Budi Luhur College 2025* sebagai bahan bagian dari evaluasi program. Sebanyak 163 siswa yang terdaftar, sebanyak 66 siswa mengikuti pengisian survei. Partisipasi ini memberikan gambaran awal tentang respons siswa terhadap kegiatan yang telah berlangsung, khususnya terkait pengalaman mereka selama mengikuti simulasi kuliah dan praktikum.

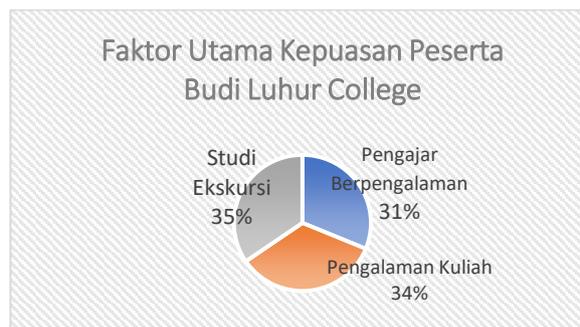
Data survei menunjukkan adanya peningkatan tingkat kepuasan siswa sejak awal hingga akhir pelaksanaan kegiatan *Budi Luhur College 2025*. Pada awal kegiatan, tercatat 38 siswa menyatakan kepuasan mereka pada kategori “sangatbaik” dan “baik”. Jumlah tersebut meningkat menjadi 47 siswa pada saat kegiatan ditutup. Peningkatan ini mencerminkan dampak positif dari metode pelatihan dan pendekatan interaktif yang diterapkan selama program berlangsung. Pada grafik 1 terdapat visualisasi dari peningkatan kepuasan peserta kegiatan *Budi Luhur College 2025* yang sangat signifikan hal ini disebabkan oleh tingkat antusiasme peserta dari awal sampai akhir kegiatan. Tingkat kepuasan Siswa terhadap kegiatan yang diikuti ditampilkan dalam sebuah format grafik, yaitu Grafik 1. Berikut ini



Grafik 1. Grafik Kepuasan Siswa Terhadap Kegiatan

Hasil survei menunjukkan bahwa terdapat tiga faktor utama yang paling berkontribusi terhadap tingkat kepuasan peserta *Budi Luhur College 2025*. Adapun dua faktor tertinggi adalah pengalaman mengikuti simulasi kuliah dan studi ekskursi ke fakultas yang ada di Universitas Budi Luhur, masing-masing dipilih oleh 31,2 % responden. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat menghargai kesempatan untuk merasakan langsung atmosfer dan dinamika pembelajaran di perguruan tinggi, serta eksplorasi lingkungan kampus secara nyata melalui kunjungan ke masing-masing fakultas.

Faktor ketiga yang juga berpengaruh signifikan adalah pengajar yang berpengalaman (28,6%) yang menunjukkan bahwa kualitas penyampaian materi dan interaksi dosen memiliki peran penting dalam membentuk kesan positif siswa terhadap kegiatan ini. Analisis ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman nyata, interaksi langsung dengan akademisi, serta lingkungan belajar yang kontekstual mampu meningkatkan kepuasan peserta secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan tujuan utama program, yaitu memberikan gambaran autentik tentang dunia perkuliahan dan memperkuat minat siswa terhadap studi lanjut. Grafik 2 merupakan grafik dari kepuasan utama peserta kegiatan *Budi Luhur College*.



Grafik 2. Grafik Kepuasan Siswa Terhadap Kegiatan

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan pada akhir kegiatan *Budi Luhur College 2025*, ditemukan adanya peningkatan motivasi siswa untuk melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi. Sebagian besar responden menyatakan bahwa pengalaman langsung mengikuti simulasi perkuliahan, praktik laboratorium, serta kunjungan ke fakultas telah membuka wawasan

terhadap kehidupan kampus dan potensi karier di masa depan. Interaksi dengan dosen serta penggunaan fasilitas kampus juga memberikan kesan positif yang mendorong rasa percaya diri siswa dalam menghadapi dunia perkuliahan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis pengalaman nyata memiliki dampak membangun orientasi akademik dan kesiapan mental siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

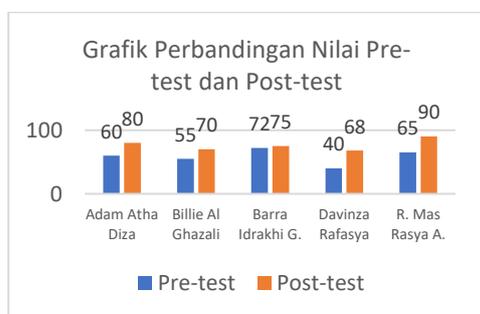
Untuk mengukur efektivitas kegiatan Simulasi Edukatif Budi Luhur College dalam meningkatkan minat dan kesiapan akademik siswa, dilakukan evaluasi berbasis pretest dan post-test. Pretest diberikan sebelum kegiatan dimulai untuk mengetahui tingkat awal minat dan kesiapan akademik peserta.

Sedangkan post-test diberikan setelah kegiatan berakhir untuk mengukur perubahan atau peningkatan yang terjadi. Instrumen tes disusun dalam bentuk angket skala Likert dan beberapa pertanyaan pemahaman konsep akademik dasar, yang mencakup motivasi belajar, pemahaman konsep perkuliahan, dan kesiapan mengikuti pembelajaran di jenjang pendidikan tinggi. Hasil pretest dan post-test kemudian dibandingkan untuk dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Peningkatan skor dari pretest ke post-test mencerminkan adanya dampak positif dari kegiatan simulasi edukatif terhadap kesiapan akademik dan minat siswa melanjutkan pendidikan tinggi. Hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada Tabel 1, berikut ini .

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Skor Pretest	Skor Post Test	Kategori Peningkatan
1	Adam Atha Diza	60	82	Meningkat signifikan
2	Billie Al Ghazali	55	70	Meningkat sedang
3	Barra Idrakhi G.	72	75	Stabil / Peningkatan kecil
4	Davinza Rafasya R. Mas Rasya	40	68	Meningkat Signifikan
5	Alfaraezel	65	90	Meningkat Signifikan

Visualisasi data dari tabel 1 dapat dilihat pada Grafik 3 berikut ini ini.



Grafik 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

3.3. Analisis Pencapaian Tujuan

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 | DOI: <https://doi.org/10.29207/jamtekno.v6i1.6671>

Hasil survei dan observasi selama kegiatan *Budi Luhur College 2025*, simulasi kuliah terbukti efektif dalam mengenalkan siswa pada dunia kampus. Sebanyak 82% responden menyatakan bahwa mereka merasa lebih memahami sistem pembelajaran di perguruan tinggi setelah mengikuti program ini. Selain itu, 75% siswa mengaku lebih termotivasi dan merasa siap untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Indikator motivasi dan kesiapan ini terlihat meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi, antusiasme dalam sesi praktik, serta peningkatan jumlah siswa yang menyatakan minat melanjutkan kuliah. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis simulasi dan praktik langsung menjadi strategi yang tepat dalam membekali siswa SMA menghadapi dunia akademik perguruan tinggi. Grafik 4 adalah gambaran dari dampak kegiatan bagi kesiapan siswa untuk ke jenjang perguruan tinggi.



Grafik 4. Grafik Kesiapan Siswa untuk Jenjang Perguruan Tinggi

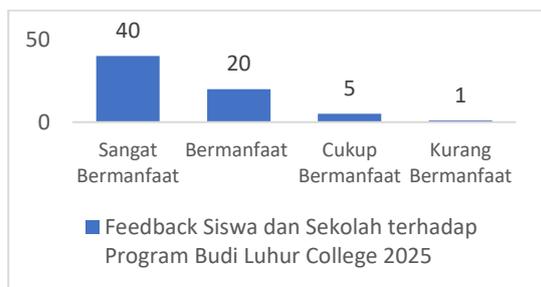
3.4. Refleksi Terhadap Metode

Pendekatan simulatif dan partisipatif yang digunakan dalam kegiatan *Budi Luhur College 2025* terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil survei menunjukkan 75% peserta merasa metode simulasi kuliah dan praktik langsung membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Kelebihan utama dari pendekatan ini terletak pada pengalaman belajar yang interaktif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa terhadap dunia kampus.

3.5. Keterlibatan Stakeholder

Kegiatan *Budi Luhur College 2025* mendapat dukungan aktif dari para stakeholder, khususnya dosen pendamping yang berperan langsung dalam setiap sesi pembelajaran. Dosen tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi fasilitator dalam diskusi dan praktik, sehingga interaksi antara peserta dan pengajar menjadi lebih terbuka dan komunikatif. Peran ini sangat penting dalam menciptakan suasana akademik yang mendekati pengalaman nyata di dunia perkuliahan. Selain itu, feedback dari siswa dan pihak sekolah menunjukkan respond yang sangat positif. Berdasarkan data survei, sebanyak 40 responden menyatakan

kegiatan ini “sangat bermanfaat”, 20 orang menyebut “bermanfaat”, 5 orang “cukup bermanfaat”, dan hanya 1 orang yang menilai “kurang bermanfaat”. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa kegiatan ini berdampak langsung terhadap pemahaman mereka mengenai dunia kampus dan membangun motivasi untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Detail hasil survei dapat dilihat pada Grafik 5 dibawah ini.



Grafik 5. Grafik Kepuasan Stakeholders Terhadap Kegiatan

3.6. Potensi Replika Kegiatan dan Pengembangan

Melihat antusiasme peserta dan efektivitas program dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi studi lanjut siswa, *Budi Luhur College* memiliki potensi besar untuk direplikasi dan dikembangkan ke depannya. Salah satu peluang strategis adalah menjadikannya sebagai program tahunan yang terjadwal dalam kalender Abdimas Universitas. Selain itu, kegiatan ini juga berpotensi diintegrasikan ke dalam skema Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), khususnya dalam bidang pengabdian masyarakat dan pendidikan. Dengan dukungan berkelanjutan dari institusi dan keterlibatan mahasiswa sebagai mitra pelaksana, program ini dapat diperluas cakupannya hingga menjangkau sekolah-sekolah lain di luar lingkungan Budi Luhur, serta dikembangkan menjadi model pelatihan prakuliah berbasis komunitas. Skema pengembangan ini membuka jalan bagi universitas untuk membangun ekosistem pendidikan transformatif yang berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Kegiatan Budi Luhur College 2025 telah berhasil dilaksanakan dengan capaian yang menunjukkan efektivitas pendekatan edukatif berbasis simulasi dan praktik langsung. Berdasarkan data survei, terjadi peningkatan kepuasan peserta dari 38 menjadi 47 siswa yang menilai kegiatan dalam kategori “baik” dan “sangat baik”, serta 82% siswa menyatakan bahwa program ini membantu mereka memahami dunia kampus dengan lebih baik. Selain itu, 75% siswa juga merasa lebih siap untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Faktor-faktor yang paling berkontribusi terhadap kepuasan peserta meliputi pengalaman kuliah langsung (31,2%), studi ekskursi ke fakultas (31,2%), serta kualitas pengajar (28,6%). Keterlibatan aktif dosen, pemanfaatan

e-learning, dan dukungan pihak sekolah turut memperkuat pelaksanaan program secara menyeluruh.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar Budi Luhur College dijadikan sebagai program tahunan yang terstruktur dan dikembangkan dalam skema Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) atau kolaborasi lintas fakultas. Selain memperluas dampak sosial, keberlanjutan program juga dapat diperkuat dengan mengintegrasikan evaluasi berbasis data digital dan memperluas kemitraan ke sekolah-sekolah di luar Budi Luhur. Dengan pengembangan yang tepat, program ini memiliki potensi besar menjadi salah satu model pengabdian berbasis edukatif yang berkelanjutan, berdampak, dan mampu mendukung peran universitas sebagai agen pemberdayaan masyarakat di bidang pendidikan

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Budi Luhur atas dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan *Budi Luhur College 2025*, baik dari segi fasilitas, sumber daya, maupun sistem pembelajaran digital yang digunakan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMA Budi Luhur, khususnya para guru dan siswa kelas XI, atas partisipasi aktif, antusiasme, dan kerja sama selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, apresiasi yang tinggi diberikan kepada seluruh dosen dan tim pelaksana yang telah berperan sebagai fasilitator, pendamping, dan narasumber dalam setiap sesi pembelajaran. Semoga kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif yang lebih luas di masa mendatang

Daftar Rujukan

- [1] P. T. Terenzini *dkk.*, 1994, The transition to college: Diverse students, diverse stories, *Res High Educ*, vol. 35, no. 1, pp. 57–73, doi: 10.1007/BF02496662.
- [2] J. Sardi, N. Neviyami, D. Rahmat, and D. F. Yuliana, 2024, Problem Based Learning: Strategi Efektif Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa pada Pendidikan Tinggi Vokasi, *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, vol. 10, no. 1, p. 8, doi: 10.24036/jtev.v10i1.126917.
- [3] A. Sahnun and T. Wibowo, 2023, ARAH BARU KEBIJAKAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SEKOLAH DASAR, *SITTAH: Journal of Primary Education*, vol. 4, no. 1, pp. 29–43, doi: 10.30762/sittah.v4i1.783.
- [4] D. Priharsari, 2022, SISTEM INFORMASI SEBAGAI KEILMUAN YANG MULTIDISIPLINER, *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, doi: 10.25126/justsi.v3i1.85.
- [5] E. Puspitasari, N. Supriati, and F. R. Widiyanto, 2022, PEMBELAJARAN ANALISA TEXT PADA SEBUAH KOMIK SISWA KELAS IV MENGGUNAKAN METODE DOBLE LOOP PROBLEM SOLVING (DLPS), *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, vol. 5, no. 4, pp. 826–834, doi: 10.22460/collase.v5i4.5650.
- [6] S. Suartini and Y. Hidayat, 2022, Persepsi Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Al Azhar Indonesia Tentang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, vol. 7, no. 2, p. 136, doi: 10.36722/sh.v7i2.1021.

- [7] N. Nurhijriah and I. Irmansah, 2025, Evaluasi Pengaruh Dukungan Orang Tua dan Kondisi Ekonomi terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Langgudu, *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, vol. 6, no. 2, pp. 85–93, doi: 10.53299/diksi.v6i2.1571.
- [8] W. Susanti, 2019, Penerapan Manajemen Kurikulum pada Kelas Unggulan, *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, vol. 3, no. 1, pp. 42–62, doi: 10.36915/jpi.v3i1.49.
- [9] L. S. Adnani and M. N. Koljaan, 2025, Kajian Systematic Literature Review Tentang Dampak Intervensi Psikologi Positif dalam Meningkatkan Kepuasan Belajar, *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 1176–1181, doi: 10.54371/jiip.v8i2.6791.
- [10] Y. Agnestia, T. Haryati, and S. K. Dewi, 2024, PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN, *Consilium: Education and Counseling Journal*, vol. 4, no. 2, p. 313, doi: 10.36841/consilium.v4i2.4339.
- [11] N. Lailiyah, I. G. N. Kusmiaji, S. D. Sasongko, and J. B. S. Dinso, 2024, Pemanfaatan Teknologi dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital di SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri, *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, vol. 5, no. 3, pp. 265–274, doi: 10.51673/jaltn.v5i3.2404.
- [12] W. D. Lestari, Y. Yuniawatika, and H. Rahmawati, 2024, Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Journal of Language Literature and Arts*, vol. 4, no. 11, pp. 1103–1109, doi: 10.17977/um064v4i112024p1103-1109.
- [13] F. A. Rizqiya dkk, 2025, Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi: Kombinasi Intrinsik dan Ekstrinsik untuk Kesuksesan Akademis, *Nusantara Educational Review*, vol. 3, no. 1, pp. 62–68, doi: 10.55732/ner.v3i1.1593.
- [14] Siti Nur Patimah and Moh. Ibnu Faruk Fauzi, 2023, Manajemen Hubungan Masyarakat dalam Mengembangkan Sarana dan Prasarana di Lembaga Pendidikan, *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 1, no. 4, pp. 94–108, doi: 10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i4.1651.
- [15] A. Sururi, B. Hasanah, M. Ma'lumatiyah, and A. Dwianti, 2022, IMPLEMENTASI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN KAPASITAS AKTOR PERGURUAN TINGGI DI KOTA SERANG, *Jurnal Litbang Sukowati : Media Penelitian dan Pengembangan*, vol. 6, no. 1, pp. 109–122, doi: 10.32630/sukowati.v6i1.330.
- [16] A. Bozkurt and J. Keefer, 2018, Participatory learning culture and community formation in connectivist MOOCs, *Interactive Learning Environments*, vol. 26, no. 6, pp. 776–788, doi: 10.1080/10494820.2017.1412988.
- [17] B. Bodorkós and G. Pataki, 2009, Linking academic and local knowledge: community-based research and service learning for sustainable rural development in Hungary, *J Clean Prod*, vol. 17, no. 12, pp. 1123–1131, doi: 10.1016/j.jclepro.2009.02.023.
- [18] J. O'Brien, E. Fossey, and V. J. Palmer, Jan. 2021, A scoping review of the use of co-design methods with culturally and linguistically diverse communities to improve or adapt mental health services, *Health Soc Care Community*, vol. 29, no. 1, pp. 1–17, doi: 10.1111/hsc.13105.
- [19] D. J. Gilbert, M. L. Held, J. L. Ellzey, W. T. Bailey, and L. B. Young, 2015, Teaching 'community engagement' in engineering education for international development: Integration of an interdisciplinary social work curriculum, *European Journal of Engineering Education*, vol. 40, no. 3, pp. 256–266, doi: 10.1080/03043797.2014.944103.
-